

Lucas Mateus M A Castro	10295388
Marcelo Temoteo de Castro	10295350
Aulos Plautius Martines Marino	7986409

## Ciência da Computação

Disciplina: SCC-0250 - Computação Gráfica  
Prof. Dra. Maria Cristina Ferreira de Oliveira

---

## Trabalho 1 - Catavento

Universidade de São Paulo  
ICMC - São Carlos  
21/04/2019

# Relatório de Desenvolvimento

Aulos: Desenvolveu o código base, setando o opengl e glfw. Escolheu a posição dos vértices dos triângulos e os desenhou na tela. Também preparou uma função para pegar os inputs básicos. Escreveu shaders básicos para serem utilizados.

Lucas: Desenvolveu a parte de transformações e modularizou a parte do código que configura os shaders. Usou delta time (baseado em tempo entre frames) para poder escalar os valores de acordo com o framerate.

Marcelo: Desenvolveu uma biblioteca matemática para matrizes tratados como vetores. A biblioteca gera matrizes, gera matrizes identidade e realiza multiplicação de matriz 4x4 por semelhantes e 3x3 por semelhantes. A biblioteca também realiza a multiplicação de matrizes 4x4 por vetores 1x4 e matrizes 3x3 e vetores 1x3.