

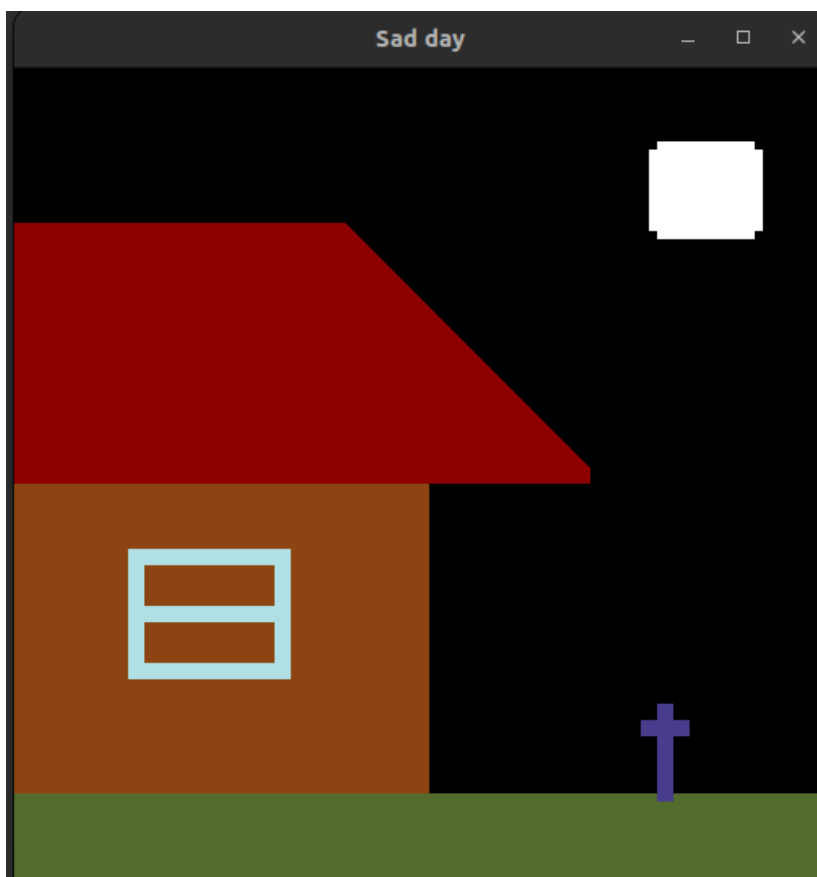
Computação Gráfica
Professor Guilherme Nakahata

Trabalho Prático 1 - 1º Bimestre

Objetivo:

Aplicar os conhecimentos adquiridos durante o Bimestre para implementar um programa que **abra** uma **janela desenhável** através do **opengl** e desene uma **imagem qualquer reconhecível** através de **pontos**.

Exemplo:



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 **30/03/2023** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**.

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

Data da apresentação individual para o professor: **30/03/2023**