



e-fólio 1:

Implemente um programa com JOGL para desenhar um círculo com um ponto que se mova ao longo dele constantemente. Inclua o desenho de um pentágono dentro do círculo e de um quadrado externo a este. Utilizar as transformações 3D para rodar o círculo em torno de Y, o pentágono em torno de X e o quadrado em torno de Z. Escrever no centro “Bitmap” utilizando a função GLUT bitmap para fontes e “Stroke” com a *stroke*. Inclua uma esfera no centro da cena e interna aos demais elementos já existentes, ative a eliminação de superfícies escondidas e crie diferentes *viewports* da cena e pontos de vista.

O trabalho deverá ser carregado em área apropriada na plataforma, incluindo o código fonte e o seu executável.