

LCGI 3º Ano LEIC

	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	PROGRAMA	
Setembro	24	25	26	27	28	Apresentação. Formação de grupos. Explicação do programa fornecido. Exploração do mesmo pelo alunos.	Aula 1
Outubro	1	2	3	4	5	Modelação da Box concluída. Tubo e parabolóide.	2
	8	9	10	11	12	Modelação do Tubo e parabolóide concluída. Selecção de objectos.	3
	15	16	17	18	19	Selecção de objectos concluída.	4
	22	23	24	25	26	Extensão da estrutura de dados para suportar o agrupamento de objectos. Função <i>DELETE</i> .	5
Novembro	29	30	31	1	2	Transformações 3D.	6
	5	6	7	8	9	Double Buffering; número de vistas.	7
	12	13	14	15	16	Número de vistas; memorização das transformações.	8
	19	20	21	22	23	Primeiro trabalho concluído.	9
	26	27	28	29	30	Criação da cena sem definir as características de textura, iluminação, etc. Definir <i>Behavior</i> para interagir através do teclado.	10
Dezembro	3	4	5	6	7	Concluir controlo das raquetes. Implementar movimento da bola.	11
	10	11	12	13	14	Tratar dos aspectos de visualização: texturas, iluminação, etc. Implementar o marcador de jogo.	12
	17	18	19	20	21	Segundo trabalho concluído.	13

PRIMEIRA AVALIAÇÃO (INDICATIVA)

SEGUNDA AVALIAÇÃO (1º TRABALHO + AVAL. CONTÍNUA)

TERCEIRA AVALIAÇÃO (2º TRABALHO + AVAL. CONTÍNUA)

TURMA 2

TURMA 3

TURMA 1 e 4