

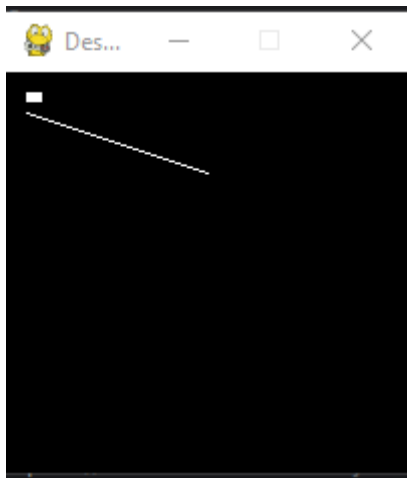
## ATIVIDADE N1 COMPUTAÇÃO GRÁFICA

**Data entrega: 20/06/2024**

**Nome: Gabrielly Machado Santos**

1. Quantos pixels são colocados na tela por cada uma destas chamadas?

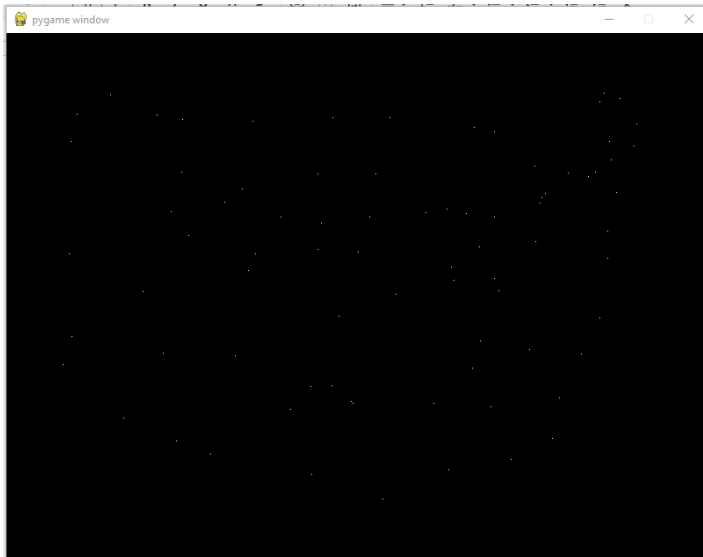
```
g.drawLine (10, 20, 100, 50);  
g.drawRect (10, 10, 8, 5);  
g.fillRect (10, 10, 8, 5);
```



Dois pixels, e colore o último

2. Desenvolver uma aplicação gráfica interativa onde o usuário poderá desenhar pontos na tela ao clicar com o mouse. Esta atividade deverá ser realizada utilizando a integração entre Pygame e OpenGL, bem como os conceitos básicos de manipulação de eventos e renderização gráfica.

Requisitos: Python 3, Pygame, PyOpenGL.

