

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 3

28 VI 2021 r.

Temat: "Modelowanie hierarchiczne w grafice 2D"

Wariant:

Liczba kątów – 11

Przemysław Garbarczyk

Informatyka I stopień

Stacjonarne, 4 semestr

Gr. 2B

1. Polecenie

Opracować scenę hierarchiczną zgodnie z obrazem używając zamiast kół wielokąty obracające się (animacja!) według wariantu. Opracowanie powinno być w jednym z języków: Java lub JavaScript na dwa sposoby:

- Używając hierarchię funkcję (sposób subroutinowy)
- Tworząc graf sceny (sposób obiektowy)
-

2. Wprowadzam dane:

Liczba kątów $n = 11$

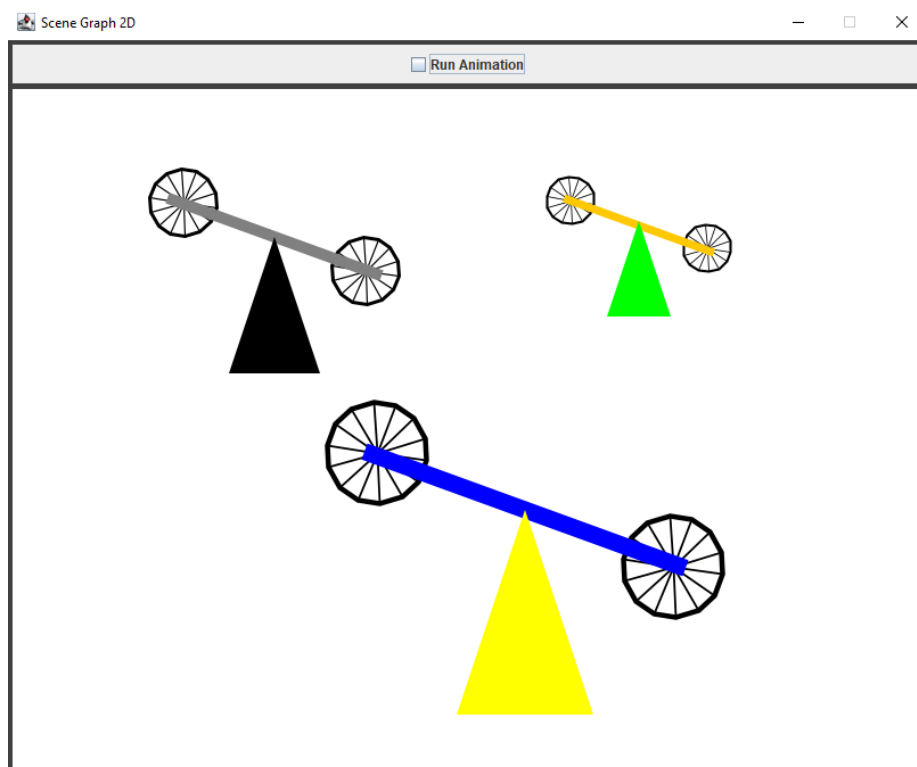
3. Wykorzystane komendy:

- Kod źródłowy: [LAB GK/Main.java at master · Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](#)
- Kod źródłowy: [LAB GK/Main.java at master · Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](#)

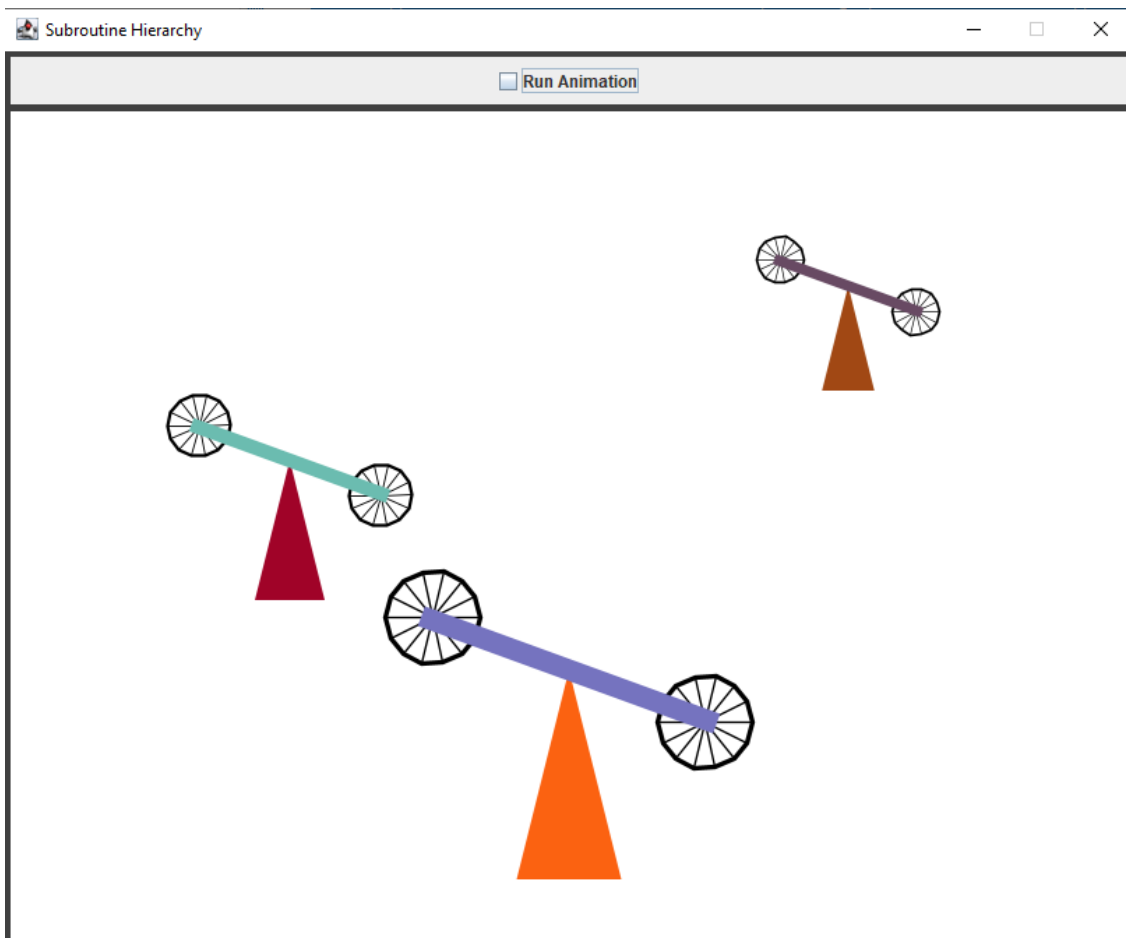
Link do zdalnego repozytorium: [Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](#)
<https://github.com/Karol6n/Zadania-GK>

4. Wyniki działania:

a) Sposób obiektowy



b) Sposób subroutinowy



5. Wnioski

Na podstawie otrzymanego wyniku można stwierdzić, że:

- Korzystając z języka Java możemy w łatwy sposób rysować proste oraz skomplikowane wielokąty;
- Biblioteka udostępnia metody do wykonywania podstawowych operacji na obiektach.