



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 poliedrico. Obs: Usar **GL_LINE_STRIP**.

Exemplo:

**Exemplo da Atividade 1 será enviado via
GIF.**

Atividade 2

Atividade 03/1



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 **02/05/2023** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser “Trabalho de C.G - 1º Bimestre – Atividade 3 – C.C UNESPAR”

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