



UNESPAR – Campus Apucarana CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Computação Gráfica
Professor Guilherme Nakahata

Trabalho Prático 2 - 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: Desenhe linhas a partir de cliques do mouse. Com o clique do botão direito do mouse deve-se excluir o ponto mais próximo do clique e redesenhar as linhas.

Atividade 2: Com o clique do botão esquerdo do mouse desenhe um ponto, sendo esse o ponto atual e que se movimenta com as setas do teclado, com o botão direito torna o ponto mais próximo ao clique o ponto atual.

Exemplos serão enviados 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 **25/04/2023** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**.

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser “Trabalho de C.G - 1º Bimestre – Atividade 2 – C.C UNESPAR”

Data da apresentação individual para o professor: **25/04/2023**