Варіант 1

Згідно з моїм варіантом я повинна обертати сцену з кубом відносно осі Z при натисканні на стрілочки.

При натисканні на → відбувається обертання відносно осі Z за годинниковою стрілкою

При натисканні на ← - обертання відносно осі Z проти годинникової стрілки

При натисканні на ↓ - обертання відносно осі X за годинниковою стрілкою

При натисканні на ↑ - обертання відносно осі X проти годинникової стрілки.

Контробьні питання:

Які функції для роботи безпосередньо з OpenGL ви імплементували?

void display() -- малювання фігури та її поворот

void Timer(int value) -- змінює кут оберту фігури кожний інтервал часу

void reshape(int width, int height) -- масштабує фігуру в залежності від зміни розміру вікна

void keyboard(unsigned char key, int x, int y) -- опрацьовує натискання на клавіші клавіатури

Які функції реєстрації зворотних викликів ви використовували? Коротко опишіть їхнє призначення.

glutDisplayFunc(display); -- під'єднання функції, що відповідає а малювання

glutReshapeFunc(reshape); -- під'єднання функції, яка опрацьовує зміну розміру вікна користувачем

glutKeyboardFunc(specialKeyCallback); -- під'єднання функції, що опрацьовує натискання клавіш клавіатури

glutTimerFunc(0, Timer, 0); -- налаштовує та одразу запускає таймер

Які існують інші функції обробки подій (зміна розміру вікна, введення інформації від користувача)? Коротко опишіть їхнє призначення.

glutReshapeFunc(void (\*func)(int w, int h)) -- опрацьовує зміну розміру вікна користувачем; параметри - нові розміри вікна

glutMouseFunc(void (\*func)(int b, int s, int x, int y) -- опрацьовує натискання клавіш миші; параметри - тип кнопки, характер події (натиснуто чи відпущено), координати натискання

glutMotionFunc(void (\*func)(int x, int y)) -- опрацьовує рухання миші; параметри - координати курсору

glutKeyboardFunc(void (\*func)(unsigned char k, int x, int y) -- опрацьовує натискання клавіш клавіатури; параметри - ASCII код натиснутої кнопки, координати курсору

glutSpecialFunc(void (\*func)(int sk, int x, int y) -- натискання спеціальних клавіш (home, PgUp, Fn12 тощо); параметри - код спеціальної клавіші, координати курсору