

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
INGENIERÍA Y ARQUITECTURA



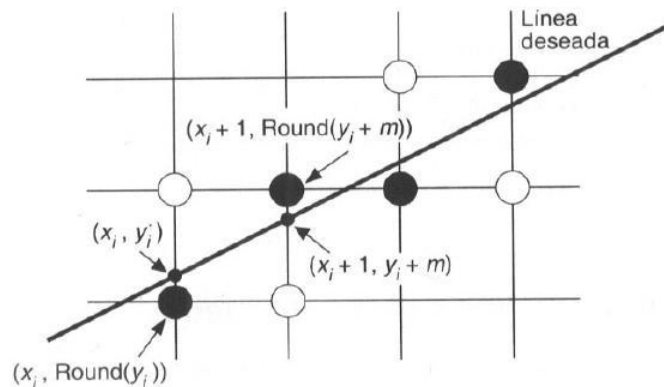
Guia #1. Algoritmos Gráficos

Docente: Ludwin Alduvi Hernández Vásquez

Evaluación practica laboratorio #1 Computo I

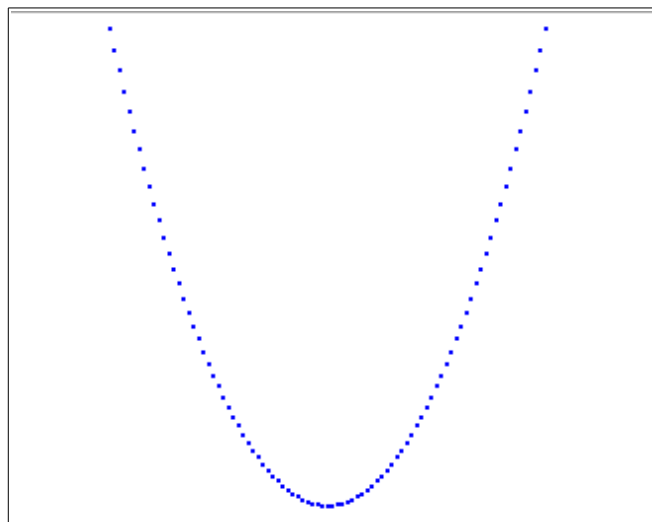
Indicaciones: Desarrolle los problemas que se le plantean a continuación, haga uso de las primitivas vistas en clases.

1. Haciendo uso de la primitiva de puntos y líneas desarrolle el algoritmo de bresenham, y traze la linea en diagonal tomando como máximo -4 y 4

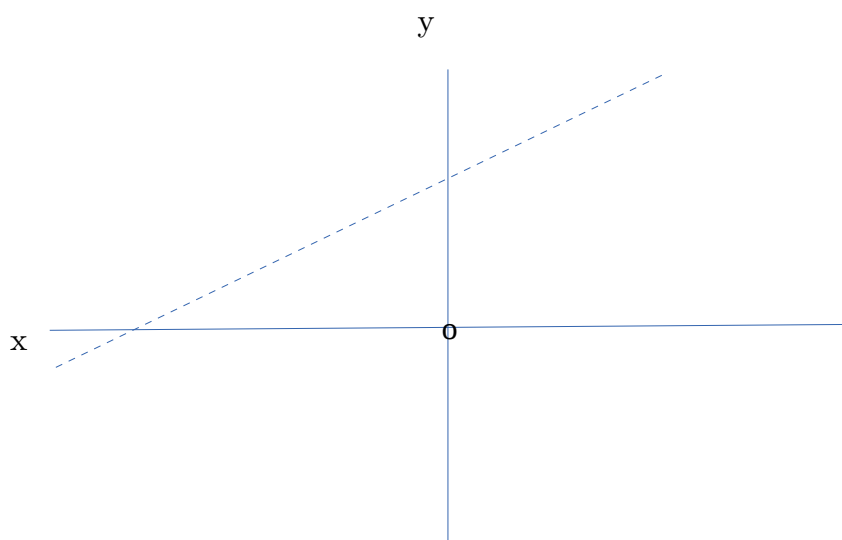


2. Dada la siguiente función de segundo grado $Y=2x^2+3x-2=0$ encuentre los valores de x_1 y x_2 luego cree la gráfica para observar su trazo.

