



# UNESPAR – Campus Apucarana CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Computação Gráfica  
Professor Guilherme Nakahata

## Trabalho Prático 2 - 2º Bimestre

### Objetivo:

Aplicar os conhecimentos adquiridos durante o Bimestre para implementar um programa que **abra** uma **janela desenhável** através do **opengl** e crie um **cenário 3D** a partir das primitivas apresentadas.

**3.1:** A partir do exercício 1 implemente o menu que altere a cor da malha para **Vermelho, Verde e Azul**.

**3.2:** O cenário deve possuir no **minímo 3 Objetos**, sendo **obrigatoriamente** pelo menos um **composto**.

**Exemplo será enviado via GIF.**

### 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 **20/06/2024** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser “Trabalho de C.G - 2º Bimestre – Atividade 2 – C.C UNESPAR”

Data da apresentação individual para o professor: **20/06/2024**