

## Atividade prática de INF 390 – Computação Gráfica

Thiago Luange Gomes

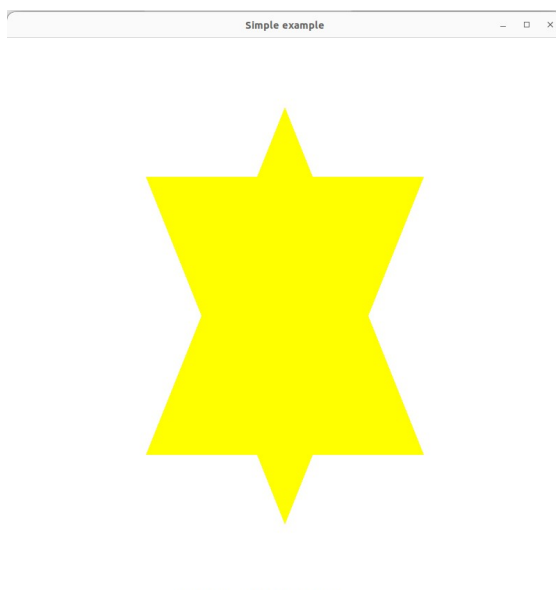
### Objetivo:

- Estudar o programa apresentado em aula e adicionar funcionalidades ao programa. O programa está disponível no moodle com nome “SCENE 2D START”.

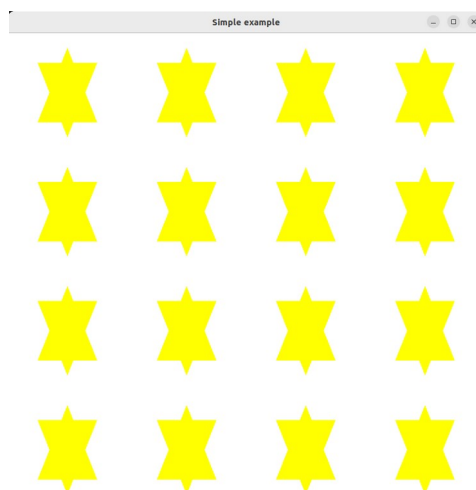
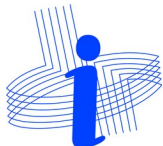
### Funcionalidades a serem adicionadas:

- Adicionar à classe scene uma funcionalidade para definir a janela do mundo real com base nos seus limites do eixo x e do eixo y. Sugestão de definição do método:  

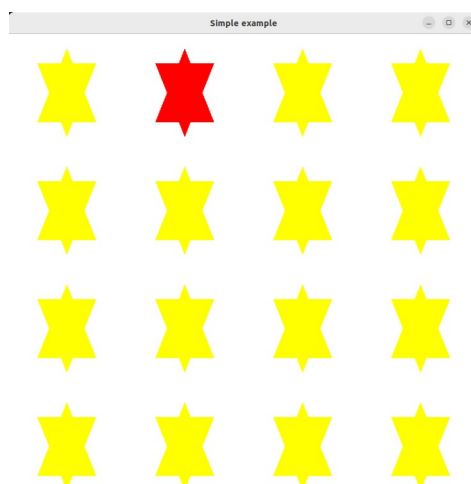
```
void Ortho2d(float WL,float WR,float WB,float WT);
```
- Fazer um ajuste nas coordenadas do triângulo e usar o método anterior(Ortho2d) para desenhar duas vezes e formar uma estrela.



- Use a função glViewport para replicar o desenho na tela de forma a definir um “grid” de estrelas.



- Defina a função de Callback para o mouse, ou seja, a função que responde a um evento do mouse ([https://www.glfw.org/docs/3.3/input\\_guide.html](https://www.glfw.org/docs/3.3/input_guide.html)), de tal forma que quando clicar na tela a cor da estrela mais perto seja mudada de vermelho para amarelo ou de amarelo para vermelho.



### Instruções de envio:

- Enviar uma captura de tela (print screen) do programa funcionando e os códigos modificados (pasta src).