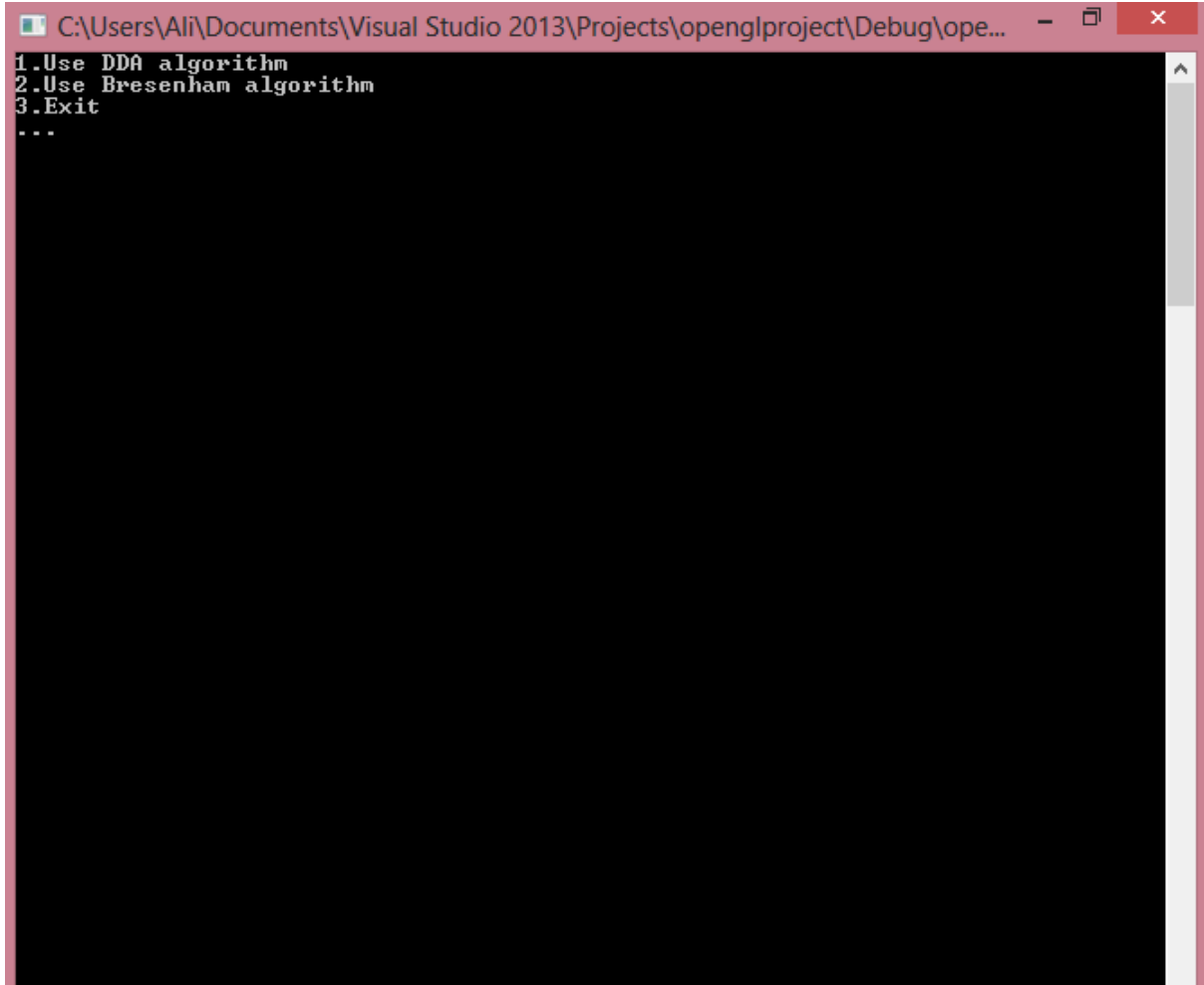
