



TÉCNICAS GRÁFICAS



PRÁCTICAS 2 - 3 3º Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas

Implementar un editor de gráficos interactivo. El usuario debe poder elegir entre dibujar las siguientes formas:

1. Líneas con cualquier pendiente (utilizar el algoritmo de Bresenham).
2. Circunferencias.
3. Poligonales.
4. Polígonos huecos.
5. Polígonos rellenos.

Cada uno de los vértices de estas primitivas serán seleccionados mediante el uso del ratón. Se le debe ofrecer al usuario la posibilidad de elegir el tipo de la primitiva, y algunos atributos:

- Líneas y circunferencias: Color y tipo (punteado, rayas, sólida).
- Polígonos: Color de relleno.

El color de fondo también debe ser seleccionado por el usuario.

Objetivo de la práctica: Implementación de primitivas de dibujo en 2D.

Fecha de Entrega: Entrega los días 2 y 3 de abril y 9, 10 de abril.

Evaluación:

Fecha	Ejercicio	Tipo	Puntuación
2, 3	1, 3, 4	Obligatorio	7
2,3	2	Opcional	3
9,10	2	Obligatorio	5
9,10	5	Opcional	5

Nota: Los alumnos que en la 1ª práctica hayan hecho la circunferencia y en la 2ª sólo tengan que hacer el opcional por el ejercicio 5 obtendrán los 10 puntos de la práctica.