

PRACTICA N.-5 INTERACTIVIDAD

CUESTIONARIO PREVIO

1.- Investigue y reporte que hace la función "glutIdleFunc()"

Si se encuentra activada, es una subrutina que se invoca mientras GLUT no percibe ningún evento de teclado, ratón o joystick y que se encarga de redibujar la escena tan pronto como sea posible.

2.- Investigue y reporte que hace la función "glutMotionFunc()"

La función "glutMotionFunc()" es una llamada de movimiento con la que una ventana es llamada cuando el ratón se mueve dentro de la ventana mientras uno o más de los botones del mismo estén presionados.

3.- Investigue y reporte que hace la función "glutDisplayFunc()"

La función "glutDisplayFunc()" coloca la llamada para mostrar la ventana correspondiente, cuando GLUT determina el plano normal que la ventana necesita para ser mostrada, la llamada para mostrar la ventana es llamada.

4.- Investigue y reporte que hace la función "glutIdleFunc()"

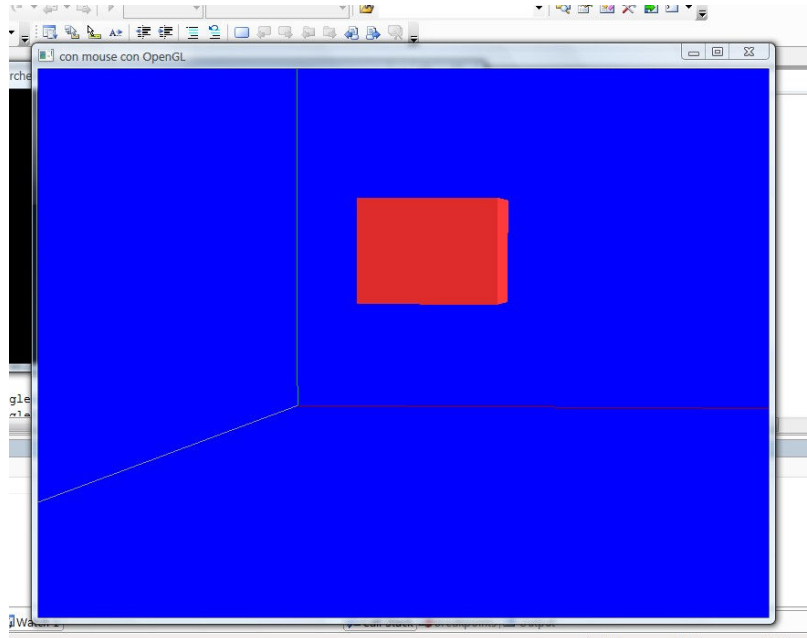
Si se encuentra activada, es una subrutina que se invoca mientras GLUT no percibe ningún evento de teclado, ratón o joystick y que se encarga de redibujar la escena tan pronto como sea posible.

5.- Investigue y reporte que hace la función "glutMainLoop()"

Se encarga de ingresar el bucle de procesamiento de eventos de la librería GLUT.

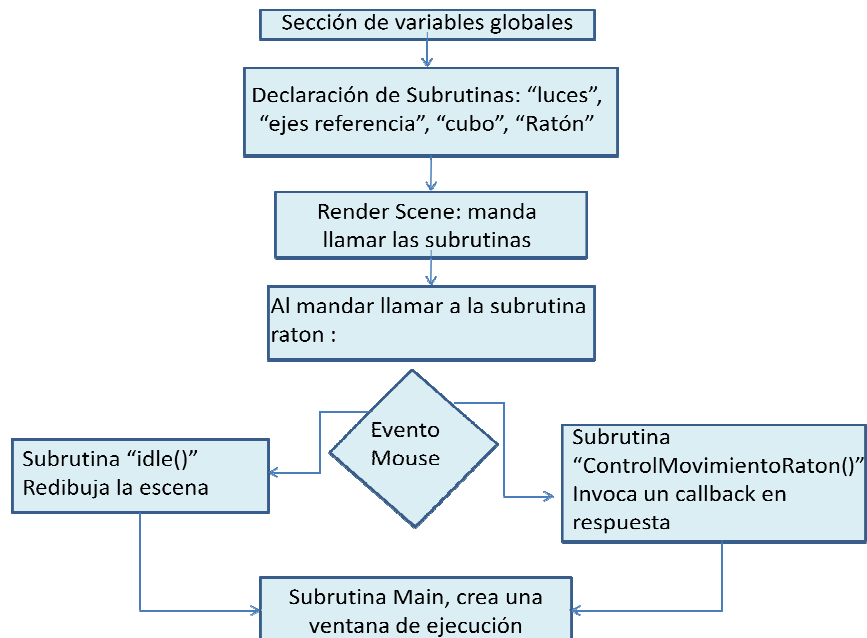
EJERCICIO 1

- Localice el archivo el archivo “ejemplomouse.cpp
- Presione la secuencia menú “Project->Add Existing_Item”
- Construya y ejecute.
- Reporte la gráfica obtenida.