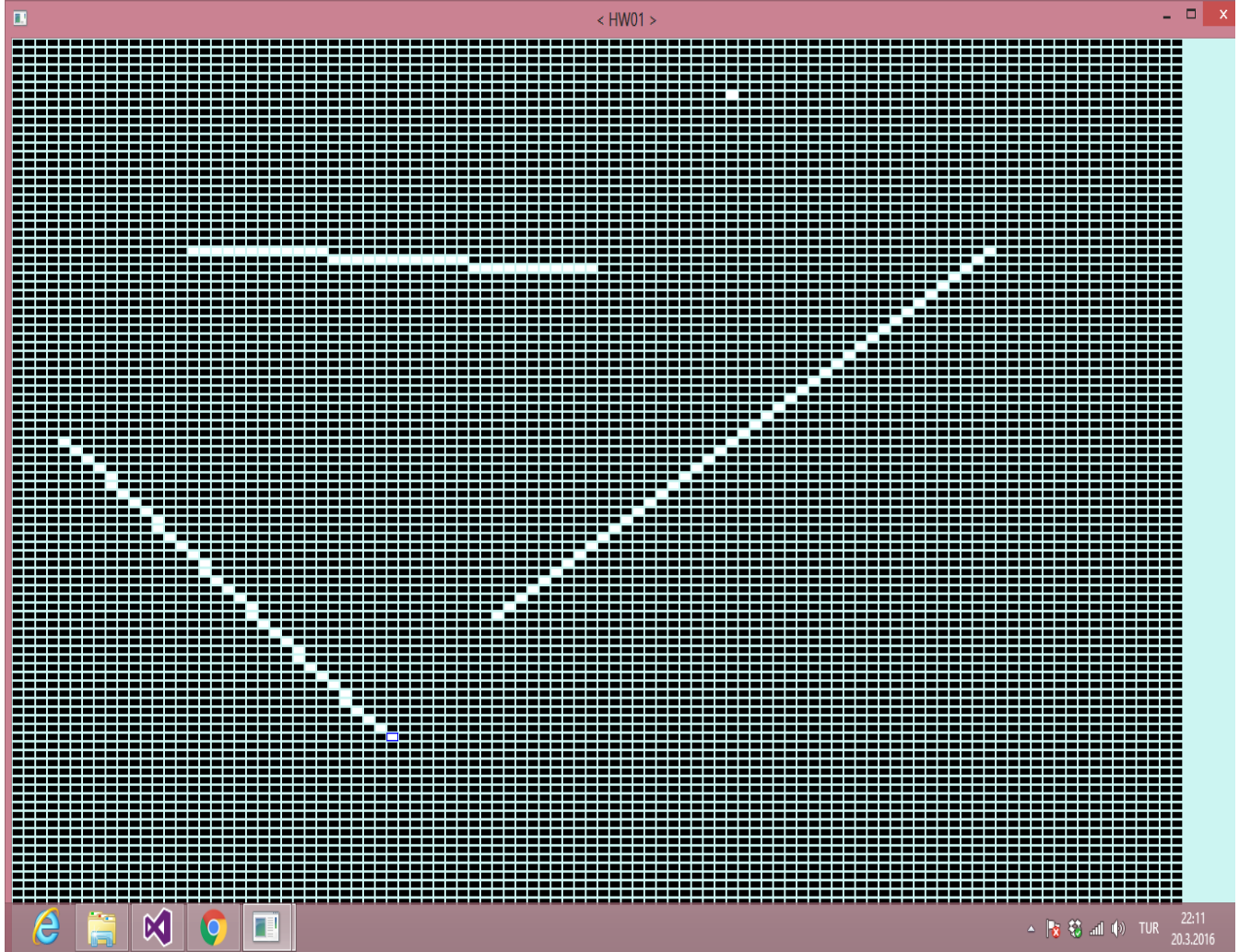


