

LABORATÓRIO 3

DISPOSITIVOS DE INTERAÇÃO

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Modifique o exemplo InputDXUT, disponibilizado no material de apoio, para que ele desenhe pixels continuamente na posição atual do mouse.

Para isso utilize a função SetPixel da biblioteca do Windows:

```
COLORREF SetPixel(  
    HDC hdc,           // contexto do dispositivo alvo  
    int X,             // posição no eixo x  
    int Y,             // posição no eixo y  
    COLORREF crColor   // cor do pixel  
);
```

O contexto do dispositivo gráfico pode ser obtido com a função GetDC e liberado com a função ReleaseDC:

```
HDC hdc = GetDC(hwnd);  
  
// utiliza dispositivo aqui  
  
ReleaseDC(hwnd, hdc);
```

Uma cor do tipo COLORREF pode ser obtida com a macro RGB:

```
COLORREF color = RGB(255,255,255);  
  
As cores R(Red), G(Green) e B(Blue) variam de 0 a 255.  
  
Uma cor RGB(0,0,0) é a cor preta e RGB(255,255,255) é a cor branca.
```