

Trabalho Prático

Computação Gráfica - Manual de Usuário

Guilherme Afonso Elifas Gibosky¹

¹Instituto de Ciências Exatas e Informática –
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUCMG)
Belo Horizonte – MG – Brazil

`guilherme.gibosky@gmail.com`

1. Introdução

1.1. Utilização

Para utilizar a implementação, é necessário instalar o pacote `ISDL2`. No ambiente *UNIX* a instalação se dá através do comando:

```
sudo apt-get install libSDL2-dev -f
```

Em distribuições que não usam `apt`, basta colocar o nome do pacote, `libSDL2-dev`, no campo do pacote do gerenciador de dependência.

No ambiente Windows, a inclusão de pacotes depende da IDE utilizada.

Pode acontecer de, dependendo da distribuição Linux, de dependências estarem incompletas, nesse caso a sequência de comandos abaixo pode resolver o problema:

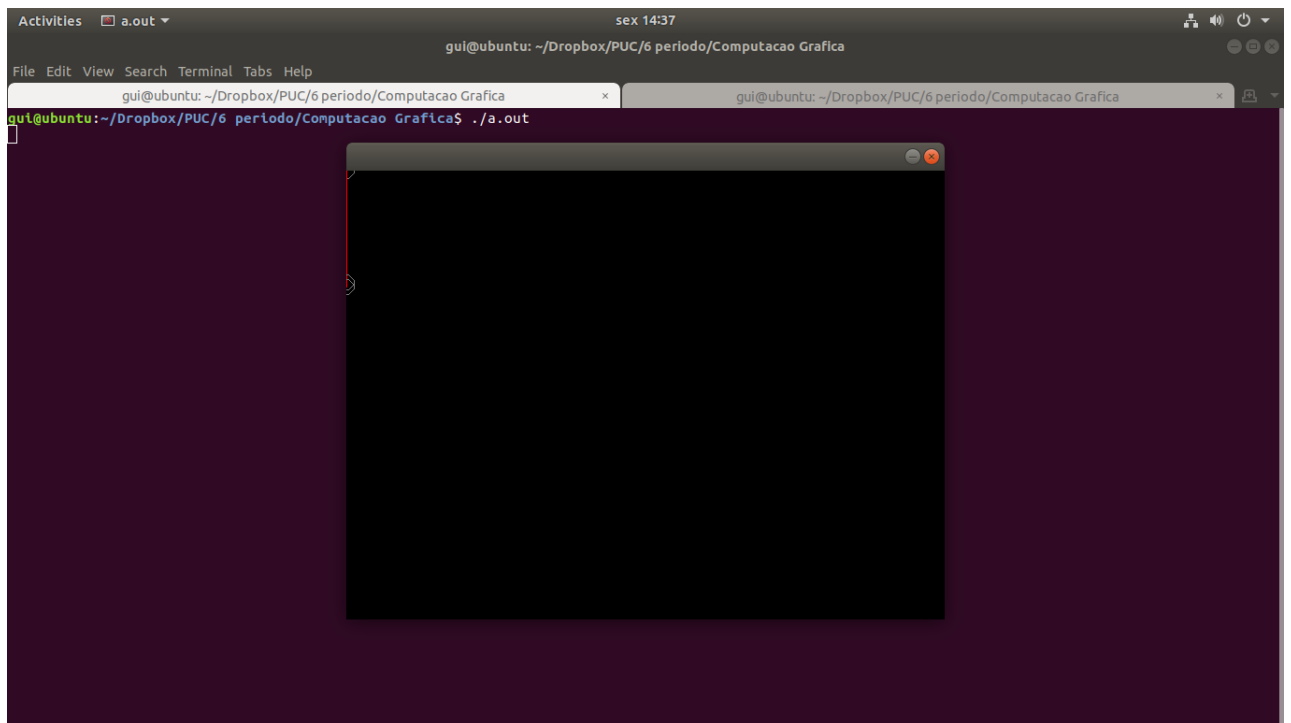
- `sudo apt-get dist-upgrade -f`
- `sudo apt-get install -f`
- `sudo apt-get install libSDL2-dev -f`