HW01

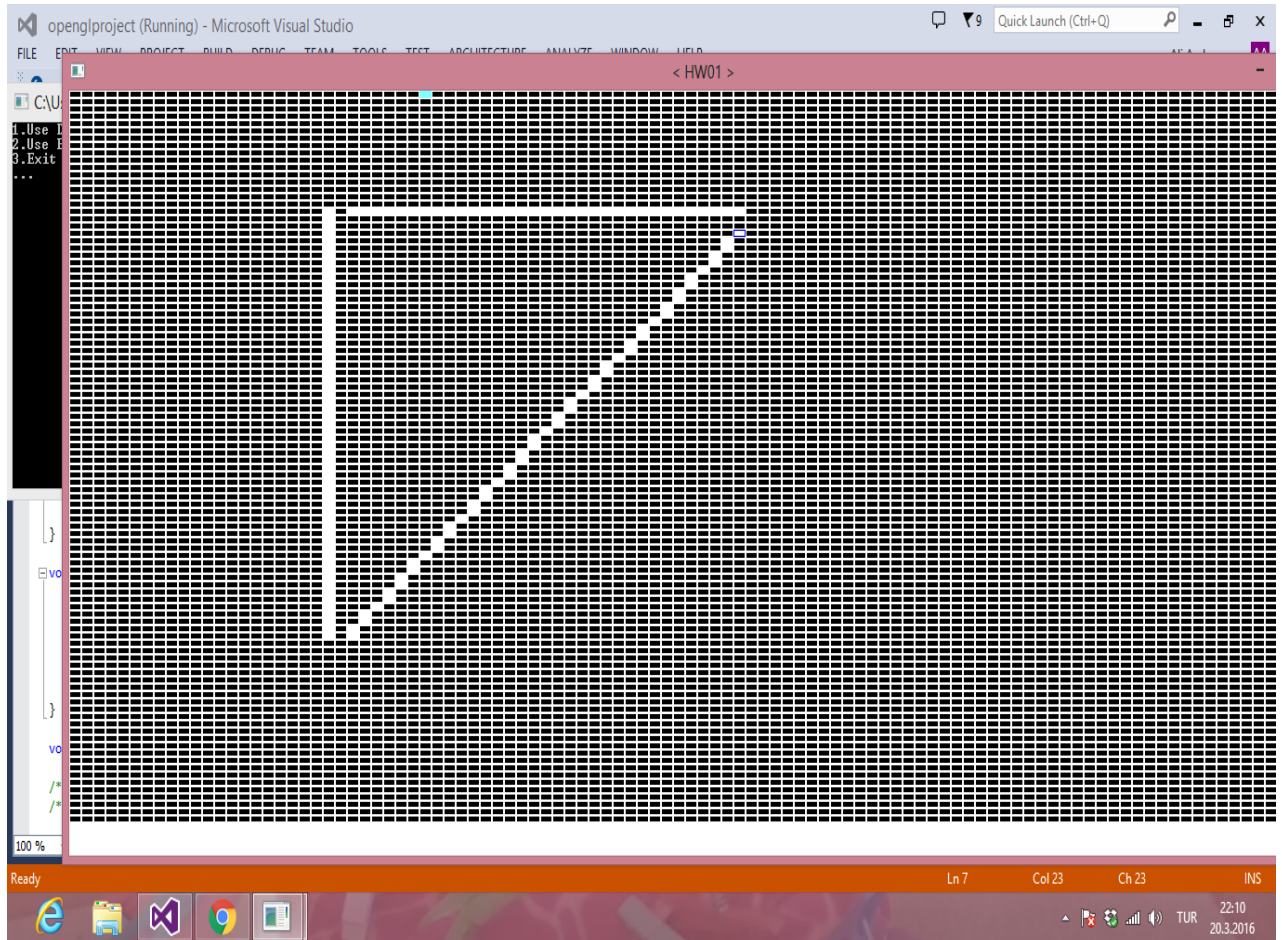
Bu ödevde OpenGL üzerinde Bresenham ve DDA algoritmalarıyla line çizdirmeye çalıştık. Ödevin menüsünde 2 farklı algoritma için seçim belirtilmiştir. myDDA ve Bresenham fonksiyonlarının içerisinde bu algoritmaların implementasyonları kaynak kodda belirtilmiştir. OpenGL üzerinde kodu derleyip çalıştırdığımızda karşımıza 2 farklı ekran çıkar. Siyah olan ekranda menü vardır ve gerekli seçimlerin yapılmasını sağlamaktır. Beyaz olan ekran menüde belirtilen seçimlerin yapılmasını gerçekleştirmektedir. Eğer 1 e tıklarsanız DDA algoritması 2 ye basarsanız Bresenham algoritması devreye girecektir. 3 e basarsanız çıkış gerçekleşecektir.



MENU



BRESENHAM ALGORİTMASI



DDA Algoritması