

Практикум по дисциплине "Программирование графических приложений"

Лабораторная работа 14 Анимация и пользовательский ввод

Практическое задание

Тема 14. Анимация и пользовательский ввод

1. Ознакомиться по методическим указаниям и литературе с теоретическим материалом темы №14. Изучить программные коды разделов.
2. На основе приведенных примеров программ дополнить сцену, аналогичную построенной в результате выполнения лабораторной работы по теме 9:
 - анимацией одного из объектов;
 - перемещением одного их объектов мышкой;
 - выводом информации об объекте при нажатии на его грани.

Применяемые анимация и управление должны соответствовать виду объектов.

Продемонстрировать работу программ на скриншотах.

Папка с программой должна содержать все необходимые для ее работы файлы.