

Práctica B1P2

- Realizar una aplicación en OpenGL que muestre por pantalla el modelo asignado según la tabla adjunta.
- Para mejorar la visualización, se recomienda aumentar el tamaño de ventana y ajustar sus dimensiones (largo=ancho).

ENTREGA:

Subir los siguientes archivos al aula virtual.

- Archivo **B1P2_Nombre_Apellido_vertices.PDF**: escanear la hoja en donde realizó el cálculo de las coordenadas de los vértices del objeto. El documento debe ser realizado a mano, tener su nombre, apellido y fecha en la parte superior.
- El archivo **B1P2_Nombre_Apellido_code.cpp** con la última versión del código utilizado.
- Video demo con una **breve explicación** y ejecución del código realizado (**B1P2_Nombre_Apellido_demo.mp4**).

NOTA:

- La práctica es **individual**.
- La entrega se realiza únicamente por el aula virtual. No se aceptarán entregas fuera del plazo establecido o por correo electrónico.
- En caso de que el estudiante realice un modelo diferente al asignado, la práctica no será calificada.
- En caso de que el estudiante no adjunte el archivo de cálculo de coordenadas, la práctica no será calificada.
- En el caso de que el código presente errores de compilación, se evaluará únicamente el documento de cálculo de coordenadas.
- En caso de detectar copia del código con trabajos de sus compañeros (o anteriores semestres), el estudiante perderá la asignatura y el evento será notificado a las autoridades académicas.

CALIFICACIÓN:

La calificación de la práctica tomará en cuenta los siguientes aspectos.

- Cálculo de las coordenadas de los vértices del objeto.
- La aplicación imprime por pantalla los triángulos que forman la estructura del objeto.
- La aplicación rellena los triángulos con colores según el modelo asignado.
- El modelo y los colores tienen alta similitud con el modelo asignado.
- El código se encuentra optimizado: menor número líneas código, mínimo número de transacciones entre CPU/GPU, uso de menor número de VBOs, VAOs, EBOs.