**Atividade Avaliativa**

**Discente:**

1. **Qual é o principal objetivo do X3DOM?**

a) Criar imagens 2D interativas.

b) Desenvolver jogos de realidade aumentada.

c) Permitir a criação de conteúdo 3D interativo na web.

d) Produzir gráficos vetoriais em navegadores.

e) Facilitar a edição de vídeos online.

1. **Qual linguagem de descrição 3D serve como base para o X3DOM?**

a) HTML

b) CSS

c) JavaScript

d) X3D

e) WebGL

1. **Como você adiciona uma textura a um objeto 3D em X3DOM?**

a) Usando a tag <img> com um link para a imagem da textura.

b) Usando a tag <texture> dentro do elemento <appearance> e especificando a imagem da textura.

c) Usando uma tag <3d-texture> com a imagem da textura incorporada.

d) Aplicando diretamente a imagem como plano de fundo do objeto.

e) Não é possível adicionar texturas em X3DOM.

1. **Como você incluiria uma esfera em um cenário X3DOM?**

a) Usando a tag <sphere> com os atributos de tamanho e posição.

b) Usando a tag <object> com a geometria especificada como "esfera".

c) Utilizando a tag <shape> e definindo a geometria como "Sphere".

d) Não é possível criar uma esfera em X3DOM.

1. **Para aplicar uma textura a um objeto em X3DOM, qual elemento você usaria?**

a) <texture>

b) <image>

c) <material>

d) <appearance>

1. **Qual elemento X3DOM é usado para criar uma representação de um cone 3D?**

a) <cylinder>

b) <pyramid>

c) <cone>

d) <sphere>

e) <cube>

1. **Para aplicar uma textura a um objeto em X3DOM, qual elemento é comumente usado?**

a) <texture>

b) <image>

c) <material>

d) <appearance>

e) <mapping>

1. **Qual elemento é usado para incorporar conteúdo externo, como modelos 3D, em um cenário X3DOM?**

a) <model>

b) <embed>

c) <inline>

d) <external>

e) <import>

1. **O que é MovieTexture em X3DOM?**

a) Uma textura que se move automaticamente pelo cenário 3D.

b) Uma textura aplicada a um objeto que muda de cor ao longo do tempo.

c) Uma textura usada apenas em vídeos.

d) Um elemento para incorporar vídeos em um cenário X3DOM.

e) Uma textura que só pode ser aplicada a esferas.

1. **O que faz o atributo "transform" com a propriedade "translation" em X3DOM?**

a) Define a rotação de um objeto.

b) Define a escala de um objeto.

c) Define a posição de um objeto no espaço 3D.

d) Define a opacidade de um objeto.

e) Define a cor de um objeto.

1. Você está criando uma exposição virtual de um museu de arte online. Você deseja exibir uma escultura 3D importada de um arquivo chamado "escultura.glb" no museu virtual. **Qual elemento X3DOM você usaria e qual atributo específico você aplicaria para posicionar a escultura no museu virtual?**

a) <model> com position atribuído.

b) <inline> com translation atribuído.

c) <imageTexture> com position atribuído.

d) <MovieTexture> com translate atribuído.

1. Você está criando uma sala de exibição virtual de pinturas famosas em um site de arte. Você deseja aplicar uma textura de imagem a uma parede virtual no espaço 3D para exibir uma pintura. **Qual elemento X3DOM e atributo você usaria para aplicar a textura de imagem à parede?**

a) <box> com <imageTexture> atribuído.

b) <plane> com <MovieTexture> atribuído.

c) <cylinder> com <imageTexture> atribuído.

d) <shape> com <appearance> e <imageTexture> atribuídos.

1. Você está desenvolvendo uma experiência de realidade virtual (RV) interativa em um navegador. Um dos objetos no ambiente RV é uma TV de tela grande que reproduz um vídeo. **Qual elemento X3DOM e atributo você usaria para incorporar o vídeo na TV 3D?**

a) <video> com <imageTexture> atribuído.

b) <MovieTexture> com <embed> atribuído.

c) <inline> com <MovieTexture> atribuído.

d) <texture> com <video> atribuído.

1. Você está criando uma exposição virtual de fotografia em 3D para exibir fotos de paisagens naturais deslumbrantes. **Qual elemento X3DOM e atributo você usaria para aplicar as imagens fotográficas nas paredes das galerias virtuais?**

a) <box> com <imageTexture> atribuído.

b) <plane> com <MovieTexture> atribuído.

c) <cylinder> com <imageTexture> atribuído.

d) <shape> com <appearance> e <imageTexture> atribuídos.

1. Na criação de uma cena virtual, você deseja tornar as exposições dos elementos 3D da cena o mais envolventes possível. **Baseando-se no código incompleto abaixo, faça as devidas adequações no código para que o mesmo posso ser utilizado na cena virtual**



