



UNESPAR – Campus Apucarana CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Computação Gráfica
Professor Guilherme Nakahata

Trabalho Prático 3 - 2º Bimestre

Objetivo:

Aplicar os conhecimentos adquiridos durante o Bimestre para implementar um programa que **abra** uma **janela desenhável** através do **opengl** e aplicar **Luz Spot** em cima de um objeto com **flat shading** e **movimentá-la** no eixo **X** e **Y** por **comandos do teclado** e a tecla **Q** desligue ou ligue as luzes.

Exemplo será enviado via GIF.

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 **04/07/2024** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser “Trabalho de C.G - 2º Bimestre – Atividade 3 – C.C UNESPAR”

Data da apresentação individual para o professor: **04/07/2024**