

ΕΠΩΝΥΜΙΑ: ΙΔΙΩΤΙΚΑ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΑ ΕΠΑΓ/ΚΗΣ  
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΤΟΠΙΚΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ Α.Ε.

ΕΞΑΜΗΝΟ : \_\_Δ'\_\_

ΠΡΟΣΩΝΥΜΙΑ: ΠΕΚ ΞΥΝΗ Α.Μ. 01022

ΕΤΟΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ: \_2014/15\_

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: \_\_VIDEO GAMES\_\_

ΜΑΘΗΜΑ: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ VΙ

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ: \_\_Ζ. Μ. ΚΟΝΤΟΠΟΔΗΣ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: \_\_\_\_\_

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ: \_\_2 ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ

ΘΕΜΑΤΑ:

**ΖΗΤΗΜΑ 1<sup>ο</sup> :**

Να γραφεί συνάρτηση σε OpenGL που να σχεδιάζει ένα επίπεδο (plane).

**ΖΗΤΗΜΑ 2<sup>ο</sup> :**

Ποια είναι η λειτουργία της `glClear()` και ποια της `glClearColor3f()` (στην OpenGL);

**ΖΗΤΗΜΑ 3<sup>ο</sup> :**

Στην OpenGL όπως και στα περισσότερα API γραφικών χρησιμοποιούμε “normalized values”, τι σημαίνει αυτό;

**ΖΗΤΗΜΑ 4<sup>ο</sup> :**

α. Σε ένα παιχνίδι πρώτου προσώπου (τύπου farcry, unreal, doom), ποιο function θα χρησιμοποιούσατε για να προγραμματίσετε την κίνηση (κλωσιά) που έχει το όπλο όταν ο χρήστης πυροβολεί;

β. σε παιχνίδι πρώτου προσώπου (τύπου farcry, unreal, doom), ποιο function θα χρησιμοποιούσατε για να προγραμματίσετε την κίνηση που έχει η camera όταν ο χρήστης είναι σταθερός και κοιτάζει τριγύρω;

Σύμβολο επαγγελματικής επιτυχίας!  
καλή επιτυχία!