



UNESPAR – Campus Apucarana

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Computação Gráfica
Professor Guilherme Nakahata

Prova Prática - 2º Bimestre

Objetivo:

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

- Implemente uma câmera e adicione as opções de **afastar** (ZoomIn e ZoomOut) a Câmera, **Pitch**, **Roll** e **Yaw** a partir de comandos do teclado. (2,5)
- Crie um **cenário 3D** contendo no **minímo 5** “planetas” sendo **obrigatoriamente** pelo menos **dois compostos**. (2,5)
- A partir do cenário adicione uma **luz Spot** sendo representada por uma esfera amarela (Sol) em cima dos planetas que possa ser **movimentada** no eixo **X, Y e Z** pelo **teclado**. (2,5)
- Implemente uma “mini lua”. (2,5)
- Implemente uma simulação que movimente os planetas e simule a mini lua orbitando em volta dos planetas. (2,5)

AVALIAÇÃO

A avaliação da prova 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.

Provas copiadas serão zeradas.

As provas serão recolhidas ao final da aula!