

Cognome

Nome

Workstation

INFORMATICA GRAFICA

Prova Pratica 1

5 Luglio 2006

Istruzioni:

Accendere la stazione di lavoro e partire con linux ...

Utilizzare l'utenza predefinita generica.

La prova deve essere condotta utilizzando il framework ampiamente discusso nelle esercitazioni. In particolare si dovrà completare il file intitolato "esame.c".

Nella vostra home directory troverete tre directory:

- doc - troverete la documentazione che potete usare.
- testo - il testo di questo esame nel formato Esame_05-07-2006_N, ove N è il numero della prova.
Il framework esame.tgz da usare per la prova.
- esame - la directory dove lavorerete, in particolare questa è l'unica directory che verrà mantenuta.

Se le directory non fossero presenti chiedere assistenza.

Scompattare il framework esame.tgz nella directory esame:

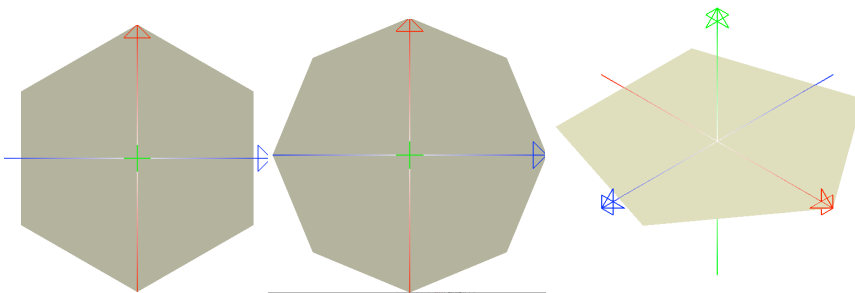
```
cd esame  
tar -xzf ../testo/esame.tgz
```

Immediatamente compilate ed eseguite sia esame che test per verificare se la vostra stazione di lavoro è operativa.

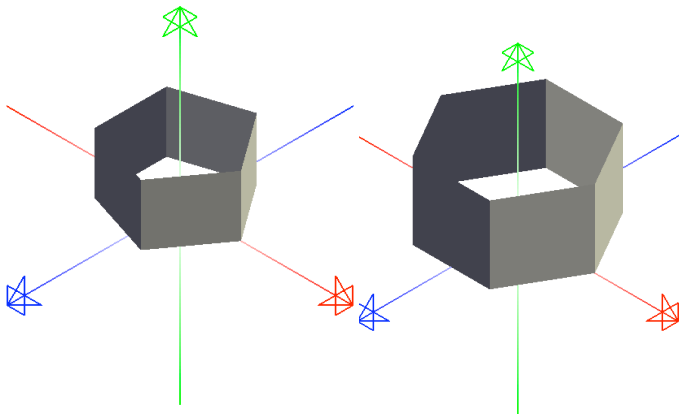
Al termine della prova salvate i vostri file (in particolare esame.c). Non spegnere la stazione di lavoro. Immediatamente dopo l'accesso alla directory esame verrà bloccato. Uno ad uno dovreste passare per verificare se il vostro esame è stato recepito.

TESTO PROVA

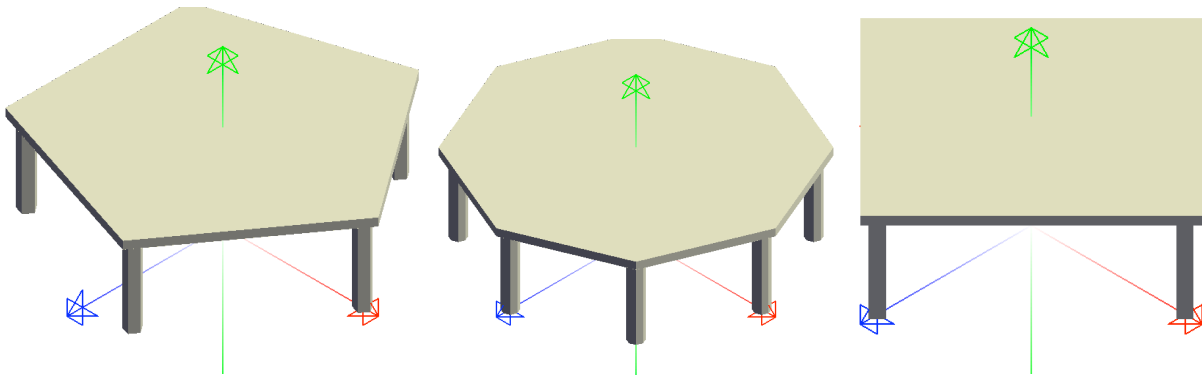
1) (Punti 2) Scrivere una funzione `void poligono(int n)` che disegni un poligono regolare a n lati sul piano $y=0$. Il poligono deve essere inscritto nella circonferenza di raggio unitario. Si deve specificare la normale di faccia.



2) (Punti 3) Scrivere una funzione `cilindro(int n)` che disegni i lati di un cilindro a base poligonale (uguale a quello di domanda 1). L'altezza è unitaria. Si devono specificare le normali per ogni faccia.



3) (Punti 4) Utilizzando le funzioni ai punti 1 e 2 si definisca una funzione `void tavolo(int n)` che disegni un tavolino a n lati. L'altezza delle gambe del tavolino è 0.5, altezza del piano è 0.05. Le gambe sono posizionate a 0.90 del raggio del piano (unitario).



4) (punti 2) Modificare la funzione `tavolino` per colorare con due materiali a scelta ma non speculari (`specular=0,0,0`) il piano e le gambe separatamente.

