



Opengl_test2
9 Questions

NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

1. Η μπροστά πλευρά του πολυγώνου είναι σχεδιασμένη με γραμμές

☐ A `glPolygonMode(GL_FRONT, GL_LINE);`

☐ B `glPolygonMode(GL_BACK, GL_LINE);`

☐ C `glPolygonMode(GL_BACK, GL_FILL);`

☐ D `glPolygonMode(GL_FRONT, GL_FILL);`

2. Ενεργοποιεί το πληκτρολόγιο

☐ A `glutPostRedisplay();`

☐ B `glFlush();`

☐ C `glutKeyboardFunc(keyboard);`

☐ D `glutDisplayFunc(display);`

3. Ενεργοποιεί τα βελάκια

☐ A `glutKeyboardFunc(keyboard);`

☐ B `glutMouseFunc(mouseButtonClicked);`

☐ C `glutSpecialFunc(specialKeys);`

☐ D `glutMotionFunc(mouseActiveMotion);`

4. Ενεργοποιεί τα βελάκια

☐ A `glutMotionFunc(mouseActiveMotion);`

☐ B `glutKeyboardFunc(keyboard);`

☐ C `glutSpecialFunc(specialKeys);`

☐ D `glutMouseFunc(mouseButtonClicked);`

5. Ενεργοποιεί το κλικ του ποντικιού

☐ A `glutIdleFunc(idle);`

☐ B `glutMotionFunc(mouseActiveMotion);`

☐ C `glutMouseFunc(mouseButtonClicked);`

☐ D `glutPassiveMotionFunc(mousePassiveMotion);`

6. Σχεδιάζει μία "γεμάτη" σφαίρα

☐ A `void glutSolidSphere(GLdouble radius,
GLint slices, GLint stacks);`

☐ B `void glutWireSphere(GLdouble radius,
GLint slices, GLint stacks);`

☐ C `void gluDisk (GLUquadric *quadObject,
GLdouble innerRadius, GLdouble
outerRadius, GLint slices, GLint loops);`

☐ D `void glutSolidTorus(GLdouble innerRadius,
GLdouble outerRadius, GLint sides, GLint
rings);`

7. Σχεδιάζει έναν δίσκο

- | | | | |
|----------------------------|---|----------------------------|---|
| ☐ A | <code>void gluDisk (GLUquadric *quadObject, GLdouble innerRadius, GLdouble outerRadius, GLint slices, GLint loops);</code> | ☐ B | <code>void glutSolidSphere(GLdouble radius, GLint slices, GLint stacks);</code> |
| ☐ C | <code>void glutSolidTorus(GLdouble innerRadius, GLdouble outerRadius, GLint sides, GLint rings);</code> | ☐ D | <code>void glutWireSphere(GLdouble radius, GLint slices, GLint stacks);</code> |

8. Σχεδιάζει έναν τόρο

- | | | | |
|----------------------------|---|----------------------------|---|
| ☐ A | <code>void glutSolidTorus(GLdouble innerRadius, GLdouble outerRadius, GLint sides, GLint rings);</code> | ☐ B | <code>void glutWireSphere(GLdouble radius, GLint slices, GLint stacks);</code> |
| ☐ C | <code>void glutSolidSphere(GLdouble radius, GLint slices, GLint stacks);</code> | ☐ D | <code>void gluDisk (GLUquadric *quadObject, GLdouble innerRadius, GLdouble outerRadius, GLint slices, GLint loops);</code> |

9. GLUT_LEFT_BUTTON δηλώνει το ..

- | | | | |
|----------------------------|----------------------|----------------------------|-----------------|
| ☐ A | αριστερό mouse click | ☐ B | F1 |
| ☐ C | πλήκτρο "a" | ☐ D | αριστερό βελάκι |