

Reporte Práctica 2

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano - Computadora

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

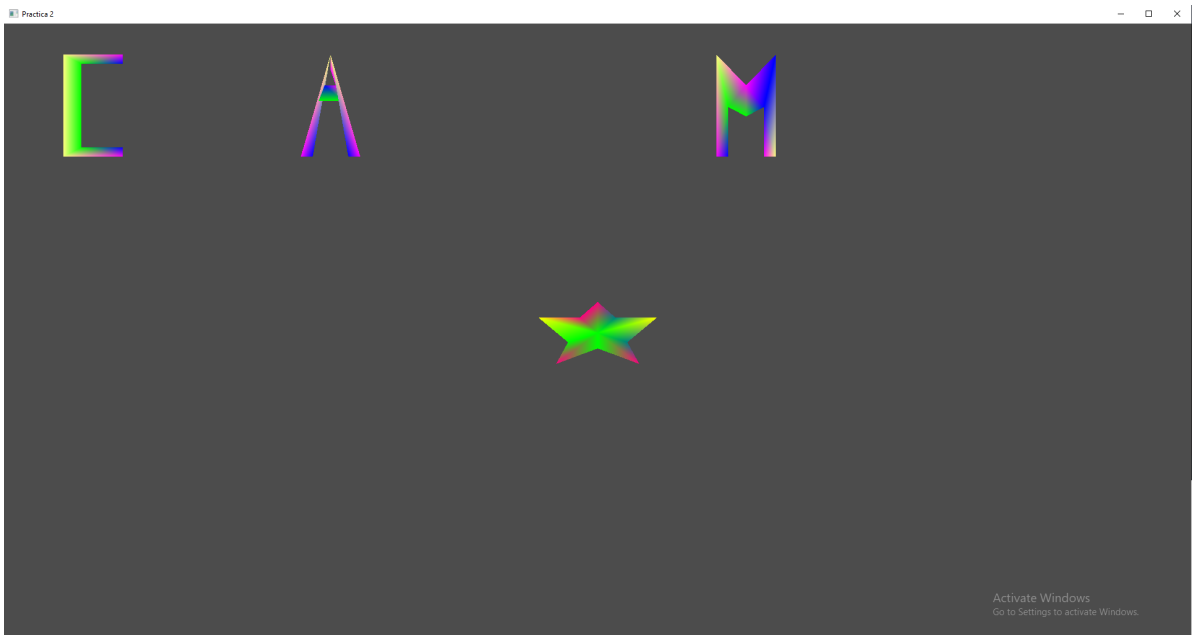
Número de cuenta: 315048937

Grupo : 6

1. Construya figuras que representen a las letras C (construida en clase), la primer letra de su primer nombre y la primer letra de su primer apellido, en mi caso serían CLV (Luis Valencia).
Las letras deben estar formadas por cuadriláteros, triángulos o polígonos que no se encimen (uno sobre otro), pero si pueden compartir vértices. Dichas figuras tendrán relleno.



