

ОС: Windows

Язык: C++, OpenGL, glaux/glut

Задача:

Реализовать модель игрового автомата, имеющего 5 вращающихся барабанов с 3-мя символами в видимом поле:

X01 X02 X03 X04 X05

X11 X12 X13 X14 X15

X21 X22 X23 X24 X25

Добавить мигающую кнопку «Start», запускающую барабаны во вращение;

Время вращения – 4-5 секунд. Барабаны должны вращаться с разной скоростью и останавливаться последовательно друг за другом.

Внизу экрана шрифтом отображать текущий fps программы.

Необходимо показать умение:

1. загружать текстуры в bmp (или любом другом) формате
2. накладывать текстуры на объекты
3. работать с альфа каналом

**Продемонстрировать владение принципами и приемами ООП**

В качестве основы приложения можно взять уроки по OpenGL:

<http://pmg.org.ru/nehe/>

Текстуры рисовать не нужно, можно взять любые.

Приложить текст программы и свои комментарии по ее структуре.

Архив с исходным кодом, исполняемым файлом и необходимыми для запуска библиотеками прислать по e-mail.