

## Ukeoppgaver 17/1/22 (Noe er forberedende til oblig 1)

Vi trenger klasser for å strukturere prosjektet når vi skal lage scener med flere statiske og bevegelige objekter. Det er ikke helt opplagt hva som er beste måte å gjøre dette på, men dere kan prøve først, så skal vi diskutere løsninger etter hvert.

1. Skriv en klasse som representerer et 3d aksekors med x-akse, y-akse og z-akse som går fra for eksempel 0 til 1, hvor fargene rgb representerer xyz.
2. Skriv klasser og funksjoner som kan brukes til å representere og tegne ut
  - a. grafen til en funksjon  $f(x)$
  - b. et plan
  - c. et tetraeder
  - d. en kube
3. Skriv en klasse Vector3d for datatypen float/GLfloat med det du mener er de viktigste funksjoner/operator-overlastinger.
4. Skriv en klasse Vertex for datatypen float/GLfloat med det du mener er de viktigste funksjoner/operator-overlastinger.
5. Lag en scene med noen av disse objektene.