

Despre laborator

- Respectati regulile din [Regulamentul de Etica al FMI!](#)
- Respectati termenele!
- In cazul in care nu puteti participa la activitatile de evaluare de pe parcursul semestrului din motive medicale sau daca sunteti plecati din tara cu o bursa, va rog sa luati din timp legatura cu titularul de curs (e-mail stupariu@fmi.unibuc.ro)

Tema 1 (Laborator 1, 04 si 06.10.2023). Start in lucrul cu OpenGL.

1) Creati un proiect folosind Microsoft Visual Studio. Verificati, pe rand, codurile sursa din sectiunea Resurse Laborator (Inlocuiti `main.cpp` cu fiecare dintre fisiere. Nu uitati ca trebuie sa aveti un singur fisier `.cpp` activ in *Source files*, pentru a elimina codul deja rulat – click dreapta pe numele fisierului, alegeti *Exclude from project*).

2) **(1p)** Modificati in codul sursa `01_02_varfuri_triunghi.cpp` urmatoarele elemente:

- dimensiunea si pozitionarea ferestrei de vizualizare;
- tipul / culorile primitivelor reprezentate;

3) **(1p)** Alegeti unul dintre codurile sursa `01_03_puncte_segmente_OLD.cpp` sau `01_04_poligoane_OLD.cpp`. Realizati un desen in versiunea "noua" a OpenGL. Imaginea nu trebuie sa fie exacta (la scara), ci aproximativa.

4) **(1p)** Realizati o reprezentare 2D simplificata a [cubului RGB](#) (puteti utiliza si [aceasta resursa](#))

5) **(1p)** Folositi segmente de dreapta pentru a afisa data / alt text.