

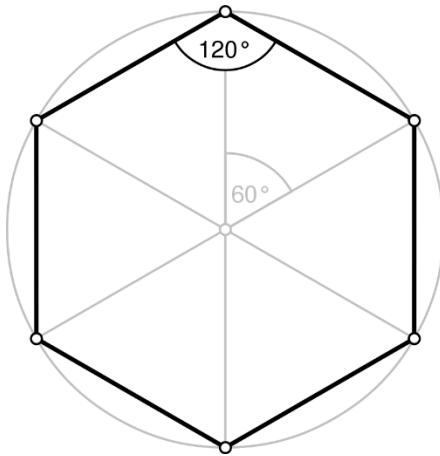


TAREA B1T3

FIRST TRIANGLE

ACTIVIDADES:

1. Revisar las diapositivas de los CAPÍTULOS 1,2 y descargar el archivo B1T3_FirstTriangle.cpp del Aula Virtual.
2. Comentar el código utilizando **sus propias palabras** (reemplazar los comentarios existentes y agregar los que considere necesarios).
3. Ejecutar el código de ejemplo en su plataforma de desarrollo y comprobar su funcionamiento.
4. Utilizar el valor de **n** y **r** según la Tabla adjunta. Calcular las coordenadas requeridas y reformular el código para representar un polígono de **n** lados con un radio **r**. Por ejemplo:



5. Colocar su nombre y cédula en la ventana y capturar en video la ejecución de su código en su plataforma de desarrollo (escritorio completo).

ENTREGA:

- Los archivos deben ser nombrados de la siguiente manera:
 - B1T3_NombreX_ApellidoY_coordenadas.pdf
 - B1T3_NombreX_ApellidoY_code.cpp
 - B1T3_NombreX_ApellidoY_demo.mp4
- De ser el caso, subir los archivos a la nube y adjuntar el enlace de descarga (OneDrive).

NOTA:

- El objetivo de la Tarea es que el estudiante tenga claro los principios del desarrollo de una imagen básica en OPENGL.
- En las Tareas/Prácticas posteriores se asume que el estudiante tiene el conocimiento suficiente para el desarrollo de una imagen básica en OPENGL.

Read, try, re-read, try again, **understand what you are doing**. Don't shoot in the dark