

Ukratko Pâd.

Animacija Program inicijalno, u gornjem-levom ćošku ekrana, prikazuje crvenu kocku kojoj nedostaje desna strana, i žutu sferu u njoj (slika 1, levo). Prečnik sfere je jednak ivici kocke.

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

Tokom animacije, sfera se kotrlja po strani kocke na kojoj leži dok joj centar ne izađe iz kocke. U tom trenutku, počinje da pada po paraboličnoj putanji. Putanja je predstavljena isprekidanom linijom na priloženoj slici.

Animacija se zaustavlja kad sfera izađe van ekrana (ne obavezno u istom trenutku).

Scena Uključiti osvetljenje, sferu i kocku primetno osenčiti. Kameru postaviti tako da finalni render bude sličan prikazu na slici.

Bonus Unutrašnjost kocke obojiti u plavo.

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:      314/15
 * Alas:        mi15314
 * 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 koja, bez dodatnih argumenata, kompajlira zadatak.

Bodovanje Bodovi po delovima zadatka, izraženi u procentima:

- | | |
|---|----|
| • Iscrtavanje i senčenje sfere | 20 |
| • Iscrtavanje i senčenje kocke | 30 |
| • Animacija | 30 |
| • Kvalitet kôda | 20 |
| | |
| • <i>Bonus</i> : Plava unutrašnjost kocke | 5 |