Para executar o programa:

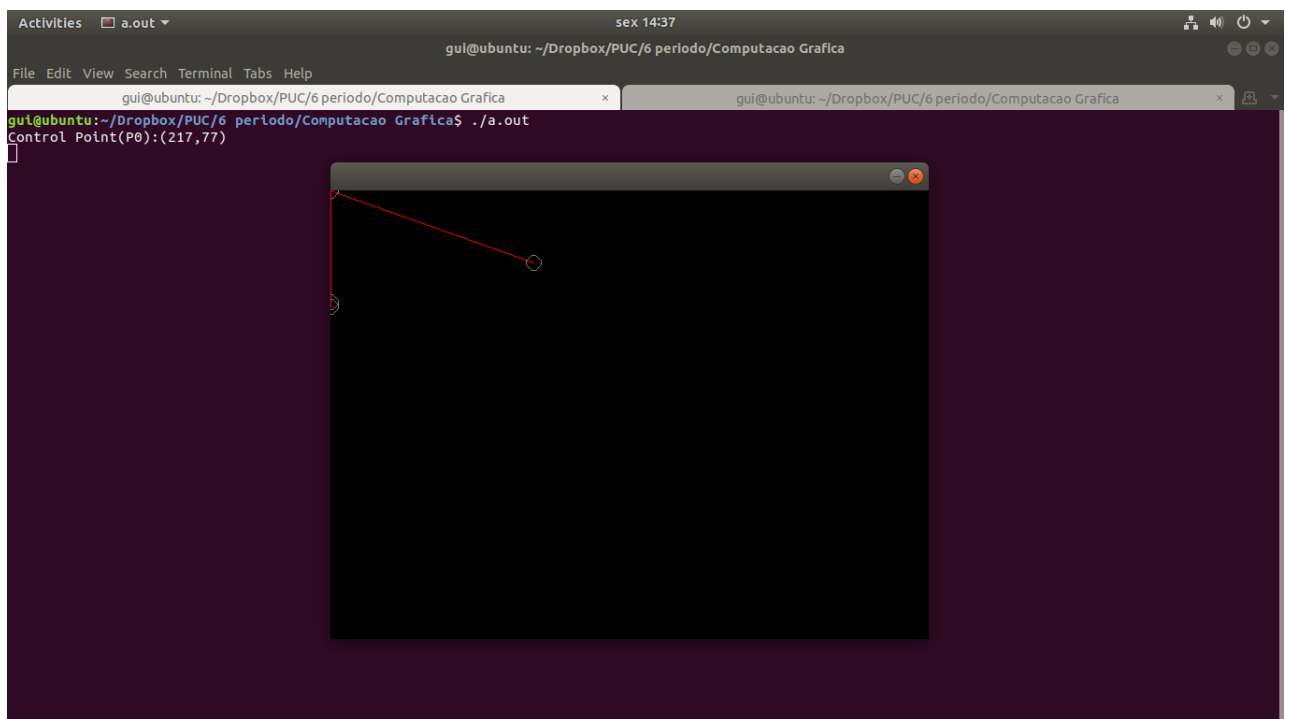
```
gcc NomeDoArquivo.c -ISDL2 -lm
