



# UNESPAR – Campus Apucarana CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Computação Gráfica  
Professor Guilherme Nakahata

## Trabalho Prático 3 - 1º Bimestre

### Objetivo:

Aplicar os conhecimentos adquiridos durante o Bimestre para implementar um programa que **abra** uma **janela desenhável** através do **opengl** e:

**Atividade 1:** Utilizando como base o **exercício 2.1** crie um programa que ao clicar na tecla ‘s’ salve as linhas em um arquivo utilizando a representação por linhas não regulares, e ao apertar ‘o’ abre o último arquivo salvo.

**Atividade 2:** Abrir o arquivo **dino.dat** e desenhar o poliedrico. Obs: Usar **GL\_LINE\_STRIP**.

### Exemplo:

**Exemplo da Atividade 1 será enviado via GIF.**

## Atividade 2

Atividade 03/1



### AVALIAÇÃO

A avaliação do trabalho será a soma das seguintes notas:

- Código fonte e executável (0 a 8)
- Apresentação para o professor (0 a 2)

### ENTREGA

Cada **aluno** deve entregar um **arquivo fonte do programa** e uma **documentação** com as **instruções** para **compilar** e **rodar** o programa.

**O código fonte deve estar comentado.**

**Trabalhos copiados serão zerados.**

**DATA DE ENTREGA**

Envio dos arquivos via e-mail até dia **20/04/2023** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser “Trabalho de C.G - 1º Bimestre – Atividade 3 – C.C UNESPAR”

Data da apresentação individual para o professor: **20/04/2023**