

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ**

**BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ**

**BİLGİSAYAR GRAFİKLERİ LABORATUARI**

## 2019-2020 GÜZ DÖNEMİ

## WEBGL 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. Deneyden kazanımlarınızı kısaca yazınız (20 P).
2. Deneyde Three.js kütüphanesi ile gerçekleştirmeniz istenen uygulamayı açıklayınız (**eklediğiniz kodları açıklamaları ile birlikte ve uygulamanın gerekli ekran çıktılarını vererek**) (**Bu uygulama dışında deneyle ilgili herhangi bir şey yazmayınız, puan olarak değerlendirilmeyecektir !!!).** (50 P)
3. Web için bir grafik kütüphanesi geliştirmenin en önemli zorluğu sizce nedir? Bu sorunu siz nasıl çözmek istersiniz? Kısaca yazınız. (Herhangi bir sorun ve çözüm için önerinizi yazmanız yeterli) (20 P)

*Rapor düzeni (kapak, içerik vs.) (10 P)*