

Grupo	Pergunta (2 valores cada)										Total
	1 Exibição correcta	2 Perspective (ini+resize)	3 LookAt	4 x,y,compass = float	5 explicar coord x,y,z	6 Texturas funcionam	7 Qualidade das texturas	8 <i>Features</i>	9 Rapidez de desenho	10 Apreciação Global	
A	2	2	2	2	0,5	2	1	1	0	1	13,50
B	2	2	2	2	1,5	2	1	0,5	0	0,5	13,50
C	2	1,95	2	2	2	2	1	2	2	2	18,95
D	2	1,95	2	2	2	2	1,5	2	0	1,5	16,95
E	1,5	2	2	2	0,5	1,5	1,5	1	0	1	13,00
F	2	2	2	2	2	1	1,5	0	0	1	13,50
G	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,00

**Pergunta:**

- 1 - As paredes, chão e tecto estão onde devem estar? Quando me movo tudo se move da forma correcta?
- 4 - O código de desenho lida bem com a natureza real (float/double) das coordenadas que a função paint() recebe?
- 5 - Os elementos do grupo (1 pelo menos) sabem explicar correctamente o sistema de coordenadas que usaram, e a conversão das coordenadas do mapa p...
- 6 - Todas as faces usam texturas, ou justificávelmente não usam (e.g.: céu em vez de tecto)?
- 7 - Correcta orientação das texturas; uso de MipMaps
- 8 - Têm features e usaram-nas correctamente?
- 9 - Rapidez de desenho com labirintos grandes
- 10 - Contemplando a qualidade do código (incluindo equilibrio de cálculos entre CPU e GPU), a facilidade com que se explicaram como grupo e a aparência c

## **Observações**

---

Quadros nas paredes e realça o chão por onde se passou

Muito acima do pedido (e.g.: levam em atenção rodar á volta do centro de uma célula)

Têm candeeiros desenhados como objectos 3D; relação de aspecto calculada em int

Têm portas

ara o mundo OpenGL?

do jogo, qual a apreciação global?