```

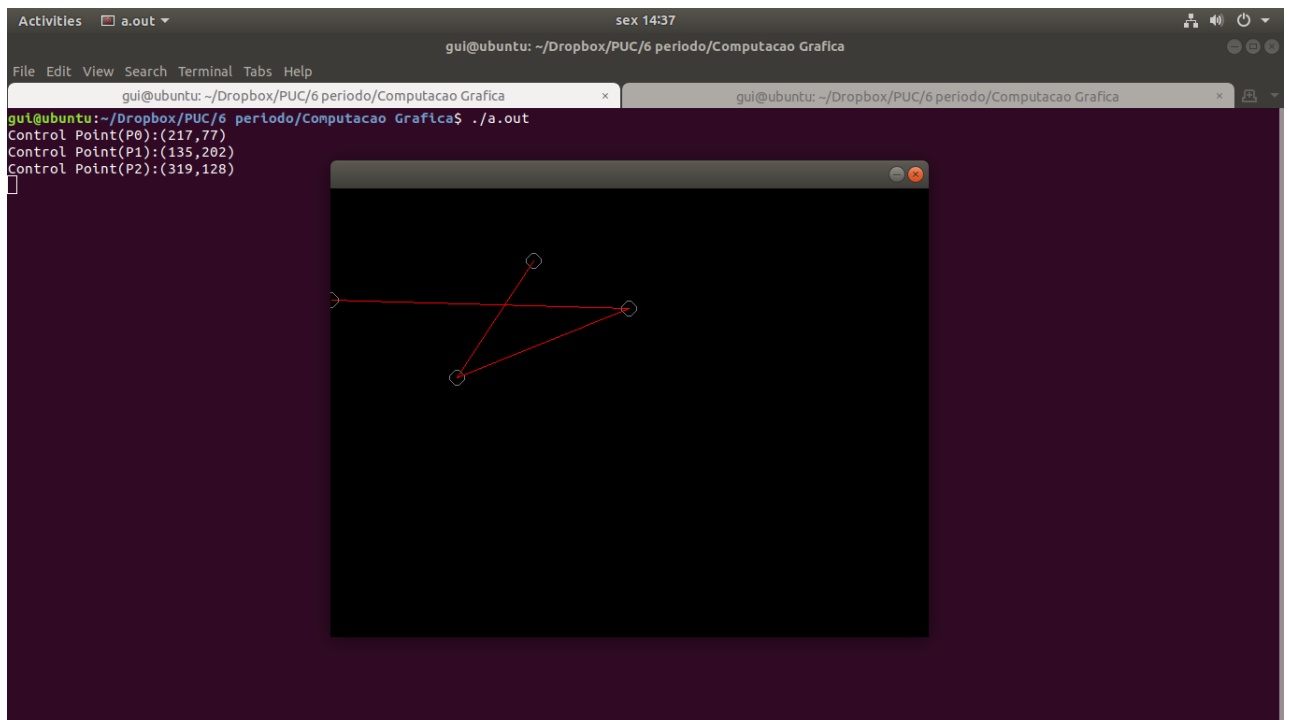
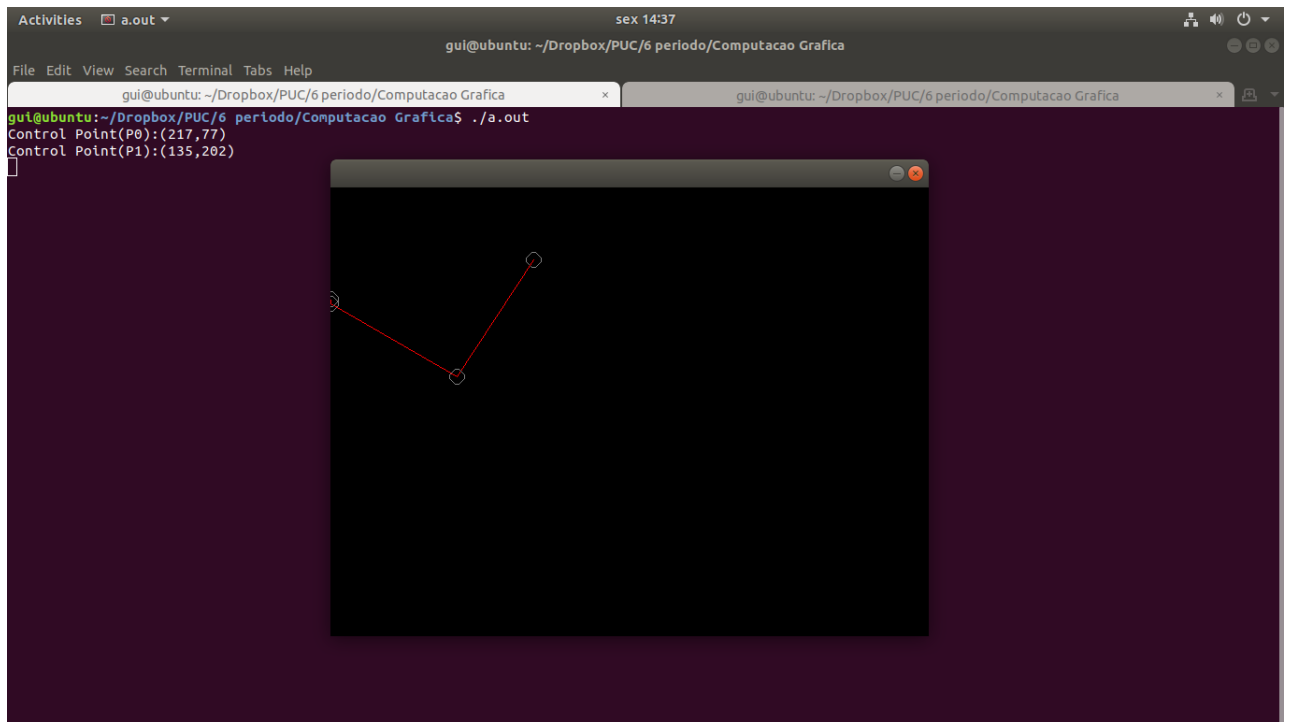
```
./a.out
```

