

Übungsblatt 1

Ausgabe: 27.10.2010
Einzureichen bis: 03.11.2010, 24:00 Uhr
Besprechung: 05.11.2010 in der Übung

Nutzen Sie zur Strukturierung Ihrer Abgaben Packages, die durch Ihre Namen eindeutig gekennzeichnet sind. Beispiel: `diemkebrunhorn.uebungsblatt1.Aufgabe1a.java`

Aufgabe 1 *Installation & Vorbereitung*

- a) In dieser Aufgabe sollen Sie JOGL 2.0 installieren und somit die Vorbereitungen für die Bearbeitung der nachfolgenden Aufgaben treffen. Die benötigten Bibliotheken finden Sie auf <http://jogamp.org/>. Suchen Sie dort nach der JOGL Version `2.0-pre-20101001` (zu finden unter Automated Builds¹) und installieren Sie diese.
- b) Um Ihre Installation zu testen sollen Sie jetzt eine erste kleine Applikation übersetzen und starten. Laden Sie dazu die Datei `JOGL2Basecode.java` aus dem Stud.IP herunter und übersetzen und starten Sie diese in Ihrer Entwicklungsumgebung. Es sollte nun ein Fenster mit einem hellgrünen Rechteck erscheinen.

Aufgabe 2 *Erste Schritte*

In dieser Aufgabe sollen Sie einige kleine Modifikationen im Quelltext der im Stud.IP zur Verfügung stehenden Datei `JOGL2Basecode.java` vornehmen um mit der JOGL 2.0 API vertraut zu werden.

- a) Ändern Sie das Programm so ab, dass das Rechteck nicht mehr einfarbig, sondern bunt dargestellt wird. Dabei soll jedem Eckpunkt des Rechtecks eine andere Farbe zugeordnet werden, so dass ein weicher Farbverlauf entsteht.
- b) Experimentieren Sie ein wenig mit dem Beispielpogramm indem Sie weitere Objekte darstellen. Dabei müssen Sie sich aber nicht auf Rechtecke beschränken. Sie können dazu weitere grafische Primitive wie Punkte, Dreiecke, Liniensegmente und Polygone nutzen. Verwenden Sie dazu die in der Übung vorgestellten Konstanten als Parameter für die Methode `void glBegin(int mode)`.

¹http://jogamp.org/deployment/autobuilds/jogl-b187-2010-09-30_18-13-01/build/