

## 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:

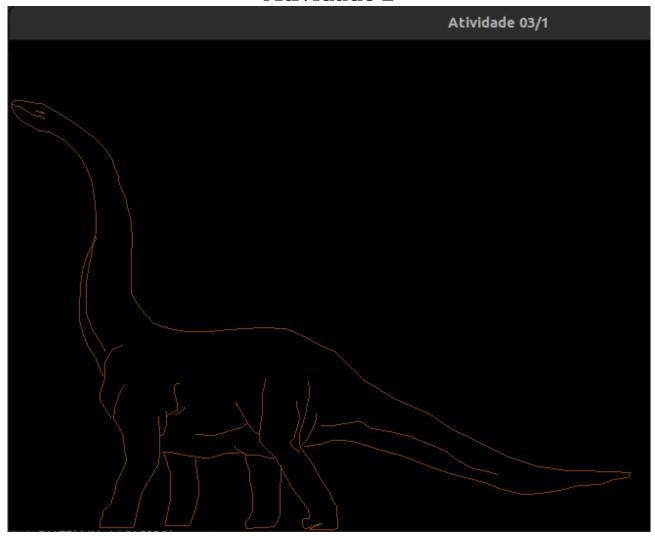
**Atividade 1:** Utilizando como base o **exercício 2.1** crie um programa que ao clicar na tecla **'s'** salve as linhas em um arquivo utilizando a representação por linhas não regulares, e ao apertar **'o'** abre o último arquivo salvo.

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

## **Exemplo:**

Exemplo da Atividade 1 será enviado via GIF.

## Atividade 2



#### **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.

# A não apresentação para o professor fará com que o trabalho seja zerado.

#### **DATA DE ENTREGA**

Envio dos arquivos via e-mail até dia 02/05/2023 para guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser "Trabalho de C.G  $\,$  -  $\,$  1° Bimestre – Atividade 3 – C.C UNESPAR"

Data da apresentação individual para o professor: 02/05/2024