



Tarea 2

10% de la Nota Final

Objetivos

Ahondar en el manejo de coordenadas y escalamiento, además de aprender de manejo de inputs con OpenGL en 2D usando GLUT.

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

Programa

Se debe permitir por medio de controles definidos por el grupo,

mover el Snoopy y mover la figura dibujada alrededor del mismo, además de poder achicar y agrandar el Snoopy y la figura. Esta ventana debe poder

cambiar sus dimensiones sin que esto modifique las proporcione de la salida gráfica

del Snoopy debe estar siempre completamente dentro de la ventana, pero la figur puede salir de la misma.

1. Se debe poder mover el Snoopy con unos controles (por ejemplo: a, w, s, d) y con otros la figura (por ejemplo j, k, l, i).
2. Cuando se mueve el Snoopy se debe mover la figura de igual manera. Cuando se agranda o achica el Snoopy la figura también debe agrandarse de igual manera. Cuando se mueve la figura, esta debe moverse sola.
3. El Readme debe explicar como resolvieron el tema del movimiento del Snoopy y la figura.
4. Un miembro del equipo o ambos pueden ser llamados a interrogación para defender la tarea. De no defenderse adecuadamente la tarea, todos los miembros tendrán una nota nueva correspondiente a la defensa.

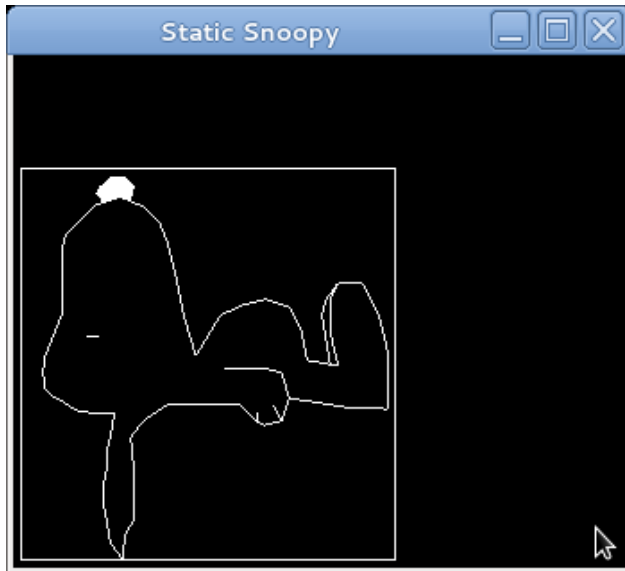
El programa final debe ser hecho en C/C++ utilizando OpenGL con GLUT.

Grupos de Trabajo

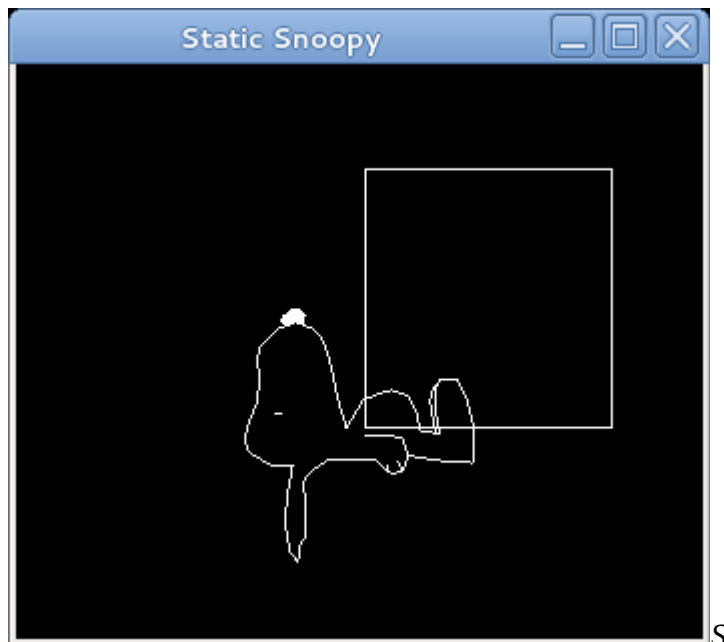
Se debe trabajar en los grupos ya formados con el número entregado en la tarea 1 para el nombre del archivo a entregar. Cualquier modificación de grupo o problemas con el flujo de trabajo deben ser avisados al ayudante o profesor.



Ejemplo de Salida por Pantalla

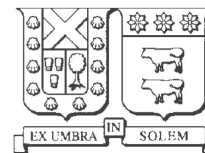


Ventana al correr el programa



alida cuando se mueven el Snoopy y la figura

Se adjunta video del programa corriendo.



Entrega

Se debe entregar un archivo 2012-t2-xx.tar.gz o **2012-t2-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-t2-xx** (xx es el número de grupo).

Fechas

Publicación: Martes 9 de Octubre de 2012
Entrega: Lunes 22 de Octubre de 2012