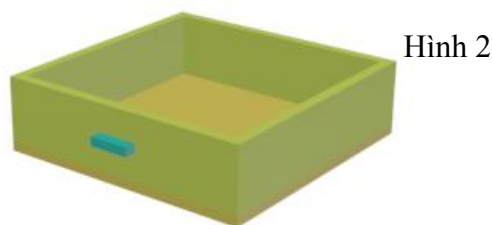
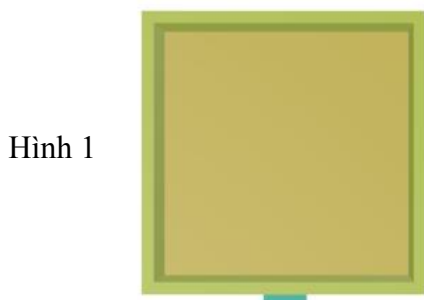


Lập trình bằng Visual C++ và OpenGL theo kiến trúc hiện đại theo các yêu cầu sau:

Yêu cầu 1: (6.5 điểm) Lập trình dựng mô hình ngăn kéo có gốc tọa độ nằm chính giữa mặt đáy như sau:



Yêu cầu 2: (2 điểm)

Lập trình thiết lập phép chiếu phối cảnh với vị trí quan sát lệch sang góc phải và nhìn từ trên xuống tương tự như hình 2.

Yêu cầu 3: (1.5 điểm)

Lập trình điều khiển bằng bàn phím:

- Khi nhấn vào phím t: ngăn kéo dịch ra phía trước mỗi lần bằng 1/10 chiều sâu của ngăn kéo.
- Khi nhấn vào phím s: ngăn kéo dịch ra phía sau mỗi lần bằng 1/10 chiều sâu của ngăn kéo.
- Khi nhấn vào phím q: núm tay cầm ngăn kéo quay ngược chiều kim đồng hồ mỗi lần 5° .
- Khi nhấn vào phím Q: núm tay cầm ngăn kéo quay xuôi chiều kim đồng hồ mỗi lần 5° .

----- **HẾT** -----

Chú ý:

Sinh viên **ĐƯỢC** sử dụng tài liệu (Project vẽ hình lập phương đơn vị- giảng viên gửi theo hệ thống mạng khi làm bài kiểm tra)

Họ và tên sinh viên: _____ **Mã sinh viên:** _____