

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de ciencias de la Computación

Curso: Graficación CCOM-259

Profesor: Dr. Daniel Alejandro Valdés Amaro

Práctica 1

Parte 1

Realizar un programa que presente una ventana que dibuje puntos en 2D utilizando los comandos de OpenGL vistos en clase. Los puntos deben variar **aleatoriamente** en posición, tamaño y color. Se utilizará GL_POINTS para dibujar los puntos.

Parte 2

Realizar un programa que dado el contorno de una figura en 2D en un vector de coordenadas (x,y) en el plano de la siguiente forma:

$$C = [x_1, y_1, x_2, y_2, \dots, x_n, y_n]$$

dibuje en pantalla un contorno cerrado. Utilizar los comandos para dibujo de líneas de OpenGL vistos en clase para dibujar diferentes conjuntos de puntos proporcionados por el archivo Figuras_Practica_1.txt disponible en la página web de la clase para dibujar los cuatro diferentes contornos que se proporcionan. **No leer el archivo de texto, se tienen que copiar las cadenas de números al archivo con el código.** Cada contorno deberá ser desplegado en una ventana diferente.

