

## Aula 2:

[https://www.youtube.com/watch?v=5MwuUrqEoeU&list=PLChrioR5POdsLVTfqi\\_Fxz7zO9zyl6DuJ&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=5MwuUrqEoeU&list=PLChrioR5POdsLVTfqi_Fxz7zO9zyl6DuJ&index=2)

1. A aula em si não foi prática no laboratório porque os computadores não estavam com o ambiente instalado, mas a aula em si foi o professor desenvolvendo.
2. Iniciou-se ensinando como testar o Qt "Hello World" e depois configurou o projeto, deixando no ponto de executar o projeto base.
3. De cara, comentou código // para a gente ao invés de apenas ver, aprender a criar a GUI do início e seguindo os próximos passos.
4. Inicialmente criamos (também estou fazendo no meu pc) a função desenha(), de cara preta porque ainda não tem nada, daí só é possível ver as dimensões passadas (800,600).
5. A partir daí vamos encorpar a GUI, adicionando o chão, as cores e a luz, tudo isso em desenha().
6. Como não tem como modelar sem ter referência, foi atribuída a origem.
7. acima estão drawFloor(), setColor(), setLight() e drawOrigin().
8. Após isso, começamos a trabalhar com objeto drawSphere().
9. Com a esfera, fomos trabalhando as coordenadas, partindo da origem, as cores e as interações com movimentações e tamanho da mesma.
10. Uma nova função teclado foi criada.
11. Foi criado um padrão ASDW para movimentar a esfera.
12. Foi adicionado poucas funções de teclado, porque já existe um padrão já estabelecido, daí no caso é só adicionar as novas funcoes quando necessário.
13. Chegamos por fim, no mouse.
14. usamos a glutGUI::trans\_luz para interagir a luz, e para maior funcionalidade, ativamos a tecla 'L' para liga-la e desligá-la.
15. A última interação foi para movimentar os objetos com teclado e mouse. no meu coloquei a tecla "o" para ativar os objetivos globais e com os botões do mouse ativa suas movimentações, cada botão uma movimentação.