

Licenciatura em Engenharia Informática

CG - P2 *Render* um ponto

S.M. Jesus
(sjesus@ualg.pt)

FCT - Universidade do Algarve, Campus de Gambelas,
8005-139 Faro, Portugal

12-16 fevereiro 2024

[†]adaptado de *Developing Graphics Frameworks with Python and OpenGL*, Stemkoski & Pascale, CRC Press, 2022

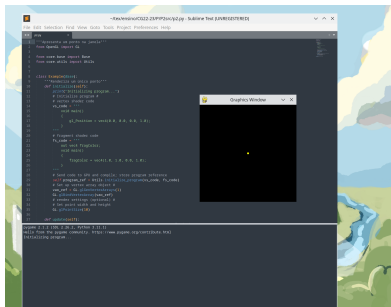
P2 - *Render* um ponto

Objetivos

- familiarizar-se com os shaders (GLSL)
- representar (*render*) um ponto na janela gráfica
- analisar o código fornecido
- exercício propostos

P2 - Render um ponto

Janela gráfica



Teste e código:

- descarregar P2src.zip e correr p2.py, deverá aparecer a habitual janela com um ponto amarelo ao centro
- análise do código: compilador de shaders (*Utils Class*), visualizador de informação interna, inicialização, programa de teste e funcionalidade

Exercícios propostos:

- p2-1.py: altere a cor do ponto, o seu tamanho e a sua posição
- p2-2.py: a tecla Esc faz fechar a janela

⇒ entregar na tutoria, ficheiro **P2out.zip** com:

- (1) pasta **core** com respetivos ficheiros;
- (2) sources a executar dos exercicios propostos p2-*.py;
- (3) data limite de entrega **5 min após o final da aula**.