

Rapor

Daire.cpp source file'ında, Daire constructor'ı yarıçap ve pozisyon değerleriyle beraber oluşturuldu ve buna ek olarak, getDirection, getColor, setDirection, move, setTransform, getRotation, getTransform, getPosition metodları oluşturularak, dönme, öteleme, renk, pozisyon ve matris işlemleri yapıldı.

ShaderProgram.cpp source file'ında, ShaderProgram constructor'ı oluşturuldu. Buna ek olarak OpenGL kütüphanesinin temel metodları (create, delete, uniform, getProgram, linkProgram ve diğerleri) kullanıldı. Dosyanın sonunda oluşturulan shader vektörleri, glAttachShader ile birbirlerine bağlandı.

Main.cpp'de vertex array objeleri üzerinden yılan için gerekli olan hareket, kuyruğa eleman ekleme, çizim, metodları tasarlandı. Key_callback'te yön tuşlarının kombinasyonlarının algılanması sağlandı. glfwWindowHint ile uygulamanın ekranda bize gösterilmesi ve diğer fonksiyonlarla da arayüz tasarımı yapıldı. Daha sonra gladLoadGLLoader yüklenmesi yapıldı. glGenTextures metoduyla kaplama oluşturuldu ve glBindTexture, glTexImage2D, glGenerateMipmap metodlarıyla kaplama ayarları 2 boyuta geçirilip boyut düzenlemeleri yapılmaya çalışıldı lakin tam olarak istediğimiz sonuçları elde edemedik. Kaplamalar tam anlamıyla oluşamadı. attachShader kullanılarak GL_VERTEX_SHADER ile GL_FRAGMENT_SHADER birbirine bağlandı. glfwWindowShouldClose metoduyla, oluşturulacak resim başlangıç rengine boyandı. Daha sonra çizimde kullanılacak olan program nesnesi aktif edildi ve yine çizimde kullanılacak olan Vertex array object aktif edildi.

Include klasörüne, kullanılacak library file'lar uygun metodlarla beraber eklendi.

Oğuzhan Tohumcu – 181210397
Abdurrahman Doğan – 181210394