DUCLAUT N athan

GARCIN Anthony

(07/12/2021)

# Rapport de TP3 – Représentation visuelle d’objet

## Introduction

L’objectif de ce TP est d’afficher dans une fenêtres plusieurs objets 3D qui forment une maison. Nous utiliserons pour cela les modules pygame et pyOpenGl. Nous pourrons observer la représentation sous différents angles en effectuant diverses rotations, translations et zooms.

## Préparation

### Question (1).

Le code ouvre et ferme immédiatement une fenêtre pygame. Le programme importe d’abord et initialise le module pygame. Ensuite, il affiche sur l’écran une fenêtre de taille 300\*200 puis la quitte immédiatement.

### Question (2).

Ce programme permet d’ouvrir une fenêtre pygame et de la fermer des lors que l’on appuie sur une touche du clavier. Ici, comme précédemment, le programme affiche à l’écran une fenêtre 300\*200 puis une boucle tant que laisse cette fenêtre ouverte jusqu’à la pression d’une touche du clavier qui fait quitter cette boucle pour arriver à l’instruction quit.

## Decouverte de l’environnement de travail du TP

### Question (1).

La commande affiche un repère dans un fenêtre pygame

## Conclusion