

Paint Sederhana

I Gede Govindabhakta 13519139

1. Apa saja proses yang dilakukan untuk membangun program ini?
 - a. Gunakan ulang program yang digunakan untuk soal 1 atau 3
 - b. Ubah semua objek untuk berada pada sumbu z yang sama atau gunakan sudut pandang orthographic
 - c. Tambahkan event handler untuk menangkap ketika mouse ditekan dan dilepas
 - d. Sesuaikan gambar yang dibuat dengan titik awal dan akhir mouse ditekan
 - i. Untuk kubus dan persegi panjang, kedua titik adalah dua sudut paling jauh dari bangun ruang (atau batas atas/bawahnya)
 - ii. Untuk garis, kedua titik adalah titik awal dan akhir dari garis. Bisa menggunakan tipe rendering garis (gl.LINES)
 - iii. Untuk pena, buat garis yang berantai berdasarkan selisih waktu yang ditentukan atau gambarkan poligon kecil sederhana berulang kali pada posisi mouse
2. Bagaimana cara membuat sebuah poligon sederhana?
 - a. Tentukan titik-titik sudutnya
 - b. Tentukan bagaimana pola sudut tersebut dihubungi (fan, triangle biasa, strip, dll)
 - c. Untuk aplikasi menggambar, untuk poligon teratur, bangun dasarnya bisa disimpan dan ketika dibuat disesuaikan skalanya dengan titik input