

Licenciatura em Engenharia Informática

CG - P5 Animações

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

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

26 de fevereiro a 1 de março de 2024

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

- interação com o utilizador
- animações
- analisar o código fornecido
- exercícios propostos

Teste e código:

- descarregar P5src.zip e correr os exemplos, na ordem: animation2, animation3 e key_check, obtendo os resultados ao lado.
- análise do código: ciclo de movimento e update dos objetos

Exercícios propostos:

- *p5-1.py*: mudar o sentido do movimento circular do triângulo
- *p5-2.py*: alterar as cores do triângulo ao longo do tempo
- *p5-3.py*: fazer o triângulo aparecer e depois desaparecer em pontos aleatórios do ecrã
- *p5-4.py*: a letra inicial do último nome desenhada em P3 muda de cor (pisca)
- *p5-5.py*: a mesma letra é movida com as setas do cursor

⇒ entregar na tutoria, ficheiro **P5out.zip** com:

- (1) pasta *core* com respetivos ficheiros;
- (2) **só** os sources a executar dos exercícios *p5-*.py*;
- (3) data limite de entrega **5 min antes do final da aula**.