

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de ciencias de la Computación

Curso: Graficación CCOM-259

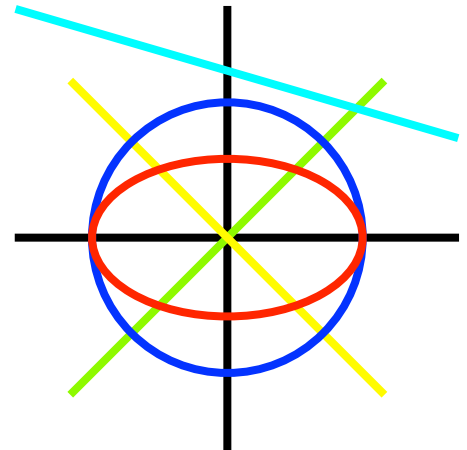
Profesor: Dr. Daniel Alejandro Valdés Amaro

Práctica 2

Parte 1

Implementar en OpenGL los algoritmos de trazado de líneas, círculos y de elipses **vistos en clase** usando el algoritmo del punto medio, para generar el siguiente dibujo:

NOTA: realizar los casos especiales de la línea (horizontal, vertical y en 45°).

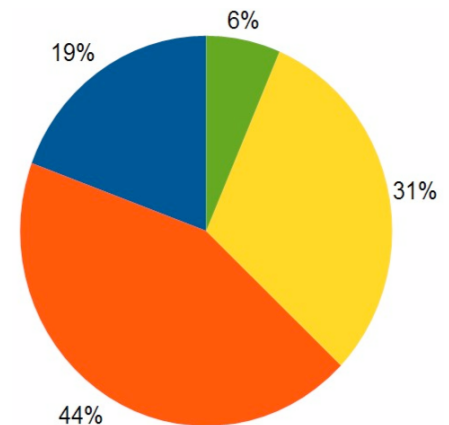


Parte 2

Realizar un programa que realice una gráfica de pastel, de tal que los **porcentajes** (poner el texto en pantalla) para probar su se tomarán de un arreglo con la forma $P=[\text{porcentaje1}, \text{porcentaje2}, \dots, \text{porcentajen}]$.

Ejemplo, si $P=[11,12,20,27,30]$, la salida del programa debe ser similar a la figura.

Es decir, el programa debe de rellenar las áreas con colores diferentes de acuerdo al **porcentaje** asignado, verificando y asignando una acción en caso de que la suma de porcentajes alcance o rebase el 100%.



Usar para la revisión de la práctica los siguientes arreglos de prueba:

[50,10,10,10,10,10]	[90,10]
[10,10, 50,10,10,10]	[5.5,10.5,24,47.7,2.3,9.7,0.3]
[10,10,10,10,10,10,10,10,10,10]	[10,10,10,10,10,30]
[100,10]	