

Práctica Unidad 3

Atención: para realizar estos ejercicios deben descargar el archivo comprimido que se encuentra en la plataforma donde están los assets (recursos) para realizar todos los ejercicios.

1. Sniper^4

Realice una aplicación que abra una ventana de 800x600 y dibuje un punto rojo en cada una de las esquinas de la misma

2. Ajedrez

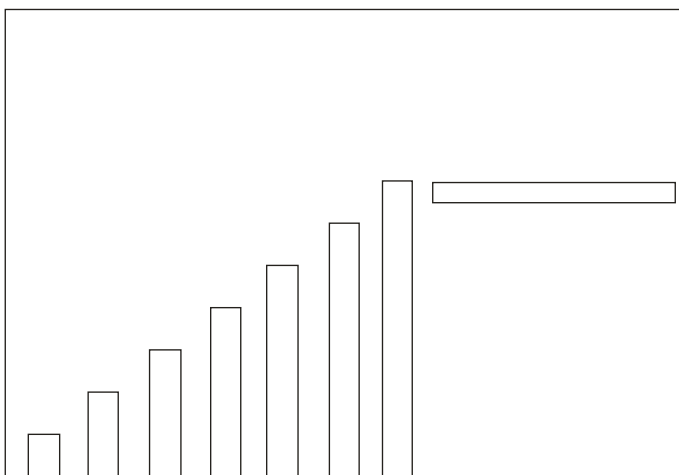
Utilizando las imágenes provistas dibuje en pantalla un tablero de ajedrez en una ventana de 800x800.

3. Fondo

Utilice la imagen llamada “fondo.jpg” cree una ventana de 800x600 y dibújela en toda la extensión de la pantalla para que funcione como un fondo de nuestro videojuego.

4. Plataformas

Utilizando el mismo gráfico, escálelo y reproduzca (de manera aproximada) la siguiente imagen. Este sería un caso típico de un juego de plataformas.



5. Rotación

Debe investigar cómo se rota un sprite en SFML y realizar un dibujo en pantalla con cualquiera de los sprites entregados (no el círculo rojo) y animarlo para que rote.

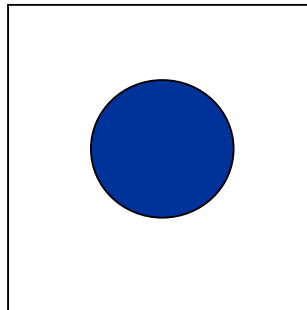
6. Cuadrados

Utilizando las imágenes de colores proporcionadas reproduzca la siguiente imagen. Note que no todas están a la misma escala en los archivos originales.



7. Transparencias

Tomando como referencia el archivo con el Sprite del punto rojo, genere en un editor gráfico de su agrado una imagen extra con transparencia que contenga un punto azul en el medio



Luego tomando el ejercicio 1 ya resuelto como base, haga que el punto azul aparezca en el centro de la imagen.