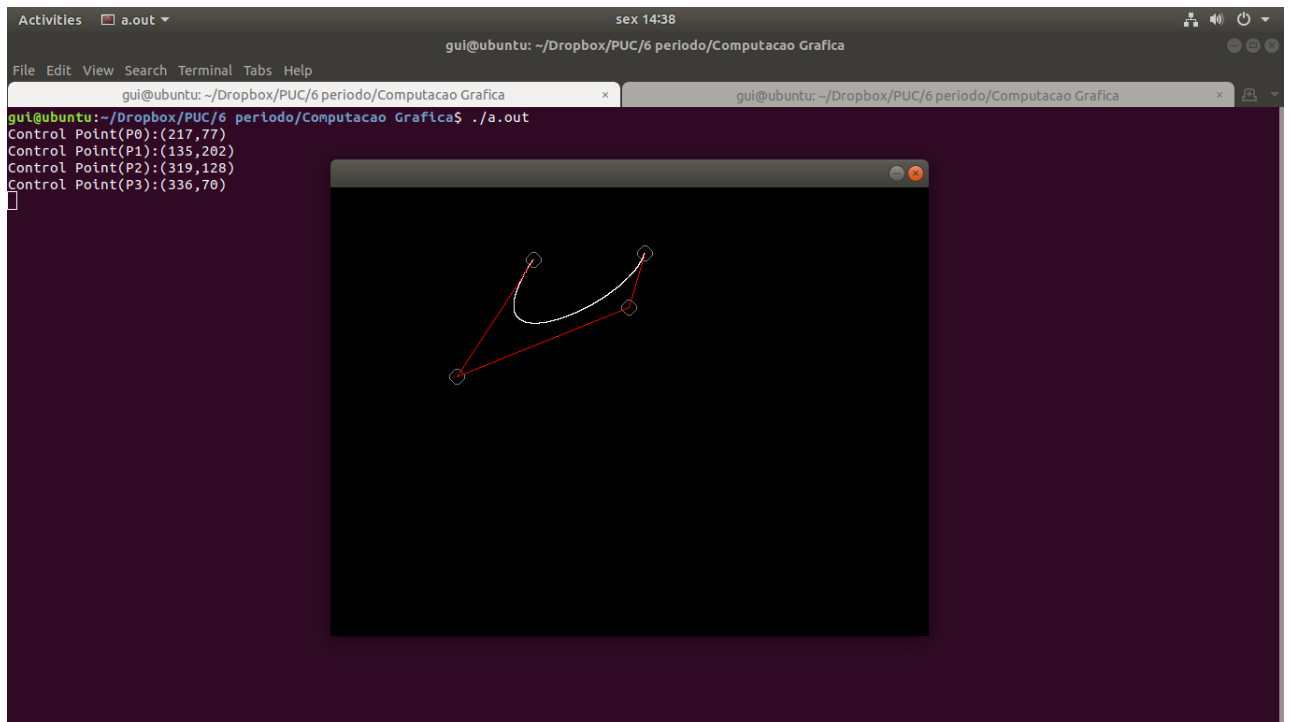
Ao executar a seguinte tela será mostrada:



