



Universidade Federal do Maranhão - UFMA  
Centro de Ciências Exatas e Tecnologia  
Departamento de Informática  
Disciplina: Computação Gráfica – 2024.2  
Professor: Darlan Bruno Pontes Quintanilha  
Aluno(a): \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

### Trabalho - 2ª nota

1. Desenvolver um programa em **WebGL** que permita ao usuário realizar interações e aplicar transformações geométricas em um objeto bidimensional:
  - a) Translação (3,0 pontos):
    - O usuário deverá clicar e arrastar dentro da área interna do objeto para movê-lo.
  - b) Rotação (3,5 pontos):
    - Permitir que o usuário rotacione o objeto em torno do seu baricentro.
  - c) Redimensionamento (3,5 pontos):
    - Permitir que o objeto seja escalado (aumentado ou reduzido) com relação ao seu baricentro.

#### Observações:

- A interação deve ser realizada usando o **ponteiro do mouse** (para clicar, arrastar e selecionar pontos) e **botões no HTML** ou **teclas do teclado** (para ajustes adicionais, definir que transformação deverá ser executada).
- O trabalho deve ser feito **individualmente**.
- O código deve ser enviado previamente via **Google Sala de Aula** até **27/01/2025**.
- A apresentação do programa ocorrerá na mesma data.