

# P03

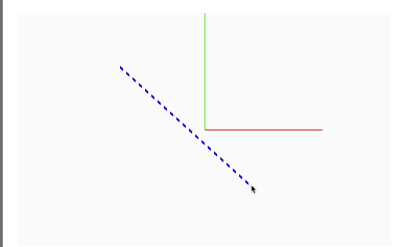
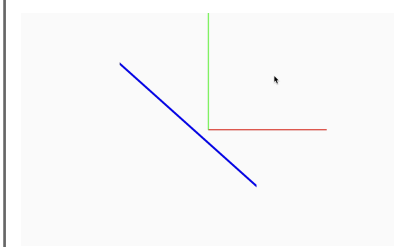
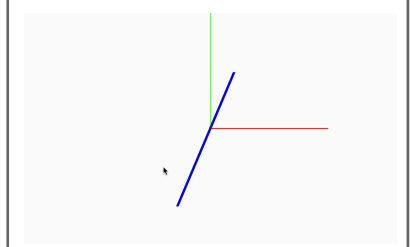
## Interaction and Animation

Self-Scoring table

	P01	E01
Score	1	1

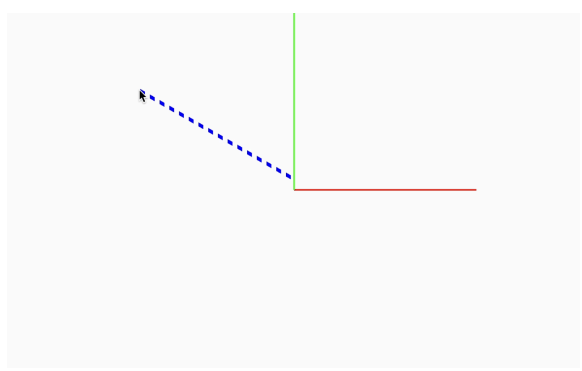
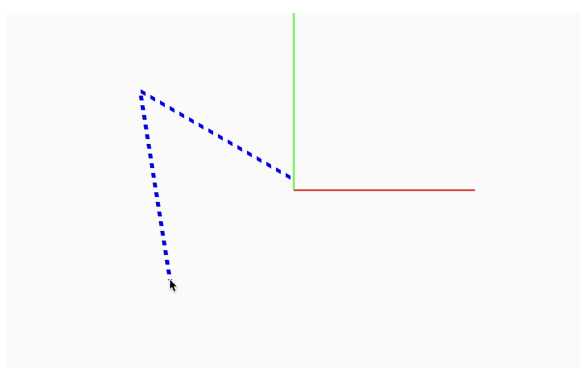
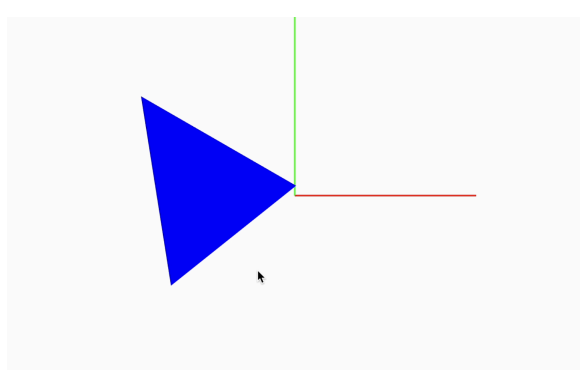
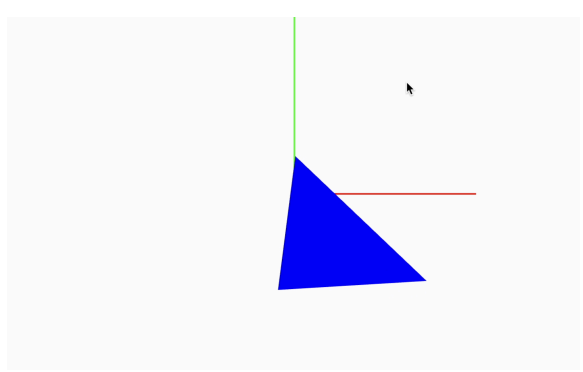
# Practice

-P01

Drag	Release	Rotate
		

# Exercise

## -E01

first click and move to second	second click and move to third
	
Draw a triangle	Rotate
	

모드를 3개로 나누어 **NONE**, **MAKING**, **COMPLETE** 상태로 설정했다. **Pointnum** 변수를 추가하여 점 3개가 찍힐 때까지 현재 클릭된 점의 좌표를 저장하고 1씩 증가하도록 만들었다. 클릭 후 다음 점이 찍힐 때까지 마우스가 **release** 상태일 때 현재 마우스 위치를 **Point[pointnum]**의 값으로 설정하여 마우스를 따라 점선이 움직일 수 있게 구현하였다. 이후 **MAKING** 상태일 때 **GL\_LINES**와 **for** 반복문을 이용하여 지금까지 **Point[ ]**에 저장된 점들을 정점으로 삼아 선을 그리도록 했다. 설정한 점이 3개가 되면 **COMPLETE** 상태로 전환되어 **GL\_TRIANGLES**를 통해 삼각형을 그리게 된다. 삼각형이 생성된 후 다시 클릭하면 기존 **Point** 값을 초기화하여 새로운 삼각형을 그릴 수 있도록 하였다. 회전 기능의 경우 삼각형의 세 점 모두를 회전시켜 삼각형이 회전할 수 있도록 구현했다.