

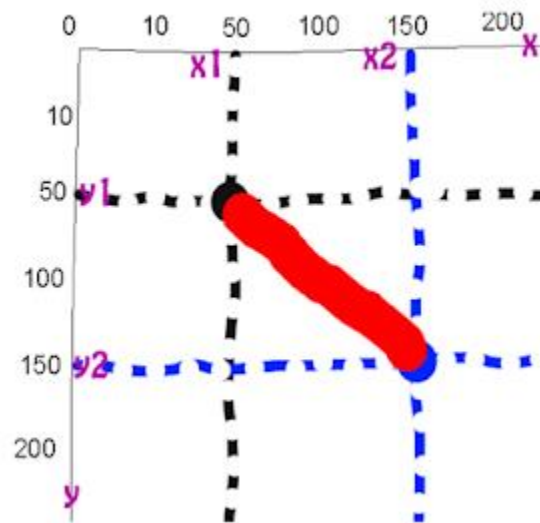
1. Terapkanlah algoritma membuat objek primitif kedalam bahasa pemrograman yang Anda kuasai. Pilih salah satu :

- a. Algoritma DDA (Point nilai : 70)
- b. Algoritma Garis Bresenham (Point nilai : 75)
- c. Algoritma Lingkaran (Point nilai : 80)
- d. Algoritma Ellips (Point nilai : 85)
- e. Algoritma kurva Bezier (Point nilai : 90)

2. Buatlah gambar objek 2 dimensi dengan tema bebas dengan menggunakan bahasa pemrograman yang Anda kuasai

Catatan : membuat gambar dengan konsep koordinat berdasarkan satuan Pixel pada layar monitor laptop/computer yang Anda gunakan.

Contoh:



Penjelasan :

x1 disini merupakan nilai posisi **PERTAMA** pada garis x (di sistem koordinat pada komputer grafik koordinat di hitung dari pojok kiri atas) kemudian **y1** disini merupakan nilai posisi **PERTAMA** pada garis y lalu **x2** merupakan nilai posisi **KEDUA** pada garis x dan **y2** merupakan nilai posisi **KEDUA** pada garis y jadi jika kita coba membuat sebuah garis dengan nilai `drawLine(50, 50, 150, 150);` (satuan dalam pixel/px) maka jika di petakan pertama

kita tentukan $x_1=50$ dan $y_1=50$ kita buat sebuah garis bantu putus-putus maka kita mendapatkan sebuah titik pertemuan titik **hitam** (kita anggap titik hitam ini titik **pertama**) kedua kita tentukan $x_2=150$ dan $y_2=150$ kita buat sebuah garis bantu putus-putus maka kita mendapatkan sebuah titik pertemuan titik **biru** (kita anggap titik biru ini titik **kedua**) nah lalu **drawLine** akan secara otomatis menghubungkan titik **pertama** dan titik **kedua** sehingga membentuk sebuah garis lurus yaitu garis **merah**