

Licenciatura em Engenharia Informática

CG - P4 Uniformes

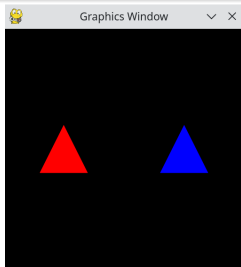
S.M. Jesus
(sjesus@ualg.pt)

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

19 a 23 de fevereiro de 2024

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

- preenchimento de superfícies
- animação
- analisar o código fornecido
- exercícios propostos



Teste e código:

- descarregar `P4src.zip` e correr os exemplos, na ordem: `onebuffer_tworenderings` e `animation`, obtendo os resultados ao lado.
- análise do código: ficheiro `core/uniform.py` (*Uniform Class*)

Exercícios propostos:

- *p4-1.py*: adicione dois objetos de cores diferentes em duas outras posições
- *P4-2.py*: anime o movimento do triângulo ao longo do eixo vertical no sentido de baixo para cima
- *P4-3.py*: substitua o triângulo por um círculo com cores
- *P4-4.py*: fazer com que o objeto se mova aleatoriamente dentro da janela sem sair desta

⇒ entregar na tutoria, ficheiro **P4out.zip** com:

- (1) pasta *core* com respetivos ficheiros;
- (2) sources a executar dos exercicios propostos *p4-*.py*;
- (3) data limite de entrega **5 min antes** do final da aula.