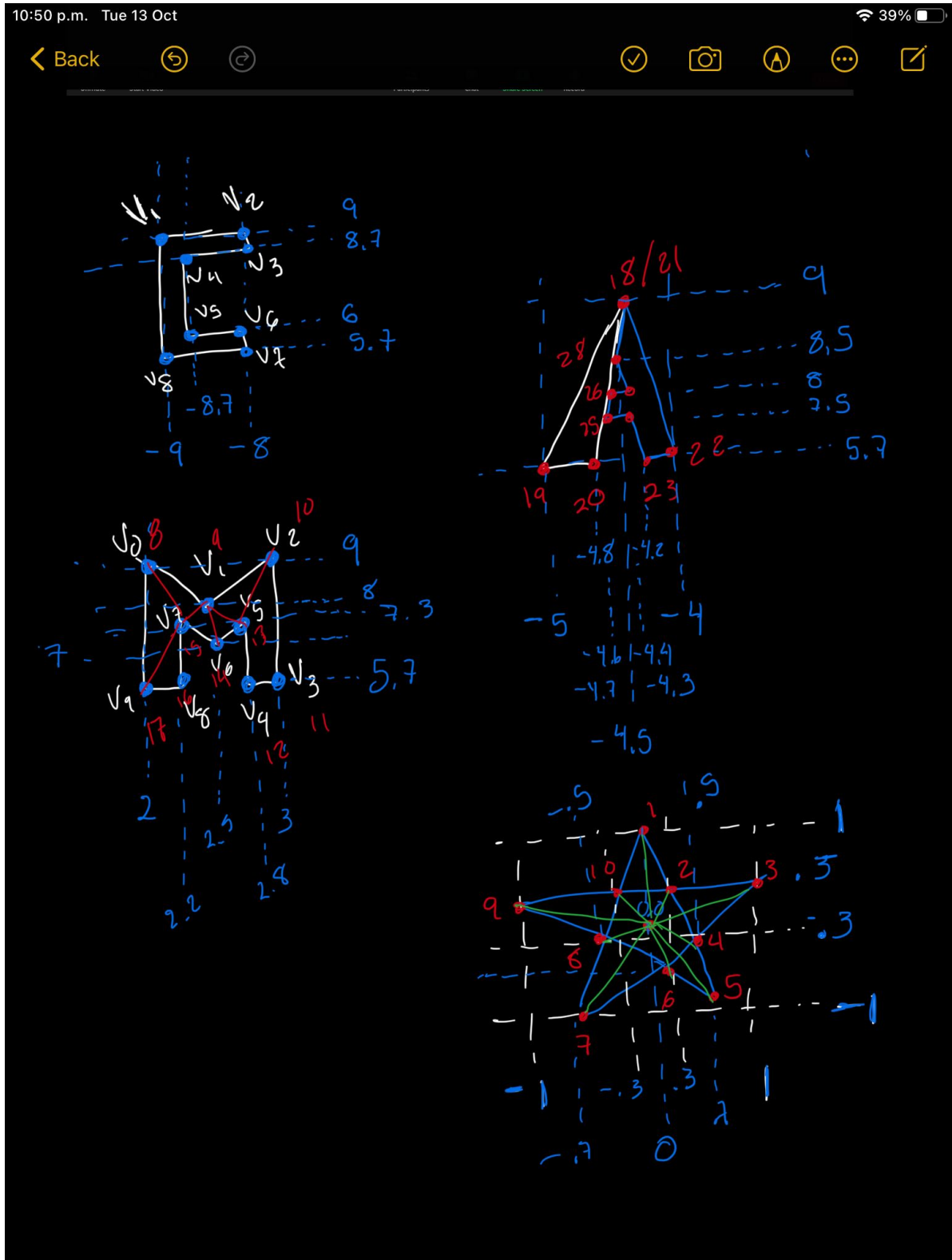
2. Dentro de ese mismo programa construir una estrella, con las mismas condiciones que las letras. Cada elemento debe tener colores distintos.



- Envíe por correo el archivo de código con los elementos anteriores. (Antes de la siguiente sesión)

Este apartado fue enviado mediante google classroom

- Incluya en el reporte una hoja cuadriculada, donde se muestren las coordenadas que utilizó para formar las letras solicitadas y la estrella.



Sin duda fue una práctica que a pesar de no ser realmente complicada, fue realmente laboriosa y tardada, sobre todo por cada apartado a realizar por cada figura.

Mis recomendaciones realmente podrían ser resumir o dar un abstract de los pasos a seguir pues a veces se puede llegar a confundir ciertas cosas, yo lo explicaría de la siguiente forma

- 1) Realizar el mapping de los puntos para posteriormente ponerlos en código,
- 2) Plantear la forma en que el vector de índices será leído de forma de que se utilicen en el paso siguiente
- 3) Mediante el constructor u objeto fan realizar la unión de los puntos