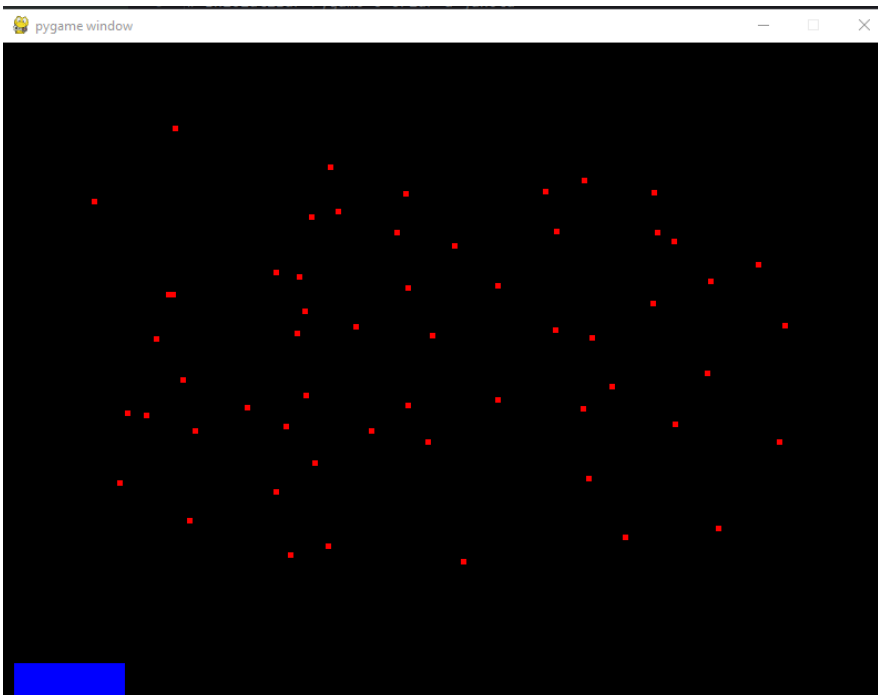


Instruções: Leia e compreenda o esqueleto dos códigos apresentados durante as aulas.

Certifique-se que ao clicar na janela, um ponto ou mais serão desenhados na posição do clique.

3. Tendo como base a atividade anterior, adicione recursos ao código criado na atividade 1 e 2:

- A. Mude a cor dos pontos.
- B. Ajuste o tamanho dos pontos.
- C. Adicione um botão de reset para limpar todos os pontos.

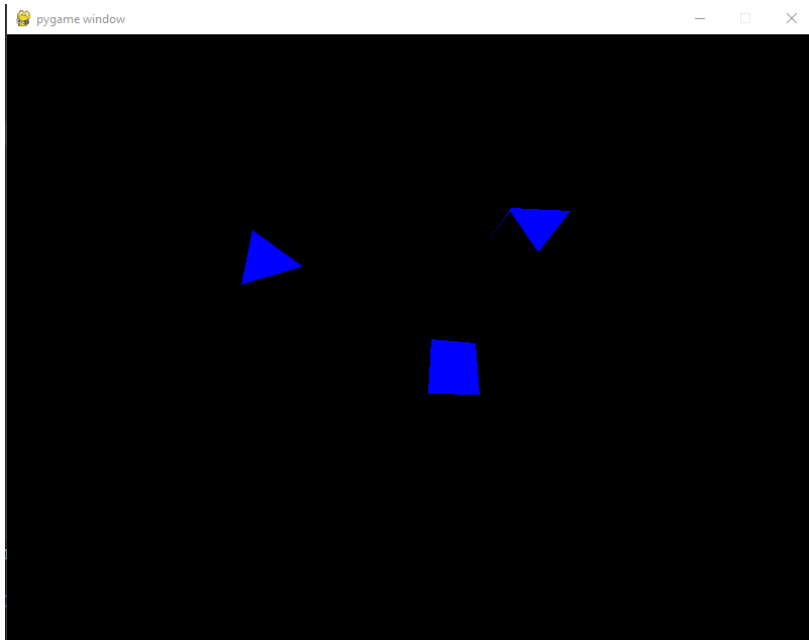


Botão azul dá reset nos pontos e os apaga da tela.

4. Tendo como base as atividades anteriores você deverá:

A. Desenhar linhas conectando os pontos na ordem em que foram clicados.

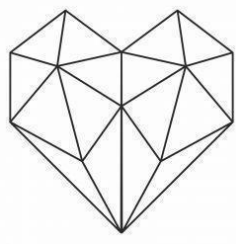
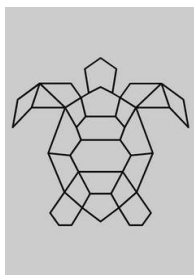
B. Implementar diferentes formas geométricas (como triângulos ou quadrados) que podem ser desenhadas ao clicar com o mouse.



Botão direito do mouse para completar a forma no último ponto

5. Nesta atividade, vocês irão criar uma aplicação gráfica que desenha uma forma geométrica básica como retângulos, triângulos e linhas. A forma geométrica terá que fazer sentido. Como os exemplos abaixo:

Use a criatividade!!!!



**TODOS OS CÓDIGOS DEVEM SER COMENTADOS**

