



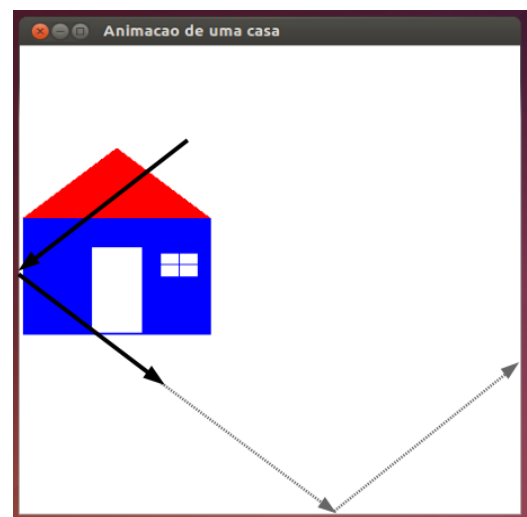
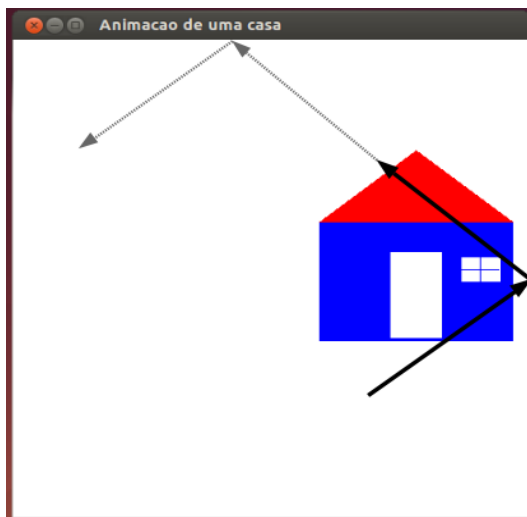
4º Exercício valendo PONTO

Questão: O exercício consiste em fazer uma animação 2D em OpenGL.

A animação consiste em movimentar uma casinha até ela “tocar” em uma das extremidades da janela, voltando assim a se mover em outra direção.



O movimento que a casinha faz quando bate em uma das extremidades da janela pode ser visualizado abaixo:



A inclinação que a casinha faz quando bate nas extremidades fica a critério do aluno. Pode-se fazer de forma aleatória (quanto ela bate, vai para uma direção qualquer), linear, etc.

Sugestões:

- A posição inicial de desenho da casinha pode ser em qualquer posição dentro da janela.
- Utilize os slides da aula de “Animação – OpenGL” para auxiliar no desenvolvimento do exercício.

Entrega:

- Enviar os códigos fontes em **C/C++/Java** para o e-mail:
matheus.magalhaes@larces.uece.br
- Título do e-mail: **CG-2017-2-Exercicio4-[Nome do Aluno]**
- Data limite de entrega: **18/04/2018**