SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

**Laboratorium 3**

Data: 27.03.2022

### Temat: Modelowanie hierarchiczne w grafice 2D

Jan Głuch

Informatyka I stopień,

zaoczne,

4 semestr,

Gr. 2A

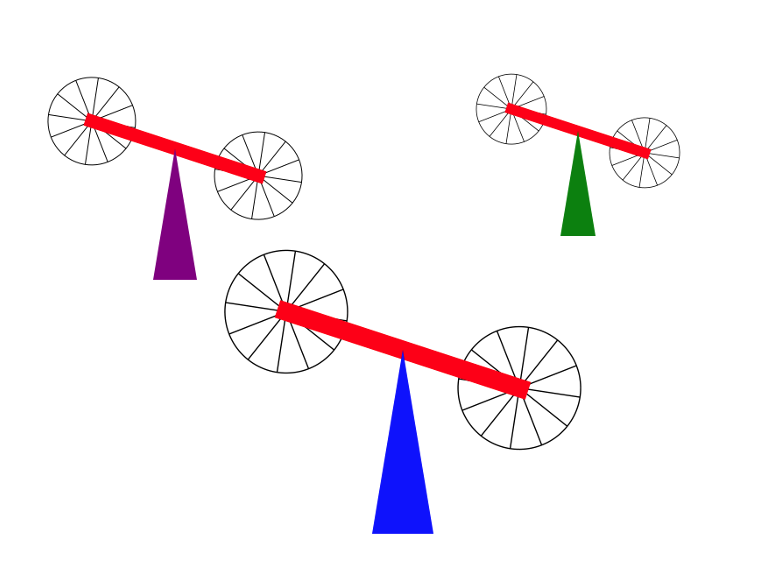
**1. Polecenia.**

Opracować scenę hierarchiczną zgodnie z obrazem używając zamiast kół wielokąty obracające się (animacja!) według wariantu. Opracowanie powinno być w jednym z języków: Java lub JavaScript,

na dwa sposoby:

(a)  używając hierarchiję funkcje (sposób subroutinowy)

(b) tworząc graf sceny (sposób obiektowy). W tym celu proponuję do pobrania odpowiedni pliki



**2. Wprowadzane dane.**

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie **2.1 Sposób subroutinowy**

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

**Otrzymane wyniki dla tej metody:**

Kształt bryły wielokąta to dziewięciokąt

Obraz zawierający tekst, zegar

Opis wygenerowany automatycznie

**2.2 Graf Sceny**

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

**Otrzymane wyniki dla tej metody:**

Kształt bryły wielokąta to dziewięciokąt

Obraz zawierający tekst, zegar

Opis wygenerowany automatycznie

Wnioski

Obie metody zapewniają podobne takie same możliwości wykonania zadania. W modelu hierarchicznym ilość kodu potrzebnego do wykonania zadania jest zdecydowanie większa.

Link do GitHuba: https://github.com/kenaj83/Grafika.git