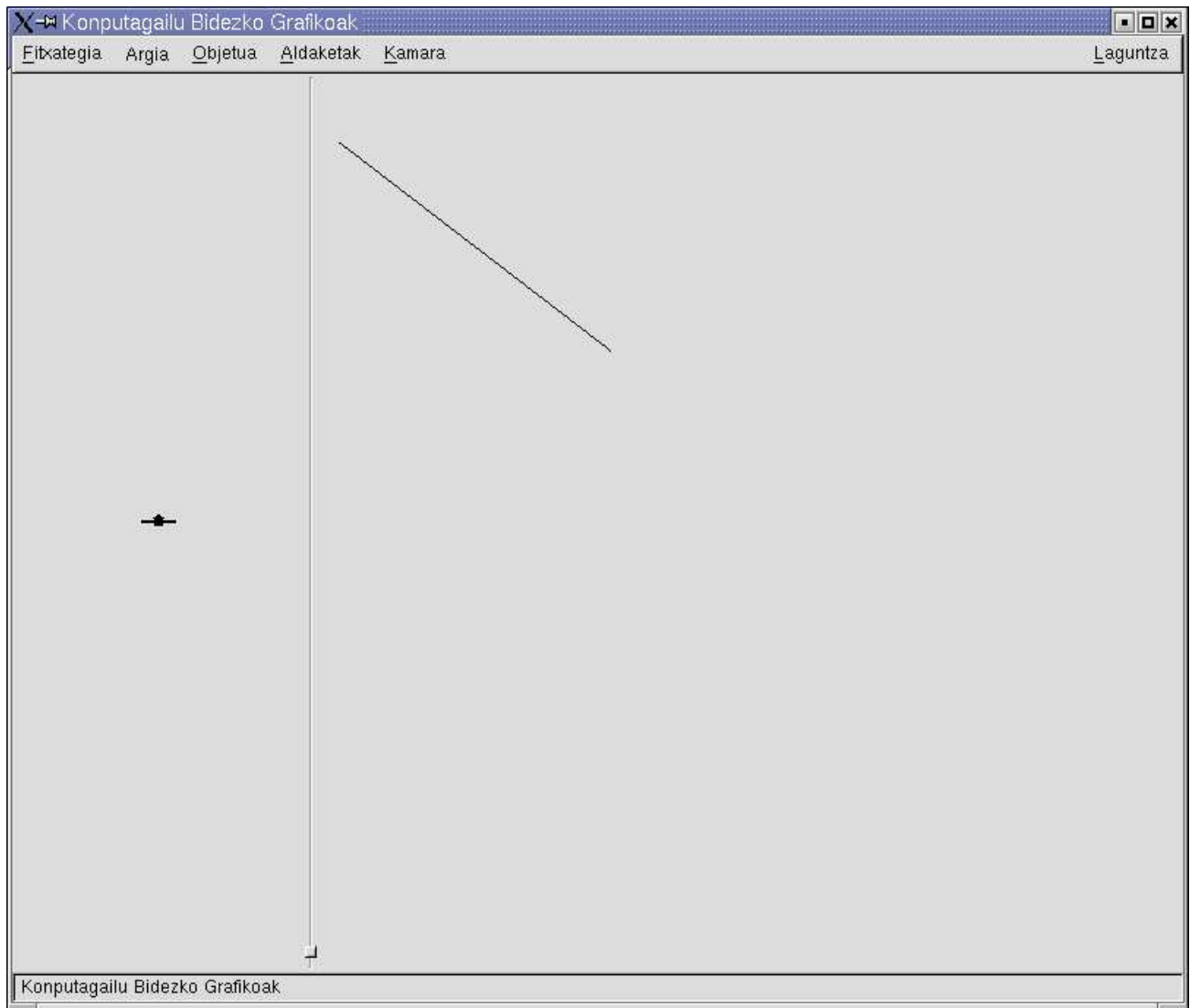


# KBG praktika



# *Prakhutsa.tgz* fitxategia

Proiektu osoa da

C lengoian idatzita dago

Beharrezko egitura eta Makefileekin

Interfazea zehazten du (gtk liburutegiaz)

Oinarrizko marrazketa funtzioak dauzka

Egin beharrak programatu behar dira

# Bertako fitxategiak

## *kodea*

main.c : Leiho nagusiaren itxura eta bertako aukera nagusiak zehazten ditu

menua.c: marrazguneetan irudia ager arazteko kodea.  
*Aldatu egin behar da.*

argia.c, menua\_argia.c, mezua.c menua\_laguntza.c, wave-frontirakurri.c, menua\_objetua.c, menua\_fitxategia.c: hauek ez ditugu aldatu behar.

kamara.c: Kameraren haserako balioak zehazten ditu.

menua\_kamara.c: kamerari dagozkion aukeren leihoetako interfazeak zehazten ditu, era berean datuekin egin beharrekoa zehazten duten eta *aldatu egin behar diren funtzioak* azaltzen dira hemen.

menua\_aldaketak.c: objektuari aldaketak eragiteko interfazeak eta hauei dagozkien funtzioak daude fitxategi honetan, funtzio horiek ere *aldatu egin behar dira*.

render.c: Marrazguneetan irudiak jartzeko erak azaltzen dira hemen.

## *Goiburukoak*

main.h: fitxategi nagusiko aldagaien definizioa eta deklarazioa (ne obj...)

definiz.h: *objektua* egituraren deklarazioa

kamara\_definiz.h: *kamara* egituraren deklarazioa

kamara.h argia.h, menua.h, render.h, argi\_lista\_definiz.h, mezua.h, wavefrontirakurri.h: hainbat fitxategiten definitutako funtzioen deklarazioak

## *objektuak*

abioia.obj

## *konpilazioaren gidaria*

Makefile

KBG - PHIGS kamara

Kamararen ezaugarriak aukeratu:

<p>VRP (jatorri berria):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>PRP (proiekzio punt):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Proiekzio leihoa:</p> <p>Xmin: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Ymin: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Xmax: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Ymax: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>d: <input type="text" value="0.00"/></p>
<p>VPN (begiratze bek.):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>VUP (goranzko bek.):</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Mugaketa neurriak:</p> <p>Hurbil (n): <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Urruti (f): <input type="text" value="0.00"/></p>

Paraleloa

KBG - Biratu

Biraketa ardatza zehaztu:

<p>Ardatzeko puntu bat:</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Norabide bektorea:</p> <p>X: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Y: <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Z: <input type="text" value="1.00"/></p>
---	---

Biratzeko gradu kopurua:

Graduak: