

Broj indeksa	Ime i prezime

Ukratko Prosipa se voda iz kontejnera.

Animacija Program inicijalno prikazuje kontejner (zelena žičana kocka) pun vode (tamno plava kocka unutar kontejnera), i osovinu (crnu liniju) kojom je desna donja ivica kontejnera pričvršćena za podlogu 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 rotacije kontejnera oko ose. Kako se kontejner rotira, prosipa se voda iz njega kao na slikama 2 i 3.

Animacija se zaustavlja kad se prospe sva voda (ne obavezno u istom trenutku).

Scena Uključiti osvetljenje, telo koje predstavlja vodu primetno osenčiti. Obezbediti da telo vode uvek bude zatvoreno, to jest, da nema rupa. Ivice kontejnera iscrtati zelenom (svaki piksel linije mora biti $rgb = (0, 1, 0)$), 3 piksela širokom linijom. Osovinu iscrtati 2 piksela širokom crnom linijom. Pozadinu prozora postaviti na belu. Kameru postaviti tako da finalni render bude sličan prikazu na slici.

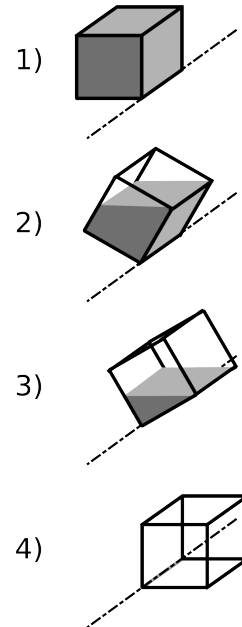
Bonus Osovinu iscrtati isprekidanom linijom.

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	40
– Inicijalizacija GL i GLUT biblioteka	5
– Iscrtavanje kontejnera	10
– Iscrtavanje vode	15
– Iscrtavanje osovine	10
• Animacija	40
– Rotacija kontejnera i vode	15
– Prosipanje vode	25
• Kvalitet kôda	20
.....	
• <i>Bonus</i> : Osovina isprekidanom linijom	5