

Consejos.pdf



PruebaAlien



Informática Gráfica



3º Grado en Ingeniería Informática

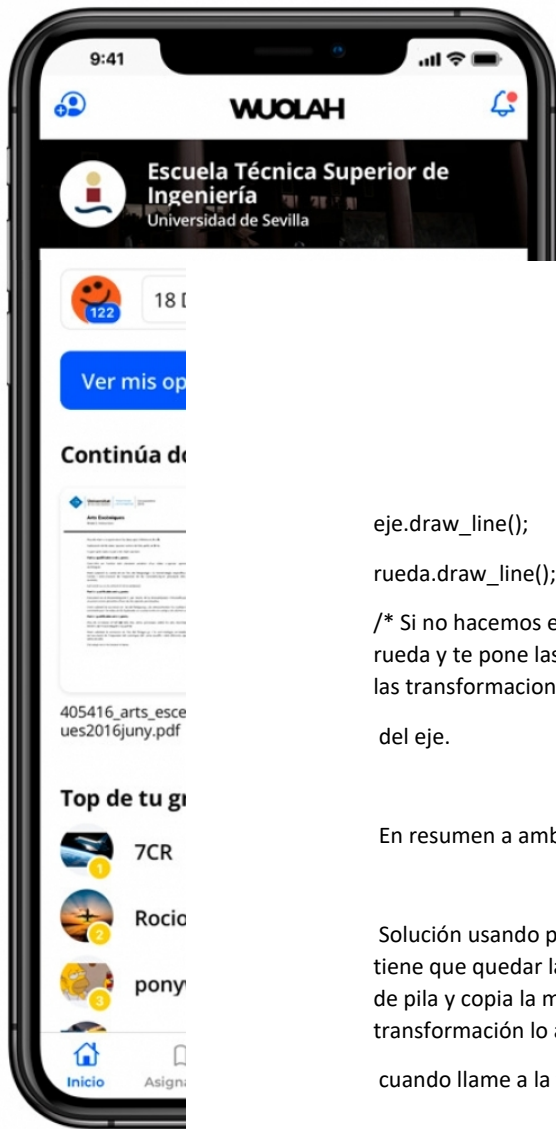


Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Universidad de Granada



Descarga la APP de Wuolah.
Ya disponible para el móvil y la tablet.





Descarga la APP de Wuolah.

Ya disponible para el móvil y la tablet.



```
eje.draw_line();
```

```
rueda.draw_line();
```

/* Si no hacemos el push y el pop, lo que nos pasa es que machaca las transformaciones de rueda y te pone las transformaciones del eje, de tal forma que la rueda esta pintada pero con las transformaciones

del eje.

En resumen a ambos objetos se le aplican las transformaciones del eje.

Solución usando push y pop, de tal forma que si al principio habia una matriz, cuando termine tiene que quedar la misma matriz. de tal forma que el push lo que hace es desplazar el puntero de pila y copia la matriz del puntero anterior, de tal forma que cuando añada una transformación lo añadira en donde apunte actualmente el puntero de pila.

cuando llame a la función pintar vera lo que tenga en el puntero actual de la pila.

Y a continuación hace un pop para que el puntero de pila vuelva a la posición anterior de la pila, es decir nos permite volver al estado inicial.

```
*/
```

```
/*
```

cuando creo una transformación a un objeto esa transformación le afecta al nivel anterior, y si no se hace el push y pop, tambien se heredaria al nivel anterior del anterior y asi sucesivamente.

Ejemplo las transformaciones eje_ruedas le afecta a la clase eje y rueda, y las transformaciones rueda le afecta a la clase cilindro.

```
*/
```