

# Osnove proceduralnog generisanja pokreta

## 2021/2022

### Projektni zadatak I-Z1: Mrtva priroda

1.

Na sceni iscrtati:

- gornja ploča stola
- sveću u svećnjaku koja može biti upaljena ili ne
- švajcarski sir
- činiju u kojoj se nalaze tri voćke.

Pogled je sa strane, bez perspektive.

2.

Omogućiti ispravan unos dužine sveće. Unosi se jedan od tri nivoa: 1, 2 ili 3. Na osnovu unetog nivoa programski se određuje odgovarajuća dužina sveće. Omogućiti unos informacije o tome da li je sveća upaljena ili ne. Ako sveća nije upaljena ne iscrtavati plamen.

3.

Dodati neki patern na neki element scene.

4.

Animirati deo scene.

Pored definisanih mogu se dodavati novi elementi ili obeležja po želji.

Za ostvarivanje bodova nije neophodno sve realizovati.

Kod dobro formatirati, promenljive smisleno nazivati, koristiti konstante i enumeracije ukoliko je moguće, po potrebi dodavati komentare.

Rešenje kopirati u novi folder. Izbrisati **.sdf**, **.suo** i **.user** fajlove. Izbrisati **Debug** folder. Ovako pripremljen folder arhivirati i sačuvati pod nazivom:

**OPGP\_Z1\_BR\_GODINA.zip**

gde je BR\_GODINA broj vašeg indeksa.

Budite kreativni!