

SCC0250 - Computação Gráfica 2017

1º Trabalho Prático

Prof. Rosane Minghim
PAE Nicolás Roque

1 Descrição

O trabalho prático consiste na implementação, em OpenGL, de um programa onde diferentes objetos devem ser posicionados em locais diferentes na cena e, ao receber um click do mouse, devem se locomover por um segmento de reta em direção ao ponto do click. Note que os objetos não deverão parar no ponto em que o click foi realizado, mas sim tomar este ponto apenas como direção. Quando um objeto deixar completamente a cena, este deverá reaparecer no lado oposto ao qual ele deixou a cena ou voltar para sua posição inicial e continuar a trajetória.

Seu trabalho deverá posicionar no mínimo 3 objetos na cena e cada um dos objetos deve se movimentar numa velocidade diferente da velocidade dos outros objetos. Não é necessário tratar a colisão de objetos.

2 Informações Adicionais

- Este trabalho deverá ser realizado em um grupo de 3 a 4 pessoas.
- Deverá ser implementado em OpenGL e C/C++.
Nenhuma outra linguagem de programação será aceita.
- Trabalhos **plagiados** receberão 0.
- Atrasos serão descontados 0.5 ponto por dia. Máximo de atraso: uma semana.
- Enviar arquivo zip contendo projeto para o Visual Studio (com executável), se desenvolvido em Windows, ou apenas código-fonte, se desenvolvido em Linux.
- **Apenas 1 membro do grupo deve submeter o trabalho.**
Indicar em arquivo txt quais são os membros do grupo.
- **Data de entrega: 07/04/2017**
- Local de Entrega: Stoa USP da disciplina de Computação Gráfica.