

Tp OpenGL

Nous avons besoin ici d'un projet Win32 (et non plus console !!!)

OpenGL est une bibliothèque de fonctions permettant d'afficher des objets en 3D à l'écran. Avant de pouvoir afficher ces objets, il faut les stocker en mémoire. Pour ça, on va créer la classe Carre3D :

Carre3D
Point3D a,b,c,d;
getPoint(int num) : Point3D chargerFichier(string nom) : void

Petites explications :

a,b,c et d sont des variables de type Point. Il faut donc créer une classe point :

Point3D
int x,y,z;
Point3D(); setPoint(int,int,int) : void getVal(int num) : int

getPoint prend en premier paramètre le numéro du sommet à renvoyer (la fonction renvoie le point A si le num est égal à 1, B si le paramètre est égal à 2...).

La fonction chargerFichier charge le carré à partir d'un fichier (où vous aurez avant mis les coordonnées des 4 coins...). Le nom du fichier est donné grâce au paramètre string de la fonction. Vous ouvrirez donc le fichier ainsi : `ifstream fic(nom.c_str());`

La fonction setPoint de la classe Point3D doit permettre de renvoyer l'une des coordonnées du point (x, y ou z) en fonction du paramètre. Ainsi si num est égale à 1, la fonction renvoie x, 2 c'est y et 3 c'est z...

Une fois les deux classes implémentées, récupérez le fichier TpOpenGL.zip sur mon site et ajoutez les fichiers .h et .cpp du répertoire au projet (en faisant Shift/Alt/A).

Exécutez le programme, puis appuyez sur C pour charger un fichier texte (où vous aurez mis les coordonnées)... Et contemplez votre premier carré OpenGL !