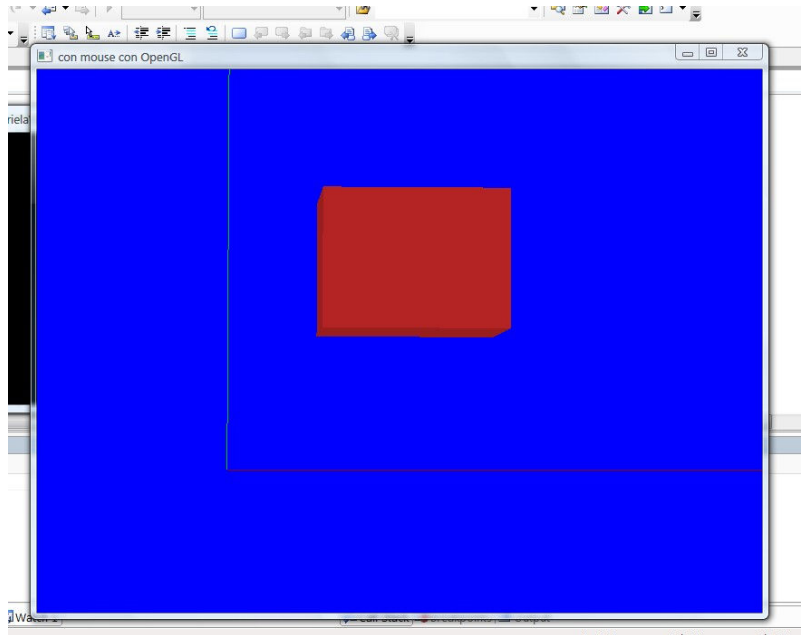
EJERCICIO 2

- Elabore un diagrama de bloques que ilustre el funcionamiento del programa del punto 1.

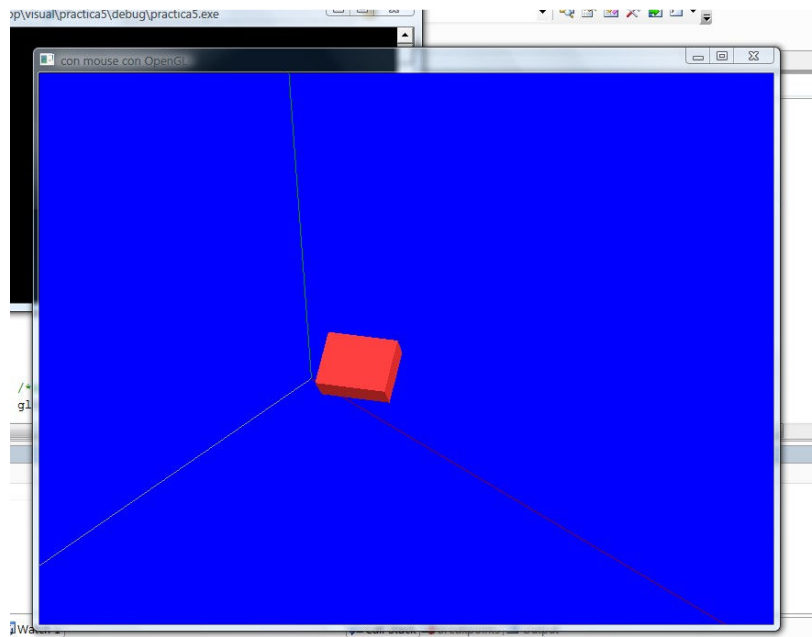


EJERCICIO 3

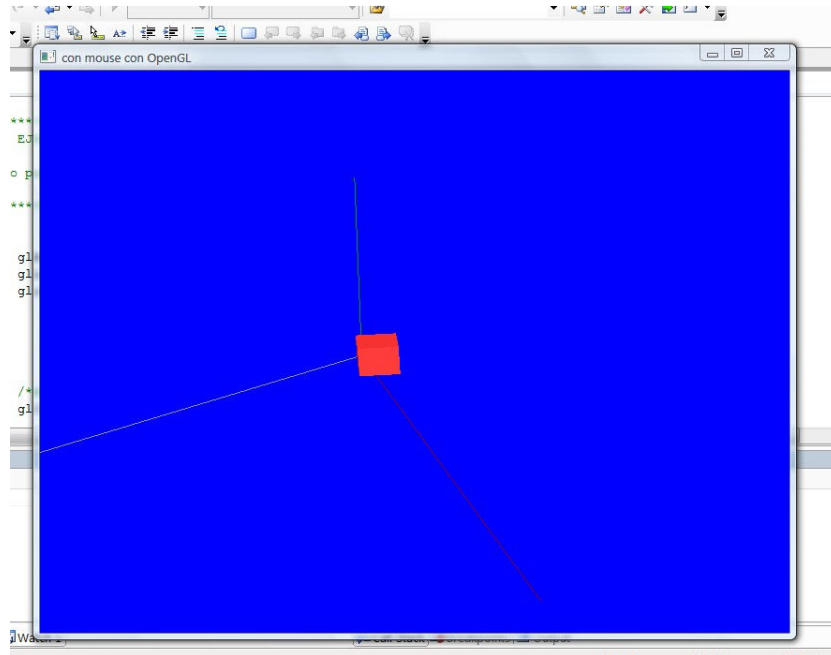
-Modifique el programa del ejercicio para que sea la cámara la que se mueva en respuesta a eventos del ratón.



Vista sin mover el ratón



Colocando el ratón en otro punto



Continuando con el movimiento del ratón