

# Computação Gráfica

## Trabalho de Implementação

### Parque de diversões (versão 1)

O programa “parque.cpp”, anexo, cria uma área para implantação dos diversos equipamentos de um parque de diversões. O carrossel está posicionado como exemplo e cada grupo deverá escolher um equipamento para modelar, com estrutura e movimentos baseados nos vídeos a seguir:

|   |                        |
|---|------------------------|
| <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kQ6Kk8PePNo">https://www.youtube.com/watch?v=kQ6Kk8PePNo</a> | carrinho tromba-tromba |
| <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8O5pbX4uE-s">https://www.youtube.com/watch?v=8O5pbX4uE-s</a> | skate                  |
| <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JTrovEeUb30">https://www.youtube.com/watch?v=JTrovEeUb30</a> | fly zone               |
| <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YDmrT3-U3Xo">https://www.youtube.com/watch?v=YDmrT3-U3Xo</a> | Vortex                 |
| <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vEFWGAinuFQ">https://www.youtube.com/watch?v=vEFWGAinuFQ</a> | Crazy dance            |

Cada equipamento deverá ser posicionado em uma plataforma, conforme exemplo do carrossel, para facilitar uma futura integração dos equipamentos no mesmo programa. Podem ser utilizadas as classes Cubo, Cilindro, Sphere e Cone, cujos arquivos também estão anexos, mas, também, podem ser criadas outras classes contendo modelos específicos para os equipamentos.

Devem ser implementados dois modos de visualização: de uma pessoa que caminha pelo parque e de uma câmera situada em posição elevada, fora da área delimitada. O usuário poderá escolher, a qualquer momento, qual dos modos de visualização ele quer utilizar.

#### Observações:

- Os trabalhos podem ser feitos em grupos de até 3 alunos.
- Cada equipamento pode ser escolhido por dois grupos, no máximo. Ao fazer sua escolha, o grupo deve informar ao professor, por email, para confirmar se o equipamento ainda está disponível.
- Data limite para entrega do trabalho: 19/01/2018