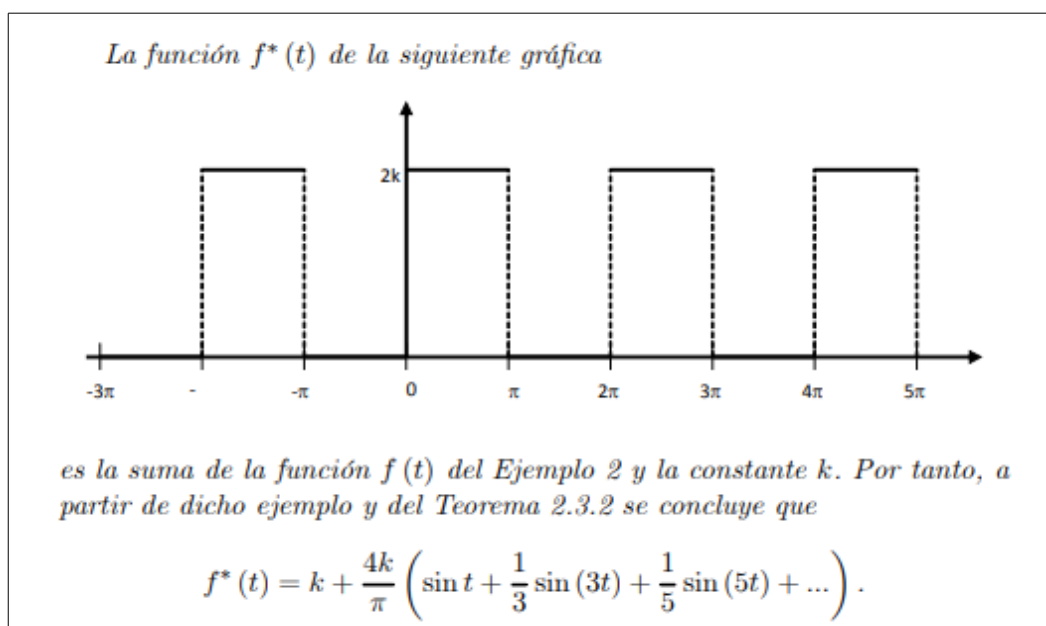
El resultado del trazo seria como la siguiente imagen, se recomienda el uso de **for** y para los vértices **glVertex2f** para dibujar cada punto del trazo.



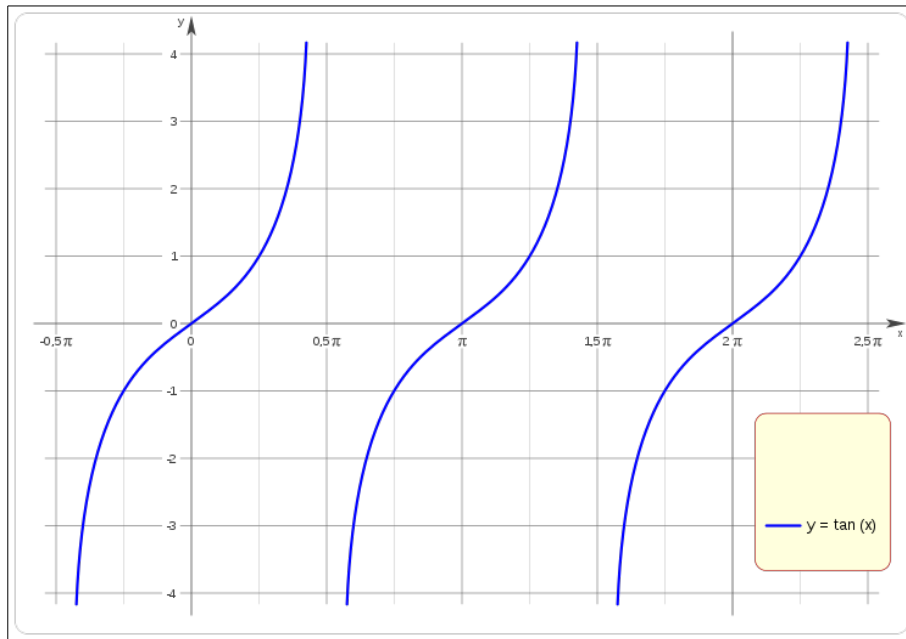
3. Dada la ecuación de la recta $y = mx + b$ Encontrar los puntos de la ecuación $y = 3x + 7$. dibujar con puntos desde el origen hasta su ultimo punto que satisface la ecuación. Los puntos encontrados marquelos con color rojo el resto de color azul los que complementan el trazo.



4. Aplicando la ecuación de la onda cuadrada de furrier desarrollo el algoritmo para dibujar menciona onda en desde -3π hasta 5π



5.0 Dibuje la gráfica de la tangente como se observa en la siguiente imagen, tomando en cuenta los intervalos de -3π hasta 3π



6.0 Dibuje la gráfica de cotangente como se observa en la siguiente imagen, tomando en cuenta los intervalos de -3π hasta 3π

