

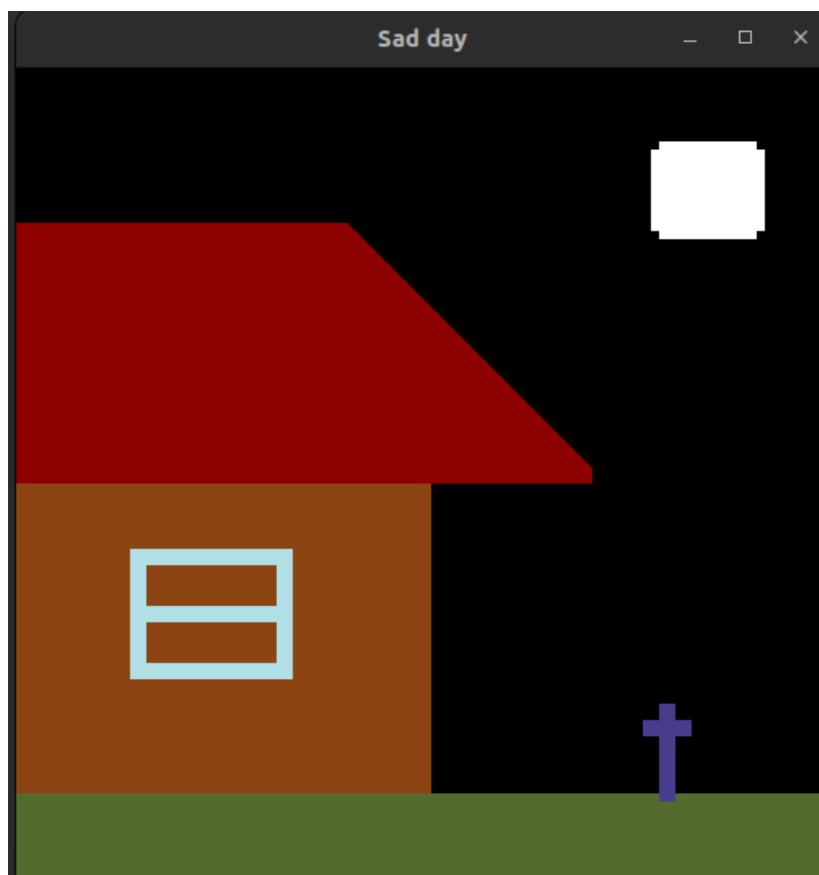
Computação Gráfica  
Professor Guilherme Nakahata

### 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.**

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

## **DATA DE ENTREGA**

Data da apresentação individual e entrega dos arquivos para o professor: **18/04/2024**