

Informatica Grafica P1 : Getting started with WebGL

Per aquesta primera practica he creat una escena de un mar amb WebGL que inclou una lluna, un mar amb una ona sinusoidal i estrelles. Tot això es pot personalitzar, així que es pot jugar amb diversos paràmetres. Hem utilitzat classes de JavaScript per mantenir-ho modular i organitzat.

Components de l'Escena

- **La Lluna:** És un cercle amb altres cercles dins que representen cràters La seva posició es pot ajustar fàcilment amb una funció , i per mostrar-ho l'he posat anclada a la posicio del mouse.
- **El Mar i l'Ona Sinusoidal:** Aquí tenim una ona que es pot modificar canviant el número de punts, l'amplada i la freqüència. També podem ajustar la marea per simular diferents altures de l'aigua. Tambe he afegit petites onades blanques que son Line-Strips
- **Les Estrelles:** Aquestes apareixen a l'atzar i també tenen una mida variable. Si vols, pots prémer un botó per reiniciar-les i generar noves estrelles en noves posicions.
- **Fons Dia/Nit:** El fons pot canviar de color entre dos colors diferents gràcies a un gradient.

