

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Informática Gráfica y Visualización	Apellidos:	
	Nombre:	

Actividades

Laboratorio #1: Introducción a OpenGL

Preparación para el laboratorio

Antes de acudir al laboratorio deberás haber instalado OpenGL. Para ejercitar el aprendizaje autodidacta no vamos a detallar aquí el proceso de instalación, sino que el alumno deberá buscar recursos en Internet que le ayuden a realizar la instalación. A continuación se describen algunas pautas.

Los usuarios de Windows deben instalar la librería GLUT.

Aquí se describe cómo hacerlo:

<http://web.cs.wpi.edu/~gogo/courses/mingw/>

En clase usaremos el comando gcc de las GCC para compilar. Si quieres pueden instalar otros editores de texto adicionales con los que te sientas cómodo Xcode, Dev-C++, NetBeans, etc, pero deberás conocerlo: el profesor usará gcc y no resuelve problemas con IDEs.

Usa el foro «Pregúntale al profesor de la asignatura» para resolver problemas de configuración antes del laboratorio.

Tiempo asignado para el laboratorio 2 horas. El trabajo realizado se evalúa al acabar el laboratorio y la entrega se realizará en la fecha indicada en el sistema de entrega de actividades.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Informática Gráfica y Visualización	Apellidos:	
	Nombre:	

Descripción del laboratorio

Durante el laboratorio vamos a familiarizarnos con las primitivas de dibujo de OpenGL. Para ello el estudiante debe de hacer un programa OpenGL que dibuje un reloj analógico, incluidas las marcas de las horas y las manillas. El reloj debe ser estático, ya que la animación no se trata hasta el Tema 12.

Entrega del laboratorio

Una vez acabado el trabajo, adjunta:

1. Un fichero `solution.c` con la implementación de tu programa.
2. Un fichero de respuestas que contenga:
 - a. Un *screenshot* del programa en ejecución.
 - b. La respuesta a estas preguntas: ¿Funciona bien tu programa? ¿Qué fallos existen?

Nota: Solo se acepta ficheros editables (.doc, .docx, .odf, .rtf). No se aceptan imágenes escaneadas del ejercicio ni el formato .pdf.