



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e
INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



EJERCICIOS DE CLASE N° 01

NOMBRE COMPLETO: David Sánchez Gutiérrez

N° de Cuenta: 315596397

GRUPO DE LABORATORIO: 01

GRUPO DE TEORÍA: 04

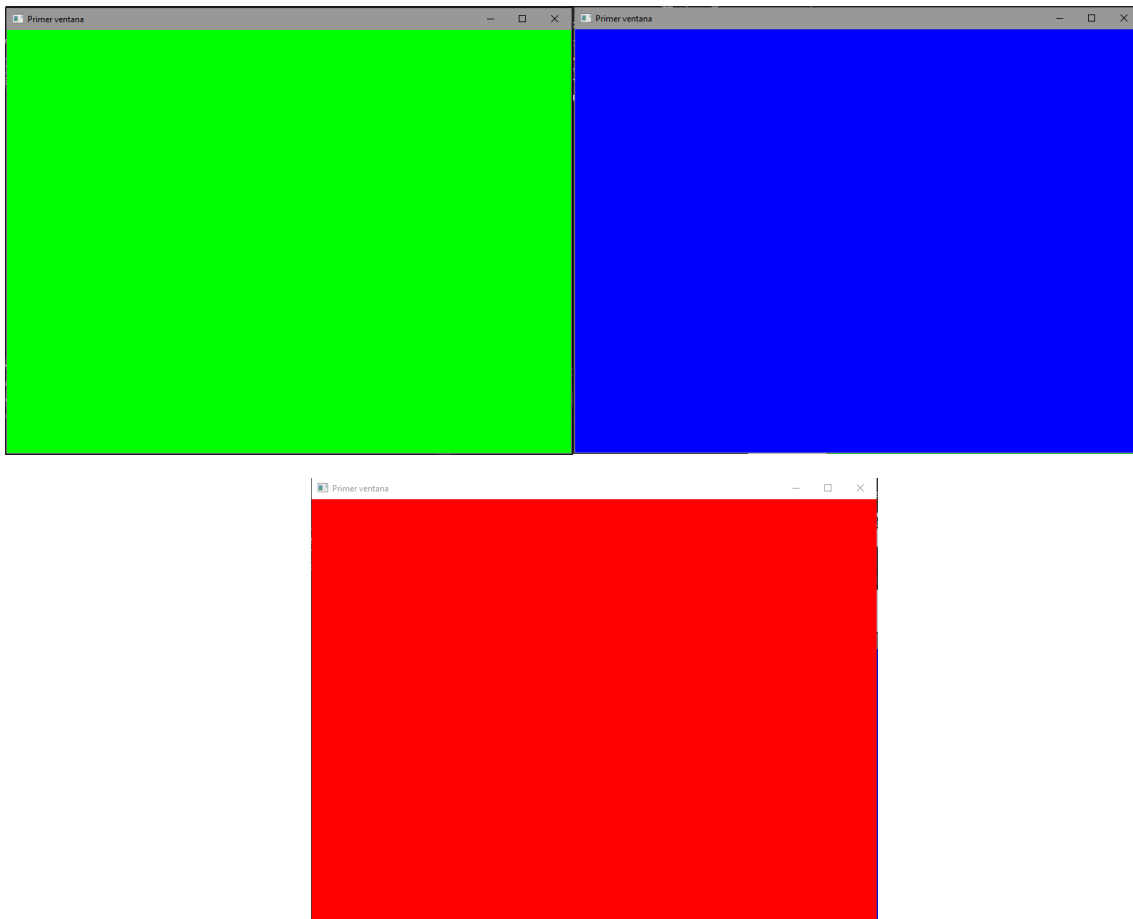
SEMESTRE 2024-2

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 13 de febrero del 2024

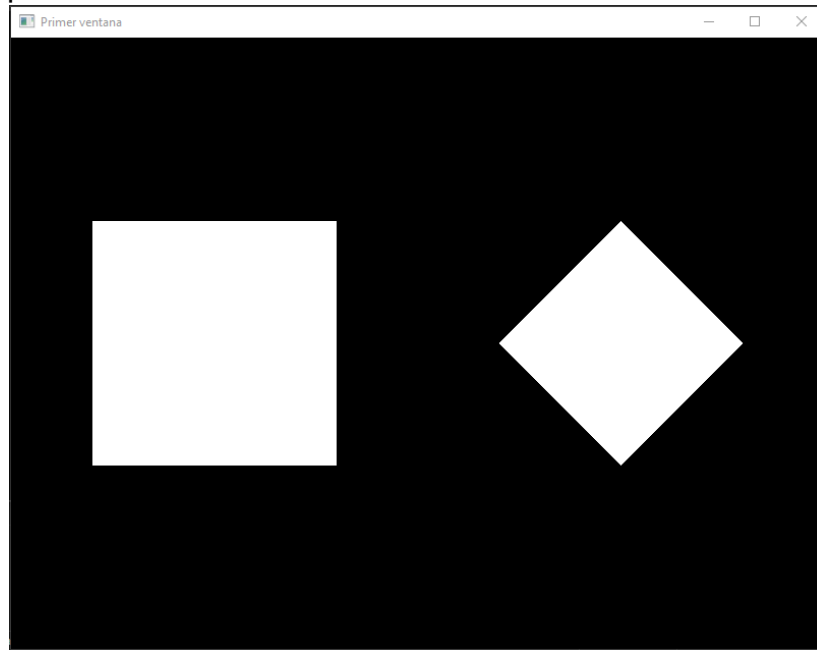
CALIFICACIÓN: _____

EJERCICIOS DE SESIÓN:

1. **Actividades realizadas. Una descripción de los ejercicios y capturas de pantalla de bloques de código generados y de ejecución del programa**
 - a. Cambiar el color de fondo de la pantalla entre rojo, verde y azul de forma cíclica y solamente mostrando esos 3 colores con un periodo de lapso adecuado para el ojo humano.



- b. Dibujar de forma simultánea en la ventana 1 cuadrado y 1 rombo separados.



2. Problemas presentados. Listar si surgieron problemas a la hora de ejecutar el código.

No se presentaron problemas en la realización de los ejercicios de clase de la práctica 1. Lo más complicado que se llegó a presentar es la ubicación de los vértices para que nos dibuje un cuadrado y un rombo, de tal forma que no tomaran la forma de un rectángulo o algún otro polígono.

3. Conclusión:

a. Los ejercicios de la clase: Complejidad, explicación.

A mi consideración fueron ejercicios de clase que van acorde a la introducción. Se mostraron las instrucciones básicas de dibujo en opengl.

b. Comentarios generales: Faltó explicar a detalle, ir más lento en alguna explicación, otros comentarios y sugerencias.

Me pareció una práctica que va relacionada a la explicación y a los ejercicios propuestos tanto para los ejercicios de clase como para la práctica.