|  |  |
| --- | --- |
| Computação Gráfica |  |

AULA 1 – ATIVIDADE 2: DESENHANDO UMA LINHA

**1.** Desenhe uma linha usando o algoritmo de Bresenham, ligando os pontos A(3, 2) e B(9, 7).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 0 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  | A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | B |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**2.** Novamente com o algoritmo de Bresenham, desenhe uma linha reta ligando os pontos C(2, 1) e D(4, 17).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 0 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  | C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  | D |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**3.** O resultado obtido no item **2** foi certamente muito pior do que o do item **1**.

**a)** A que você atribui essa diferença?

**b)** Proponha uma alteração no algoritmo de forma a se obter um resultado satisfatório na linha do item **2**.

**c)** Tente imaginar outras situações em que o algoritmo de Bresenham deveria ser adaptado para proporcionar um resultado satisfatório na construção de uma linha.