ALUNO: JÚLIO VICTOR SANTIAGO

1. ELABORE UM CÓDIGO QUE DESENHE UM QUADRADO DE TAMANHO QUALQUER

glBegin(GL\_POLYGON);

glVertex2i(100, 100);

glVertex2i(100, 150);

glVertex2i(150, 150);

glVertex2i(150, 100);

glEnd();

1. CONSTRUA UM QUADRADO CUJOS LADOS SÃO DE TAMANHO 60. O SEU QUADRADO DEVE ESTAR CENTRALIZADO.

glBegin(GL\_POLYGON);

glVertex2i(70, 45);

glVertex2i(70, 105);

glVertex2i(130, 105);

glVertex2i(130, 45);

glEnd();

1. PLOTE UM PONTO NA POSIÇÃO (0,0), SENDO QUE ESSA POSIÇÃO DEVE ESTAR NO CENTRO DA TELA.

gluOrtho2D(-200, 200, -200, 200); //DEFININDO ESCALA

glPointSize(5.0f);

glBegin(GL\_POINTS);

glVertex2f(0, 0);

glEnd();

1. DESENHE UM FOGUETE

glBegin(GL\_POLYGON);

glVertex2i(150, 100);

glVertex2i(150, 200);

glVertex2i(200, 300);

glVertex2i(250, 200);

glVertex2i(250, 100);

glVertex2i(300, 10);

glVertex2i(100, 10);

glEnd();