

# Computação Gráfica

## Trabalho Final

Prof. Rodrigo Veras

15 de junho de 2016

1. **OBJETIVOS:** Compreender como funcionam a modelagem de sólidos, o uso de texturas e iluminação no OpenGL
2. **PRAZO DE ENTREGA:**
  - Protótipo: dias 06/07 e 07/07 no horário de 14:00 às 17:00;
  - Versão Final: dias 19/07 e 20/07 no horário de 14:00 às 17:00;
3. **NOTA:** O protótipo valerá até 2,0 pontos e a versão final até 8,0 pontos;
4. **DESCRIÇÃO:** A partir do programa `jato.c`, elabore um programa `helicoptero.c` que desenha um helicóptero de guerra com as seguintes funcionalidades:
  - Ao se acionar a tecla “i”(de ignição) as hélices deve ser ligadas (girar);
  - Use as teclas direcionais para movimentar o helicóptero: subir, descer, ir para frente, andar de ré;
  - Ao se acionar a tecla “I” as hélices deve ser desligadas (cuidado: o helicóptero deve está no chão);
  - Deve haver uma metralhadora na parte frontal do helicóptero que atira ao se teclar “m” ou “M”;
  - Deve haver dois torpedos nas laterais que são acionados com as teclas “t”(esquerda) e “T”(direita);
  - Use uma textura apropriada para um helicóptero de guerra;
  - Simule um ambiente a ser destruído. Pode ser algo simples como casa desenhadas usando cubo e pirâmides em cima, prédios...
  - Simule explosão (pode ser no horizonte) quando os torpedos forem lançados.
  - Adicione som às ações: hélices girando, tiros...

**Bom trabalho!**