

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ**

**BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**

**BİLGİSAYAR GRAFİKLERİ LABORATUARI**

## 2019-2020 GÜZ DÖNEMİ

## OPENGL UYGULAMALARI DENEY RAPORU

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1.Öğr.** |  | **2.Öğr.** |  |
| **GRUP NO** |  | | | |
| **NUMARA** | **AD SOYAD** | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |

**Not:** Deney raporu bu şablon kapak sayfası olacak şekilde hazırlanacaktır. Raporlar, bir sonraki hafta deneyine kadar teslim edilebilir. Kopya rapor veren gruplar gerekli sorumluluğu üstlenmiş olurlar.

**Rapor içeriğinde neler olmalı?**

1. Deneyde <BouncingBall> uygulamasında topun ekran içinde sıçrayarak hareket etmesi için yaptıklarınızı kısaca yazınız (sözde kod veya OpenGL kodu ile detaylandırarak, kod ve açıklama şeklinde) (40 P).
2. Deneyde <RotateCube> uygulamasında küpü döndürmek için yaptıklarınızı kısaca yazınız (sözde kod veya OpenGL kodu ile detaylandırarak, kod ve açıklama şeklinde) (40 P).
3. Deneyden kazanımlarınızı kısaca yazınız (15 P).

*Rapor düzeni (kapak, içerik vs.) (5 P)*