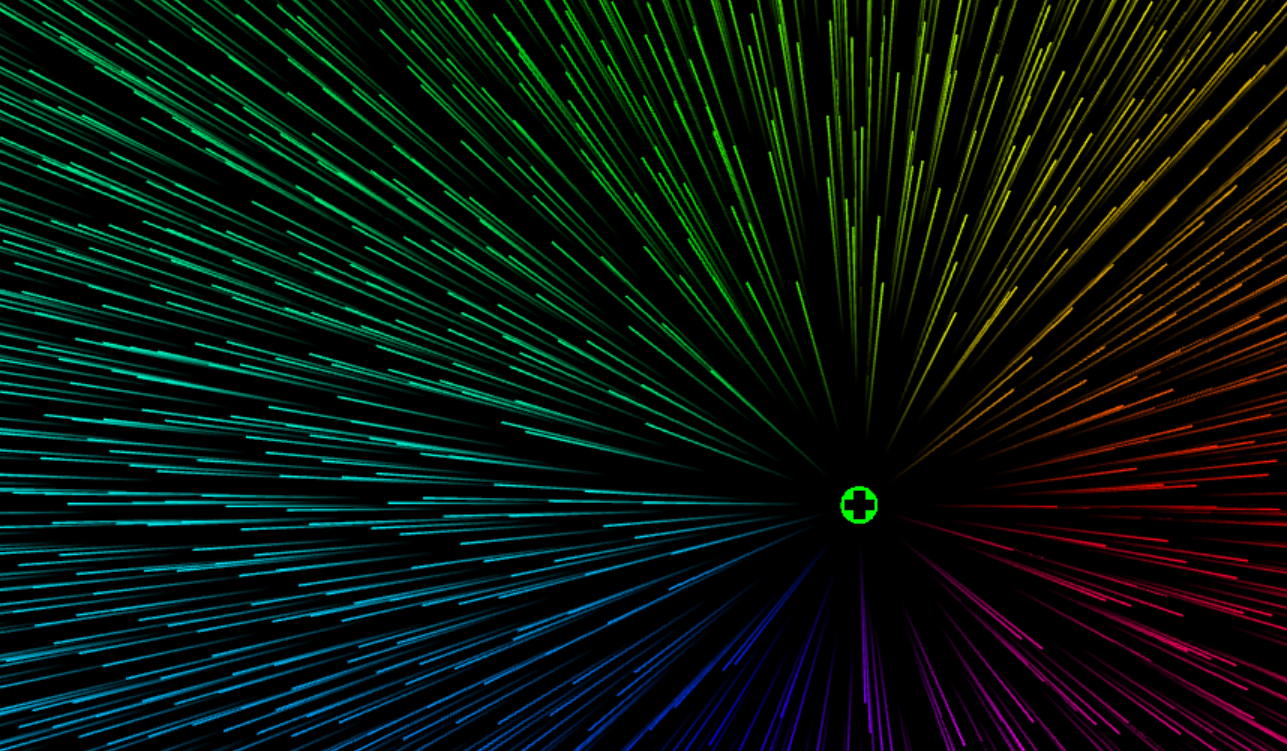
Projeto 01–Campos Elétricos



Bernardo Silva 57654

Francisco Gouveia 57488

Descrição dos inputs de cada programa GLSL

**Sahder1.vert**

attribute vec4 vPosition -> coordenadas do shader, definidos na app.js

attribute float vMove -> característica do shader relativa à mobilidade (se as coordenadas alteram com o campo elétrico vMove = 1.0, se não pretendemos que alterem, então vMove = 0.0).

uniform float uTable\_width -> largura do canvas utilizado

uniform float uTable\_Height -> altura do canvas utilizado

uniform uPosition[MAX\_CHARGES] -> vetor que guarda as coordenadas das cargas existentes. Código disponibilizado

uniform uCharge[MAX\_CHARGES] -> vetor que guarda os valores das cargas existentes. Código disponibilizado

varying fColor -> cor com a qual pretendemos pintar o shader, calculado pela função colorize

**shader1.frag**

varying fColor -> cor com a qual pretendemos pintar o shader, calculado no vertex shader.

**Charges.frag**

varying fColor -> cor com a qual pretendemos pintar o shader, calculado no vertex shader.

**Charges.vert**

attribute vec4 vPosition -> coordenadas do shader, definidos na app.js

attribute float vValue -> valor da carga do shader. Se vValue = 1.0 a carga é positiva. Se vValue = -1.0, a carga é negativa.

uniform float uTable\_width -> largura do canvas utilizado

uniform float uTable\_Height -> altura do canvas utilizado

varying fColor -> cor com a qual pretendemos pintar o shader, calculado pela função colorize