

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