

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Práctica 1: Configuración del espacio trabajo

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

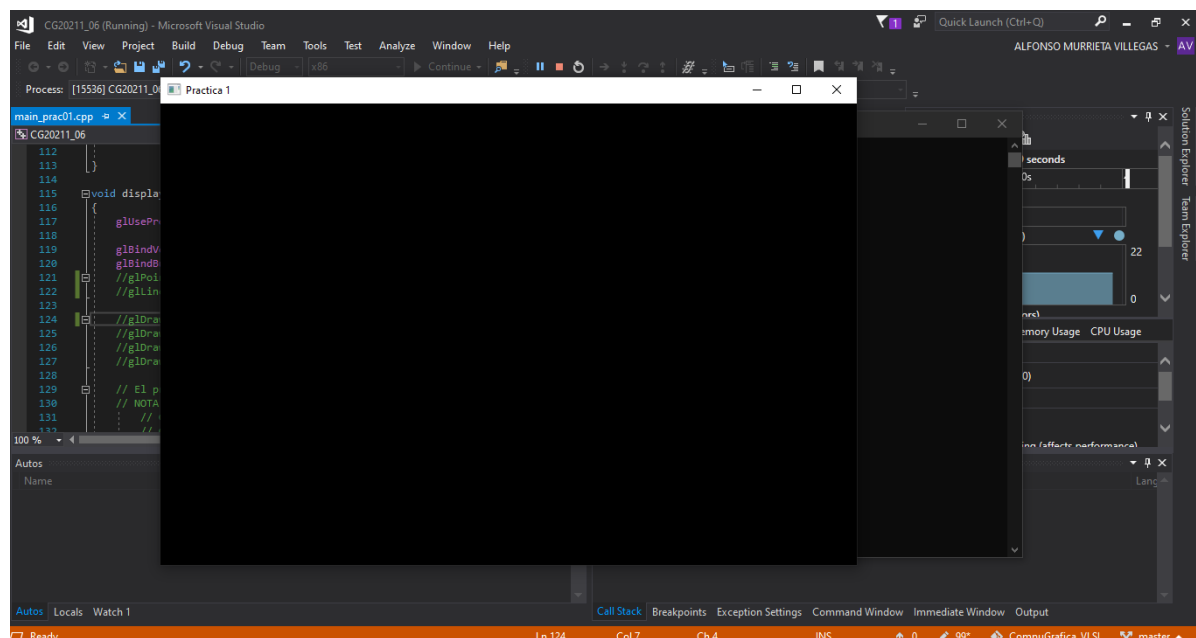
Número de Cuenta: 315048937

Grupo: 6

Desarrollo

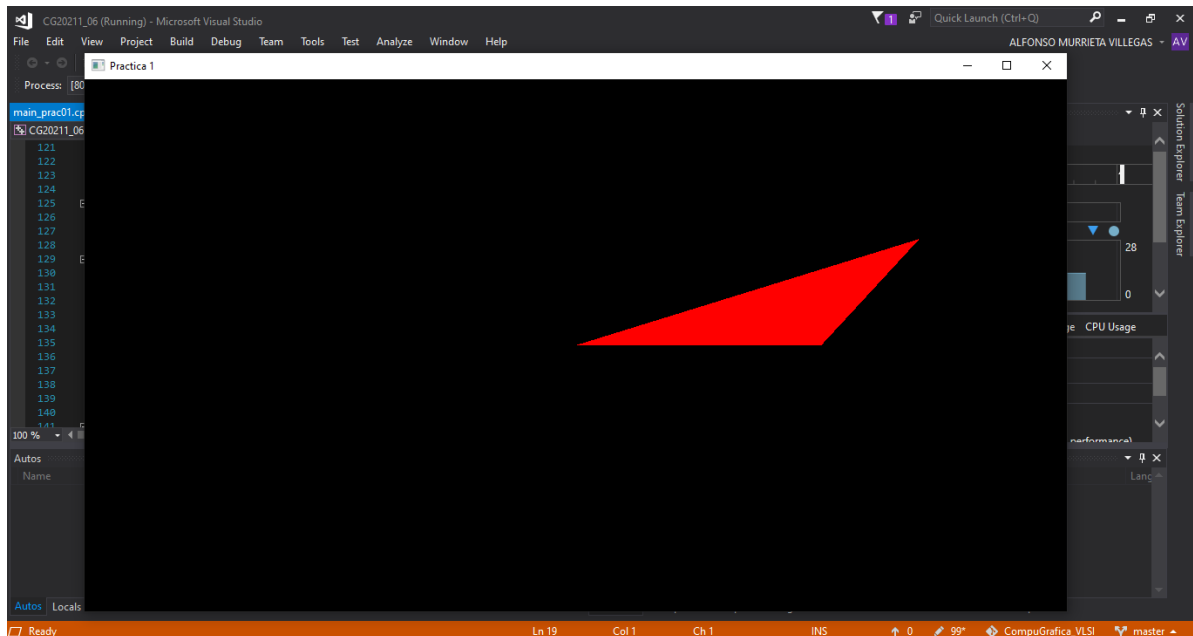
Ejercicio 1

Para este ejercicio lo que se realizó fue meramente crear una ventana sobre todo para validarla buena importación de las bibliotecas que se emplearán a lo largo del semestre.



Ejercicio 2

Para este ejercicio lo que se abordó fueron distintas funciones para la creación de dibujos o figuras primitivas



```
//glDrawArrays(GL_POINTS, 2, 1);

//Descripción de glDrawArrays
// El primer parametro es donde empieza, segundo parametro indica a partir de que
elemento del arreglo
// NOTA: es una lista circular

// "Objetos/argumentos para DrawArrays"
// GL_POINTS es sólo para puntos
// GL_LINES Te da líneas (Obvio necesita otro punto)
// GL_LINE_STRIP une directamente los puntos
// GL_LINE_LOOP cierra todos los puntos
```

Además del uso particular de otras bibliotecas como glfw3 para el uso de interfaces como el teclado

Conclusión y preguntas

1. ¿Pudo conseguir que el código de muestra funcione?

Sí, se mostró sin ningún problema e incluso se pudo realizar ejemplos más complejos mediante los distintos "objetos" que acepta glDrawArrays().

2. Liste los problemas que tuvo o intentó resolver para hacer funcionar el código.

Realmente no tuve ningún problema al momento de importar las bibliotecas ni al compilar el mismo código, realmente me parecieron explícitas las instrucciones aunque si hubiera sido bueno mencionar específicamente la dirección donde deben colocarse las bibliotecas dentro del proyecto de Visual Studio.

De un breve comentario de la práctica uno, indicando los pasos que se le complicaron y sugerencias para mejorar desarrollo de la misma.

Realmente es una práctica rápida además de no ser nada compleja, además lo realmente importante de esta práctica es el poder importar de las bibliotecas que posteriormente serán empleadas a lo largo de todos nuestros proyectos en el semestre.

Y como sugerencias, realmente creo que estuvo bastante bien explicado además de que se dio un buen tiempo para detallar cada aspecto del IDE y del proyecto.