

Exercice 1 : Dessiner un polygone à l'aide de la souris

1. Créer un tableau qui contient l'ensemble des points du polygone
2. A chaque clique gauche de la souris, ajouter un points au tableau. Attention : La position du curseur de la souris donnée par SDL est en pixel et non en coordonnées du plan d'OpenGL (flottant compris entre -1 et 1 par défaut), une conversion est donc nécessaire.
3. Dans la fonction *draw_scene* dessiner le polygone avec les points contenus dans le tableau.

Exercice 2 : Dessiner une courbe de Bezier à l'aide de la souris

1. Utiliser le programme de l'exercice 1 pour récupérer les points contrôle d'une courbe de Bezier ajoutés avec la souris
2. Créer une fonction *bezier* permettant de calculer les points d'une courbe de Bezier à partir des points de contrôle.
3. Dans la fonction *draw_scene* dessiner la courbe de Bezier correspondant au point de contrôle ajouté avec la souris.