# LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM GRAFIKA KOMPUTER



**Disusun Oleh :**

Rizki Januar Irmansyah 20051397046

# PROGRAM STUDI D4 MANAJEMEN INFORMATIKA PROGRAM VOKASI

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA 2022**

# Langkah kerja

Langkah untuk membuat garis dengan algoritma bresenham

1. Input dua titik, dan simpan titik yang paling kiri sebagai (x0,y0)
2. Plotkan titik pertama tersebut
3. Hitunglah ∆x, ∆y, 2∆y dan 2∆y-2∆x serta perolehlah nilai awal parameter keputusan sbb: p0 = 2∆y-∆x
4. Setiap xk sepanjang garis, mulai dari k = 0, lakukan pengujian sbb:
5. Apabila pk < 0, maka titik berikutnya yang akan diplot adalah(xk+1,yk), kemudian : pk+1 = pk+ 2∆y
6. Apabila Sebaliknya,maka titik berikutnya bernilai (xk+1,yk+1), lalu perhitungannya: pk+1 = pk+ 2∆y- 2∆x
7. Ulangi langkah 4 sebanyak ∆x kali.

# Hasil praktikum

