



Tarea 1

5% de la Nota Final

Objetivos

Completar un programa simple con OpenGL para instalar los componentes de software que se necesitan para desarrollar y ejecutar programas con gráfica en las plataformas Linux o Windows.

<http://www.opengl.org/resources/libraries/glut/>

Programa

Se debe tener como salida gráfica una ventana con una figura simple conteniendo completamente al dibujo de Snoopy adjunto en formato txt. La figura puede hacerse en un archivo aparte .

1. Se entrega un programa base que dibuja el Snoopy, un Makefile y el archivo con los datos de Snoopy. No es requisito usar el mismo programa pero es recomendable.
2. La figura simple puede ser un triángulo, un cuadrado u otro similar, lo importante es que el dibujo esté contenido en el mismo completamente y que la figura se vea siempre completa.
3. Al escalar la ventana no deben deformarse ni la figura, ni el dibujo, pero si deben ser completamente visibles en todo momento.
4. El Readme debe tener explicitado como agregaron la figura, que valores tiene y como los obtuvieron, además deben explicar como funciona el Makefile y que significa cada parámetro.

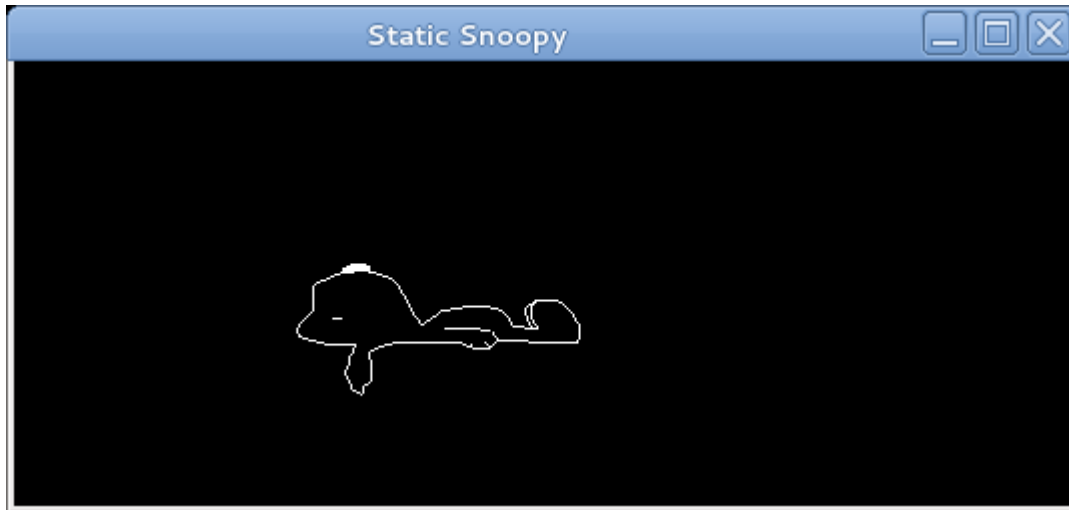
El programa final debe ser hecho en C/C++ utilizando OpenGL con GLUT.

Grupos de Trabajo

Se debe formar grupos de trabajo de 2 o 3 alumnos. En el foro de la asignatura en Moodle se debe informar los integrantes de los grupos y el ayudante entregará el número de cada grupo. Ese número se necesita para el nombre del archivo a entregar.

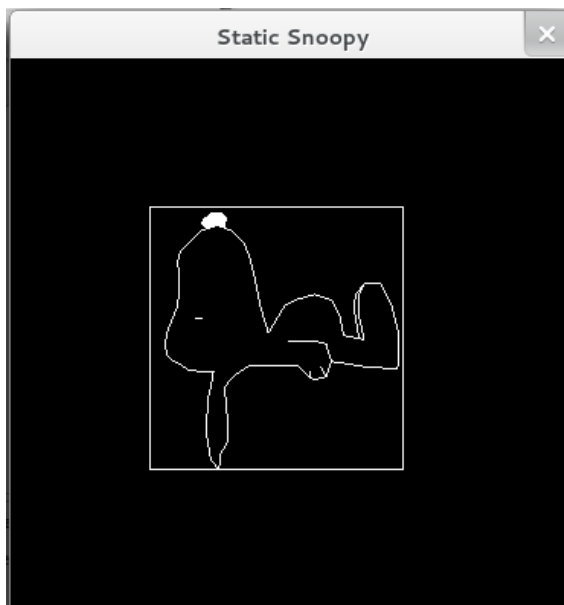


Ejemplo de Salida por Pantalla de programa base entregado

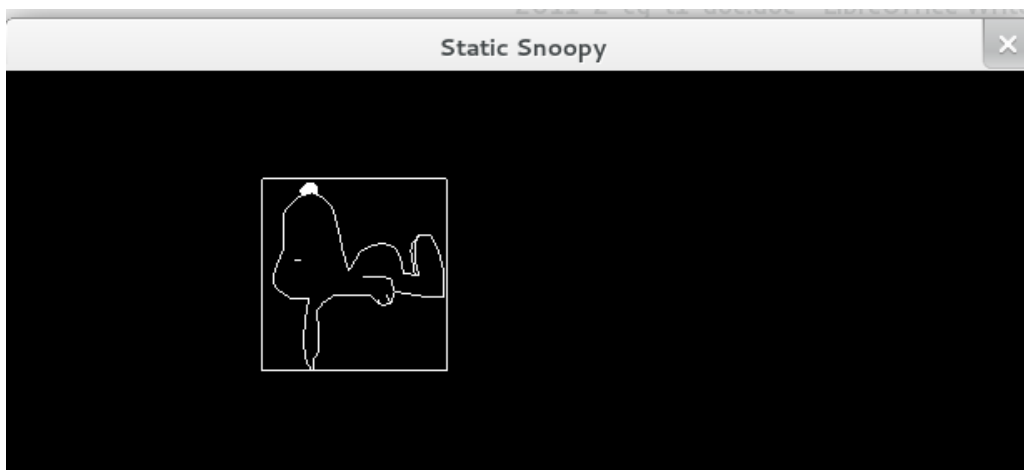
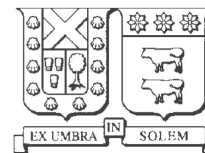


Salida actual al redimensionar la ventana

Ejemplo de salida por pantalla de entrega:



Ventana al correr el programa



Salida por pantalla al cambiar el tamaño de la ventana

Los archivos 2012-2-cg-snoopy.txt y drawSnoopy.cpp con la mencionada función se adjuntan además del Makefile.

Entrega

Se debe entregar un archivo **2012-t1-xx.tar.gz** o **2012-t1-xx.rar** (xx es el número de grupo) en forma digital a hoffmann@inf.utfsm.cl, con copia a svbrand@inf.utfsm.cl. Se debe enviar el código fuente del programa junto con un Readme. El Readme debe describir lo que se hizo, además debe contener una breve descripción de como correr y usar el programa e identificar los autores. El código fuente debe ser enviado en un tarball (tar.gz o rar) que contenga el código y el archivo Readme en una carpeta del nombre **Codigo2012-t1-xx** (xx es el número de grupo).

Fechas

Publicación: Viernes 14 de Septiembre de 2012
Entrega: Viernes 28 de Septiembre de 2012