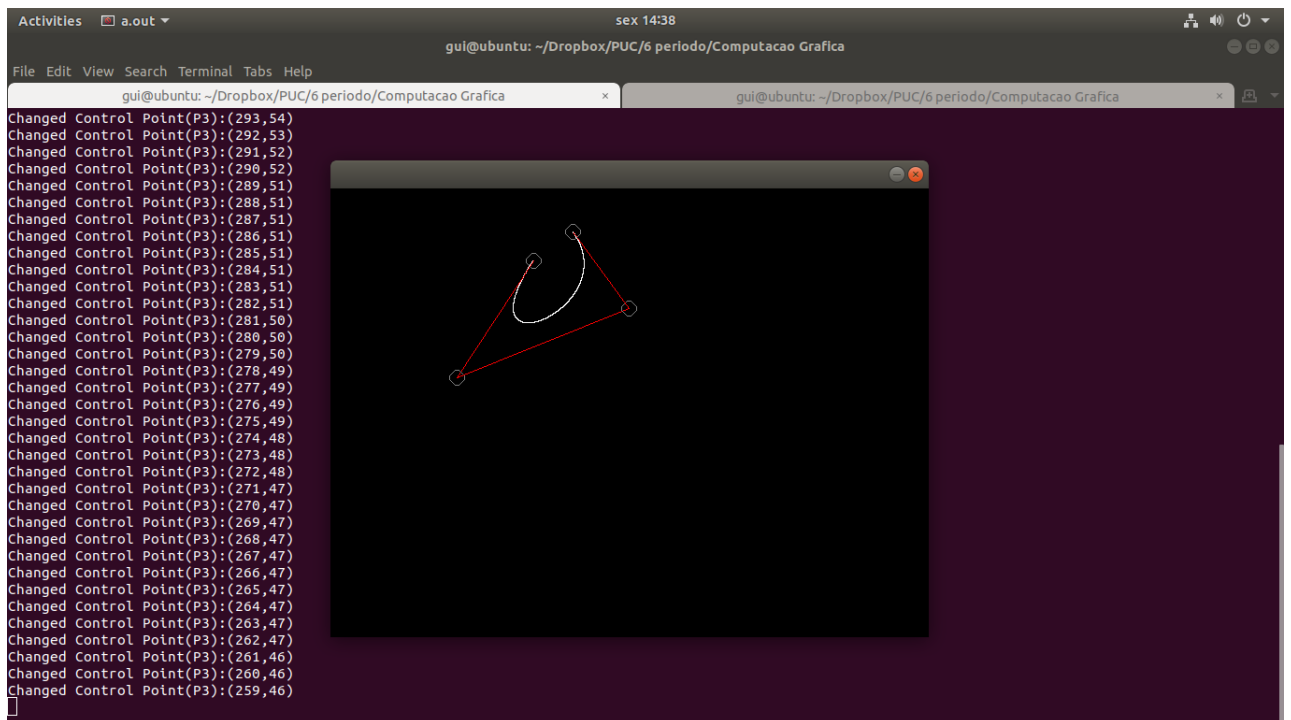
O usuário poderá selecionar os pontos de controle. Para isso basta clicar com o botão esquerdo do *mouse*, como mostrado abaixo:



