

Trabalho Prático 4 - 1º Bimestre

Objetivo:

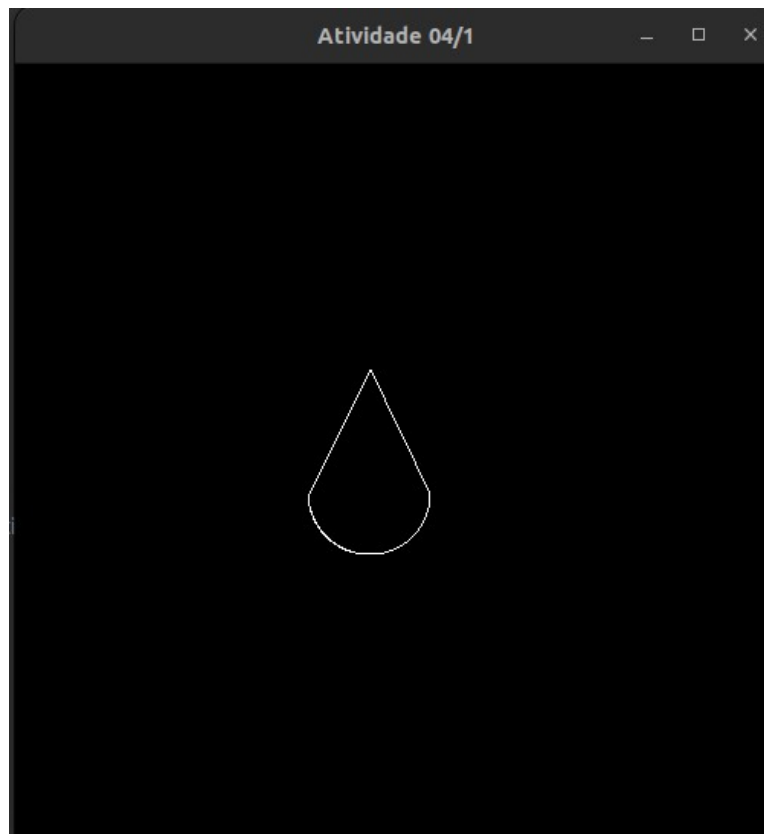
Aplicar os conhecimentos adquiridos durante o Bimestre para implementar um programa que **abra** uma **janela desenhável** através do **opengl** e:

Atividade 1: Desenhe um **tear drop** a partir do **clique esquerdo** do mouse.

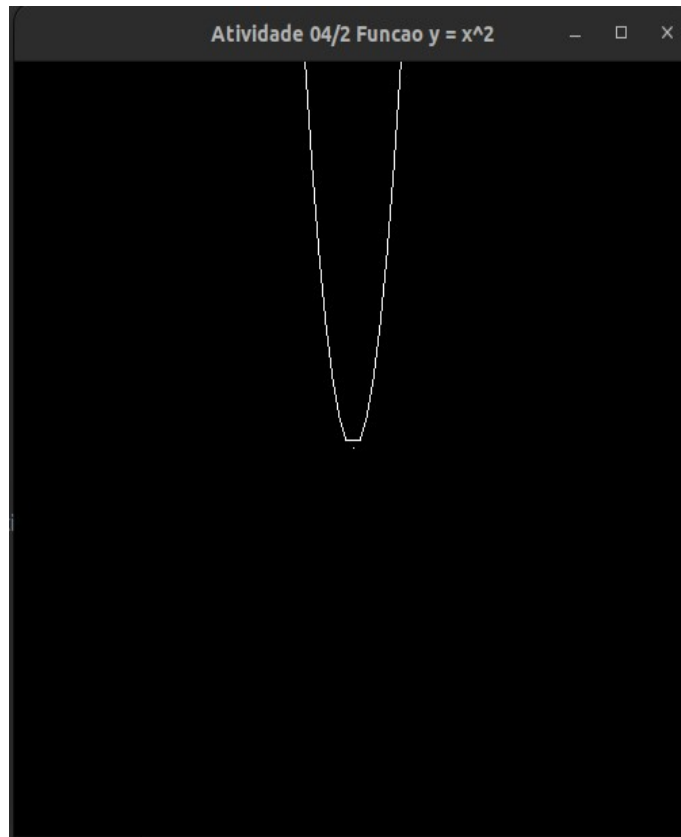
Atividade 2: Desenhe uma função matemática **não linear** (Informar qual função).

Exemplo:

Atividade 1



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 **09/05/2024** para **guilherme.henrique@ies.unespar.edu.br**

O assunto do e-mail deve obrigatoriamente ser “Trabalho de C.G - 1º Bimestre – Atividade 4 – C.C UNESPAR”

Data da apresentação individual para o professor: **09/05/2024**