

Lab III - AOC

Marcos Magueta - maguetamarcos@gmail.com
Bruno Campos - brunocampos850@gmail.com

17 de Setembro de 2018

1 Tela e Teclado

Fazer um desenho arbitrário na tela e, para cada tecla pressionada (também arbitrária) movimentar o desenho na tela. Os *pixels* devem ser constantemente apagados e redesenhados para a posição posterior em direção da tecla. Os limites de borda da tela não precisam ser controlados.

OBS: Observe o código em anexo, ele possui todas as instruções necessárias para desenho na tela com comentários. Para interação com o teclado, é análogo. Caso sinta dificuldade com um desenho mais rebuscado, faça estruturas simples, como um quadrado.

2 Aproximação do Número de Euler

Utilize da aproximação por séries de *Taylor* para calcular o número de Euler com no mínimo duas casas decimais. Use os dez primeiros termos da série e os registradores f para cálculo decimal.

Fórmula da série de *Taylor* a ser implementada:

$$\sum_{n=0}^{n=9} \frac{e^{x_0}(x-x_0)^n}{n!}$$

OBS: A aproximação não começa no zero, mas adaptei a fórmula.