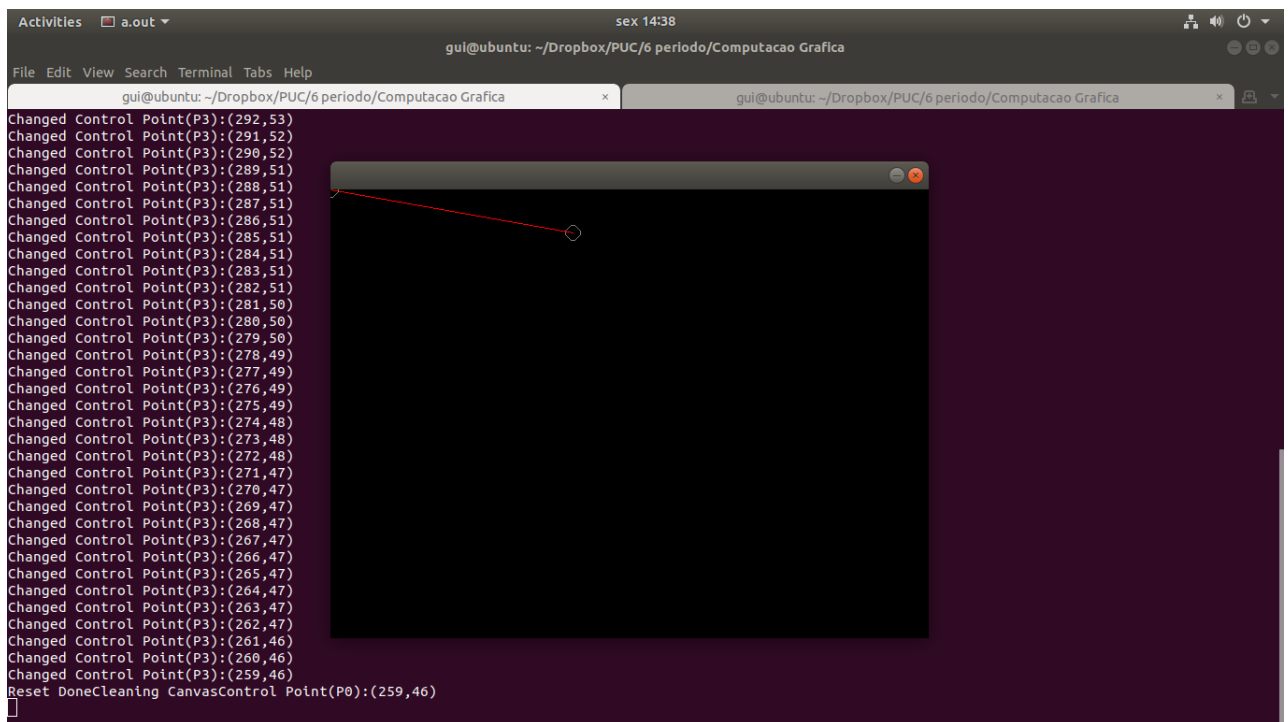




Ao selecionar o 4º ponto a curva será mostrada. O programa entra no modo "monitoramento" em que ao movimentar o *mouse* ele recalcula a curva, como mostrado abaixo:



Caso o usuário queira selecionar novos pontos de controle, basta clicar com o botão esquerdo do *mouse*, como mostrado abaixo:



Assim o mesmo processo pode ser realizado, como apresentado anteriormente.

