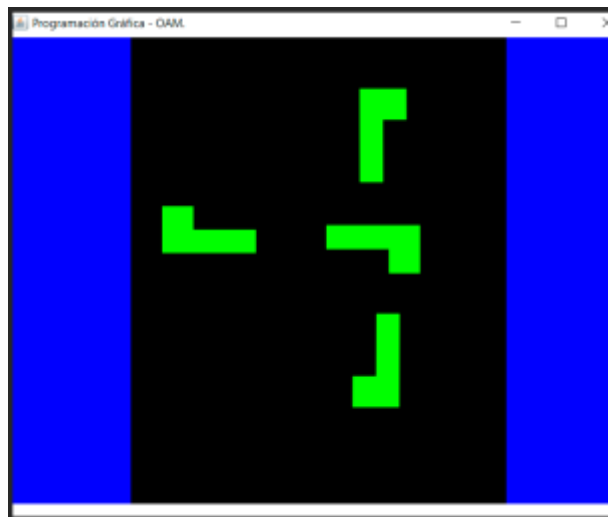


## GUIA EVALUACION #1



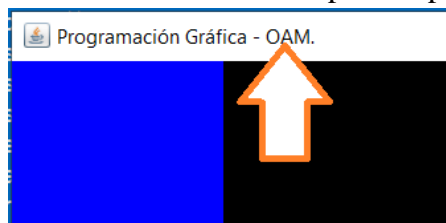
Para esta prueba el estudiante debe subir su código a la plataforma Moodle en el tiempo asignado para este examen.

1.- (60 Pts.) Implementar un programa en java realizando dibujos con los primitivos de opengl.



### Restricciones:

- Colocar su nombre en la parte superior de la pantalla.



- Cada "forma" (uno por uno) tiene que bajar de arriba hacia abajo.
- Se debe poder controlar los cambios o rotaciones de cada "forma" con la tecla de "Espacio".
- Se debe controlar el desplazamiento Izquierda y Derecha con las teclas:



2.- (75 Pts.) Implementar un programa en java:



Restricciones:

- Ídem anteriores restricciones.
- Se debe controlar que la “forma” no exceda los límites (Área de color negro) tanto a la izquierda y derecha.
- Considerar las rotaciones para los límites.

3.- (90 Pts.) Implementar un programa en java:



Restricciones:

- Ídem anteriores restricciones.
- Se debe acumular las formas que fueron bajando hasta un nivel.
- Para la nota máxima considerar las Colisiones (100 Pts.), es decir, que se vaya acumulando uno encima de otro.