

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
INGENIERIA Y ARQUITECTURA



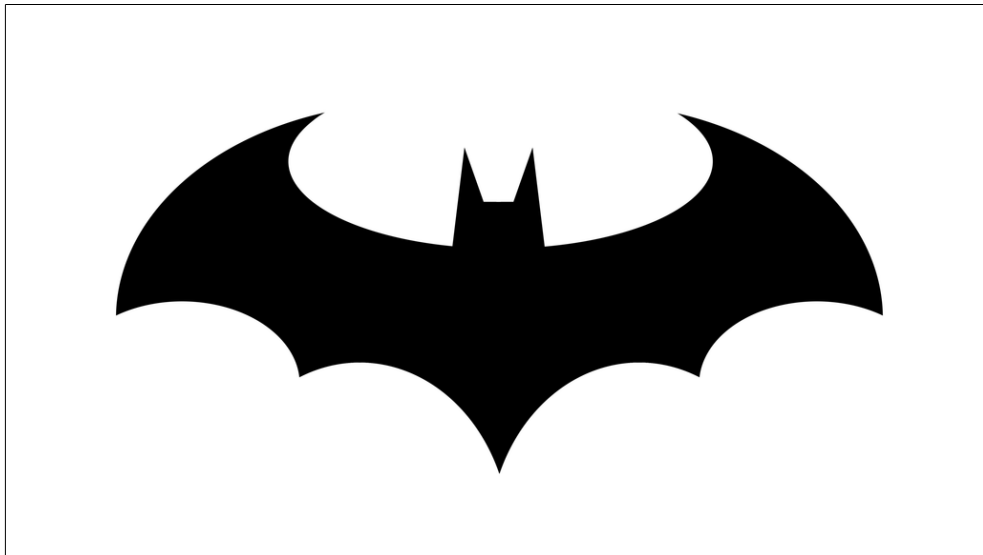
Parcial #1. Algoritmos Gráficos

Docente: Ludwin Alduvi Hernández Vásquez

Nombre: _____ Fecha: 04/04/18

Indicaciones: Realice los siguientes problemas haciendo uso de su ordenador, puede utilizar todos los script vistos en clases y de tareas ex-aula. No puede hacer uso de Internet hasta indicar al docente que finalizo su actividad. Al ser revisado los scripts se le autorizara para que lo suba a la plataforma.

1. Haciendo uso de las primitivas dibuje le imagen que se le presenta continuación



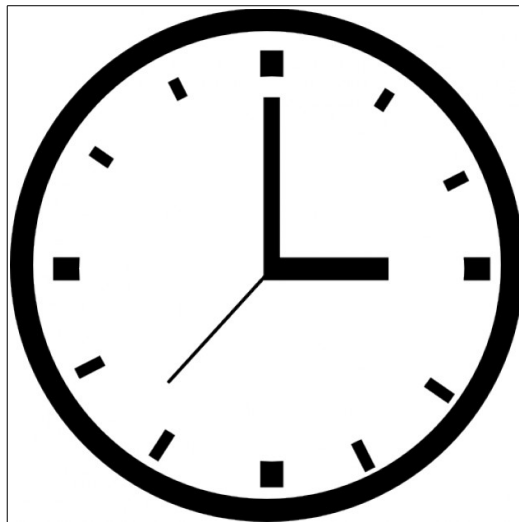
2. Haciendo uso de primitivas diseñe la figura que se muestra en la siguiente imagen, y mediante el control de teclas de desplazamiento hacer que se mueva para atrás y hacia delante y con las teclas de arriba y abajo hacer que la cabeza la gire atrás y delante, de igual manera para las patas.



3. Haciendo uso de primitivas dibuje la figura del logo de Shield



4. Haciendo uso de las primitivas dibuje una imagen del reloj, además programe las teclas de la siguiente manera 1:controla la aguja horaria con giros similares a los de reloj, 2:controla la aguja de minutos, y el 3 controla los segundos y al presionar el 4 el reloj debe de marcar las 5:00 PM.



5. Haciendo uso de primitivas dibuje la figura del logo de Volkswagen



6. Haciendo uso de las primitivas dibuje la imagen que se le pide a continuación y programe las teclas de desplazamiento para que la carretilla se mueva de izquierda a derecha, cuando gire a la izquierda tiene que cambiar el sentido de la parte frontal a la trasera de igual manera cuando se desplace a la derecha, es decir que la parte frontal siempre debe de ir a lado o puesto de la agarradera. Las ruedas deben de girar y simular que va en marcha.

