
Human-Computer Interaction

Bearbeitung zu *Interaktive Computergrafik*, WiSe 2017/18

Betreuer: Christian Reichel, Susanne Schmidt

Übung 2

Hinweis: Das Übungsblatt ist bis Dienstag, den 07.11.17, um 12 Uhr zu bearbeiten.

Aufgabe 1 (Gruppenaufgabe, 5 Punkte)

Entwickeln Sie eine Funktion, welche mithilfe entsprechender WebGL-Primitive die typische Pacman-Form berechnet. Eingabeparameter sollen (mindestens) der Radius, ein Maß für die verwendete Anzahl an Eckpunkten und die Größe des Mundes sein (sollte aufgrund der geringen Anzahl an angegebenen Eckpunkten die exakte Mundgröße nicht darstellbar sein, kann eine Annäherung vorgenommen werden).

```
function drawPacman(radius, numberOfVertices, angleMouth)
{
    ...
}

drawPacman(3, 8, 45);
```

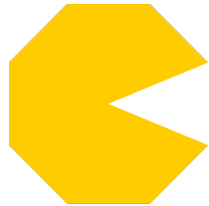


Abbildung 1: Beispielhaftes Grundgerüst für eine parametrisierte Funktion zum Zeichnen von Pacman sowie die erwartete Ausgabe bei Ausführung.

Hinweis: Da noch nicht alle Studenten einem Team zugeordnet sind, wird die Abgabe in Moodle erst nach den Übungen am 02.11.17 möglich sein.