



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA
CLAVE 6590

Profesor: Ing. Carlos Aldair Román Balbuena

Alumno: Moreno Guerra Marco Antonio

Reporte de Práctica 1

Fecha de entrega: 18 de febrero del 2019

Grupo: 1

Grupo de teoría: 3

Semestre: 2019-2

Reporte Práctica 1

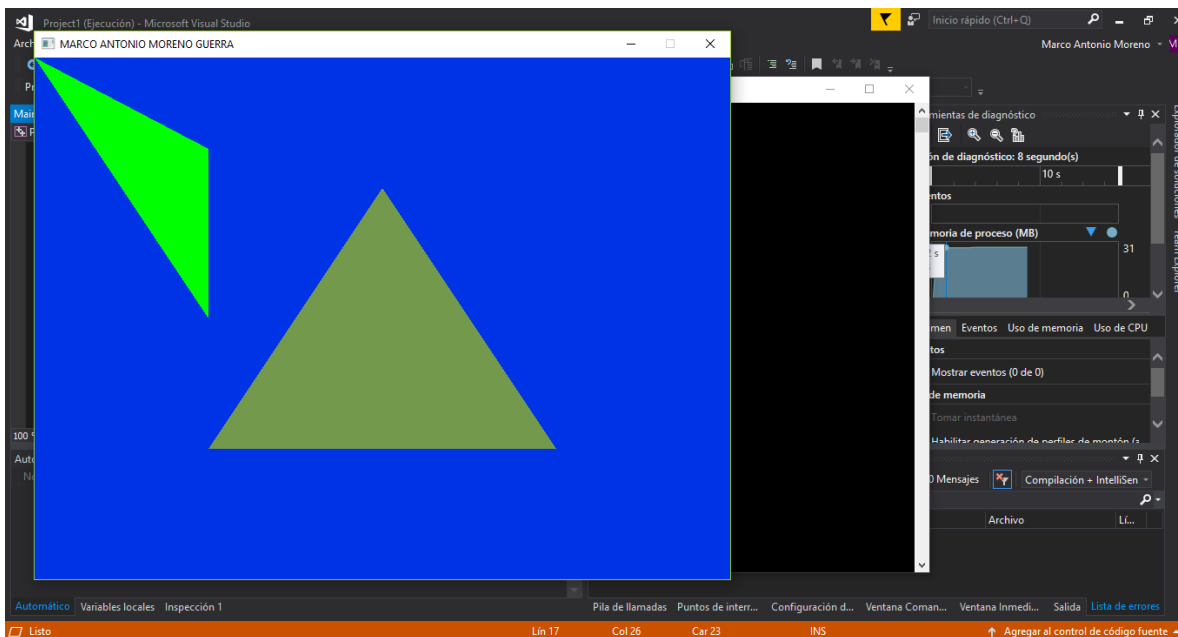
1. Cree proyectos y realice los pasos de configuración del ambiente de desarrollo en equipos de cómputo diferentes al del laboratorio. Con base en ello conteste:

a) ¿Pudo conseguir que el código de muestra funcione? (Poner una captura de pantalla de su ejecución en su máquina)

Inicialmente el código mostraba líneas subrayadas debajo de muchas funciones, esto se debía a que no se había integrado y adecuado VisualStudio 2017 con las bibliotecas básicas para que el IDE fuera capaz de reconocer esas funciones de GLFW y GLEW.

Una vez que se agregaron los archivos necesarios con las bibliotecas externas, proporcionados por el profesor, y se terminó de configurar el IDE, se quitaron los errores y se verificó que no se generara ningún error al compilar el código.

Finalmente se pulsó el botón “Depurador local de Windows” y no se desplegó ningún mensaje de error, como se muestra en la siguiente imagen:



b) Liste los problemas que tuvo o intentó resolver para hacer funcionar el código.

Únicamente el problema fue al inicio cuando el IDE no estaba configurado con los archivos de biblioteca externos. Ya que, a parte de qué el propio editor marcaba error subrayando las funciones, al compilarlo mostraban mensajes de errores.

La solución a este problema fue agregar los archivos de bibliotecas en Visual Studio 2017 a partir de las siguientes configuraciones:

- Extraer los “External libraries”

- Agregar los “Directorios de inclusión adicionales”
- Agregar los “Directorios de bibliotecas adicionales”
- Agregar las “Dependencias adicionales”

2. De un breve comentario de la práctica pasada, indicando los pasos que se le complicaron y sugerencias para mejorar desarrollo de la práctica.

En esta práctica se realizó la configuración del entorno de trabajo desde Visual Studio 2017, ajustándolo para tener lista las bibliotecas de GLFW y GLEW, los cuales serán un complemento para OpenGL y poder desarrollar aplicaciones gráficas.

También se analizó un pequeño código propuesto por el profesor para comprender la diferentes secciones que existen a lo largo del template, donde cada una de éstas se encarga de realizar diferentes tareas; por ejemplo, la sección de declaración de los Shaders, la función con loop infinito que dibuja una ventana hasta que la cierre el usuario, la declaración de elementos de un vector de vértices, el trazado de los puntos bajo diferentes criterios, como dibujar los vértices, unirlos mediante líneas o cómo contorno de figuras (triángulo, cuadrado, etc).

Lo que consideraría para mejorar la práctica es realizar un trabajo de manera grupal donde creemos un proyecto vacío y vayamos contrayendo juntos todo el código para entender de mejor manera la manera en que estructura el código y cómo operarlo, ya que al tener todo realizado y modificar sobre éste, complica un poco el entendimiento del código.