

Broj indeksa	Ime i prezime

Ukratko Alhemičarev portal.

Animacija Program inicijalno prikazuje olovnu (tamno sivu) kocku, i alhemičarev portal (beli krug) sa njegove desne strane, kao što je prikazano na slici 1.

Po pritisku tastera "g", pokreće se animacija i traje dok se ne pritisne taster "s". Po pritisku tastera "Esc", izaći iz programa.

Animacija se sastoji od pomeranja portala ulevo. Kako se portal pomera, deo kocke koji prodje kroz njega se pretvara u zlato (menja boju u žutu) kao na slici 2.

Animacija se zaustavlja kad portal završi sa konverzijom cele kocke (ne obavezno u istom trenutku).

Scena Uključiti osvetljenje, kocku primetno osenčiti. Portal iscrtati kao belu, 3 piksela široku kružnu liniju. Kameru postaviti tako da finalni render bude sličan prikazu na slici.

Bonus Unutrašnjost portala (kružnu površ) iscrtavati kao samo delimično providnu. To jest, pored kružne linije, iscrtati i samu kružnu površ, ali sa *alpha* komponentom postavljenom na 0.5.

Pravila Program sačuvati u direktorijumu miGGIII, gde je GG godina upisa (dve cifre), a III broj indeksa studenta (tri cifre). U samom .c fajlu, u komentaru na početku fajla, napisati broj indeksa, korisničko ime sa servisa alas, i jedinstvenu kodnu reč pomoću koje ćete moći da prepoznate svoj rad. **Ime i prezime ne pisati.** Navedene podatke upisati u sledećem formatu (svaki podatak u zasebnom redu):

```
/*
 * Indeks:      128/09
 * Alas:        mi09128
 * Kodna rec:   neka_kodna_rec
 */
```

Dokumentovati sve bitnije sekcije kôda, promenljive i funkcije; i uniformno ga formatirati. Uz sam kôd, koji može biti u jednom ili više .c (i .h) fajlova isporučiti Makefile kompatibilan sa GNU Make komandom koji kompajlira zadatak.

Bodovanje Bodovi po delovima zadatka, izraženi u procentima:

• Iscrtavanje portala	30
• Iscrtavanje kocke (i senčenje)	30
– Iscrtavanje kocke	10
– Senčenje kocke	10
– Deo kocke različite boje od ostatka	10
• Animacija	20
• Kvalitet kôda	20
.....	
• <i>Bonus</i> : Poluprovidna popuna kruga	10

