**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE ASIS**

**EXAMEN 2ER. PARCIAL**

**COMPUTACIÓN GRÁFICA**

**Nombre**: Russell Nick Yana Choque

***Teoría***

1. ¿Qué son las primitivas de dibujo?

Una primitiva es un tipo de dibujo que se hace usando puntos para definir lo que se muestra en la pantalla los cuales pueden estar formados por puntos únicos, líneas o triángulos y pueden colorearse, tener una mezcla alfa e incluso tener una textura, lo que significa que se pueden usar para crear algunos efectos muy emocionantes en un juego 2D. Por ejemplo, puedes crear un rectángulo usando múltiples primitivas de triángulos, luego texturizarlo.

1. ¿Qué es GLUT?

GLUT es el OpenGL Utility Toolkit, un grupo de herramientas independiente para escribir programas OpenGL facilita considerablemente el aprendizaje y la exploración de la programación como control de ventana y monitoreo de entrada de teclado y mouse entre otros además proporciona una API portátil para que pueda escribir un solo programa que funcione tanto en PC con Win32 y X11

**Práctica**

1. Realizar la implementación en C++ para dibujar la siguiente forma, utilizando algoritmos de primitivas de línea y circunferencia:

