

Apresentação da disciplina

Observações:

1. Prováveis formandos - Resolução 05
2. Complexidade da disciplina e dos trabalhos
3. Data de entrega dos trabalhos
4. O porquê dos trabalhos práticos
5. Importância de implementar tudo o que está na apostila.
6. O aluno deve **aprender a aprender**.
7. Trabalhos com nota “infinita”
8. **Média Harmônica** entre média de provas e trabalhos.
9. Reprovação por faltas – mínimo 75% de presença

- Site do curso: www.inf.ufsm.br/~pozzer
- Objetivos do curso
 - Fundamentar o conceito de vetor em CG
 - Compreender os fundamentos da Computação Gráfica
 - Mostrar uso da Computação Gráfica em aplicações reais
 - Desenvolver um aplicativo em OpenGL.
 - Preparar o aluno para o curso de Computação Gráfica Avançada
 - Explicar a teoria da CG e implementar diversos algoritmos fundamentais
- Conteúdo
 - Ver programa e cronograma da disciplina
- Linguagem
 - C++
- Plataforma
 - Windows
 - Code::Blocks, Visual C++
 - Canvas 2D, OpenGL, Qt
- Avaliações
 - 2 Provas teóricas individuais
 - 4 Trabalhos individuais
 - **Média Harmônica** entre média de provas e trabalhos.
- Bibliografia
 - Notas de aula disponíveis no site do curso.
 - Referências indicadas no programa da disciplina
- Vídeo YouTube: Procurar por “Universidade nos EUA X BRASIL - Julia Jolie”

Questões:

- Estruturação de código
 - Funções muito grandes e replicadas
 - Padrão de programação
 - Orientação a objetos
- Depuração e programação matemática
 - Programação diferente da convencional