

Práctica Unidad 3

1. Sniper^4

Realice una aplicación que abra una ventana y dibuje un punto rojo en cada una de las esquinas de la ventana.

2. Ajedrez

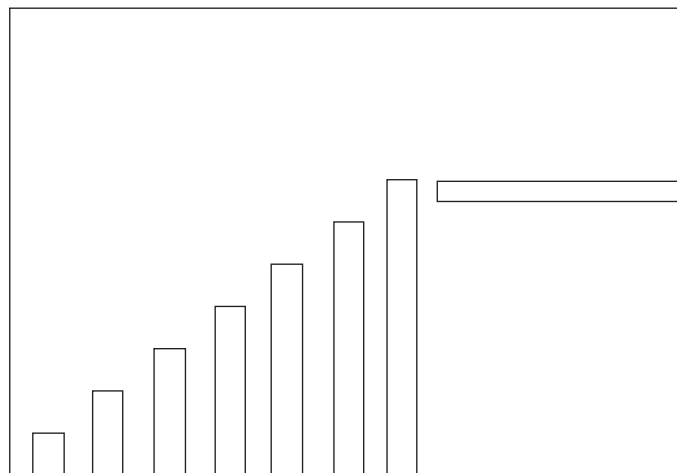
Utilizando las imágenes provistas dibuje en pantalla un tablero de ajedrez.

3. Fondo

Utilice la imagen llamada “fondo.jpg” y dibujela en toda la extensión de la pantalla para que funcione como un fondo de nuestro videojuego. Si cambia el tamaño de la ventana... ¿sigue todo funcionando correctamente?

4. Plataformas

Utilizando el mismo gráfico, escálelo y reproduzca (de manera aproximada) la siguiente imagen. Este sería un caso típico de un juego de plataformas.

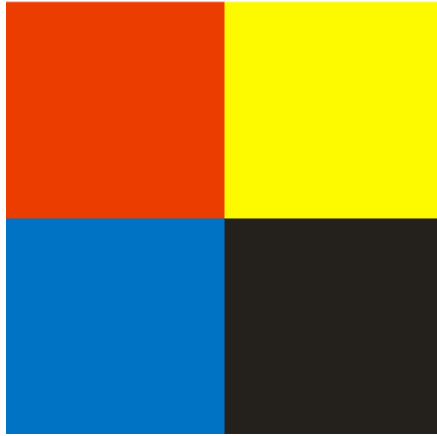


5. Rotación

Investigue como se rota un sprite en SFML. Dibuje en pantalla un sprite y anímelo para que rote. ¿Que problemas observa?

6. Cuadrados

Utilizando las imágenes de colores proporcionadas reproduzca la siguiente imagen.



7. Artesanal

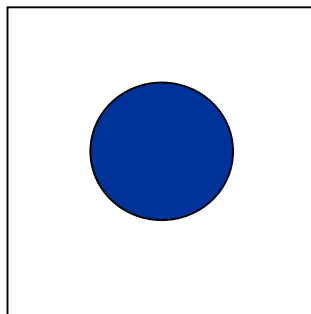
Utilizando un programa de dibujo que tenga instalado en su PC (si no tiene ninguno instalado puede descargarse de forma gratuita Paint.net) simule una pantalla de créditos de un videojuego. Luego con SFML muestre dicha imagen en una ventana.

8. Formatos

Investigue qué formatos de imagen soportan transparencias. ¿Cuáles de los mismos pueden ser usados en SFML?

9. Transparencias

Genere en un editor gráfico una imagen con transparencia que contenga un punto azul en el medio:



Luego agregue al ejercicio 1, utilizando esta imagen, un punto azul en el medio.