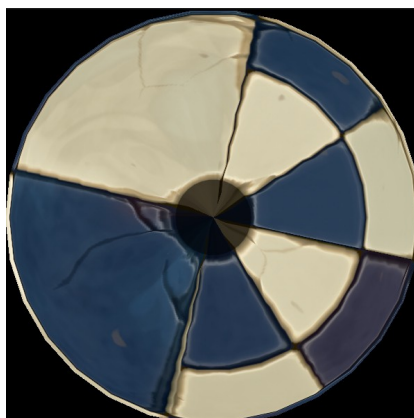


## Trabalho Prático 4 - 2º Bimestre

### Objetivo:

Aplicar os conhecimentos adquiridos durante o Bimestre para implementar um programa que **abra** uma **janela desenhável** através do **opengl** e aplicar **Textura** em cima de um objeto.



### 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 **18/07/2024** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser “Trabalho de C.G - 2º Bimestre – Atividade 4 – C.C UNESPAR”

Data da apresentação individual para o professor: **18/07/2024**