

Computação Gráfica

Projeto #3

2018/2019

Relógio

Neste projecto pretende-se implementar um relógio analógico e digital que permite visualizar a hora atual. Para isso deverá utilizar a linguagem C++, bem como as bibliotecas OpenGL, GLFW, GLEW e GLM.

Características da aplicação gráfica

1. O relógio deverá poder correr no desktop para todo o sempre, pelo que será necessário alguma função de temporização da OpenGL/GLFW para mover os ponteiros.
2. Modelação de todos os componentes do relógio.
3. Texturização de eventuais componentes do relógio.
4. Outras que se julgue oportunas; por exemplo, corrigir as horas e o calendário.

No final do trabalho os alunos terão obrigatoriamente de entregar um relatório com os seguintes capítulos:

1. Motivação.
2. Tecnologias Utilizadas.
3. Etapas de Desenvolvimento.
4. Descrição do funcionamento do Software.
5. Trabalhos Futuros.
6. Considerações Finais.
7. Referências Bibliográficas.