UNIWERSYTET ŚLĄSKI
WYDZIAŁ NAUK ŚCISŁYCH I TECHNICZNYCH

Imię Nazwisko

Tytuł projektu

(projekt zaliczeniowy z . . .)

Sosnowiec 2023

1. Wstęp

Krótkie wprowadzenie w tematykę projektu oraz opis co było celem projektu.

2. Teoria i algorytmy

Opisać całą teorię (definicje, twierdzenia), algorytmy (pseudokody, a nie kod czy opis słowny).

Wszystkie algorytmy, rysunki, tabele mają być numerowane i posiadać odwołanie w tekście (Algorytm 1, Tab. 2.1, Rys. 2.1).

Definicja 2.1. Treść definicji... Definiowane pojęcie należy *wyróżnić*.

Twierdzenie 2.2. *Treść twierdzenia.*

Przykład 2.3. Treść przykładu.

Algorytm 1: Sortowanie przez wstawianie

Wejście: tablica $T[1 \dots n]$
Wyjście: posortowana tablica T

```
for i = 2,...n do
    x = T[i]
    j = i - 1
    while j > 0 and x < T[j] do
        T[j + 1] = T[j]
        j = j - 1
    T[j + 1] = x
```

Tabela 2.1. Podpis

Nagłówek 1	**Nagłówek** 2	...	**Nagłówek** N
Wartość 11	Wartość 12	...	Wartość $1N$
...	...	...	...
Wartość $M1$	Wartość $M2$	...	Wartość MN

obrazek

Rysunek 2.1. Podpis

3. Opis programu

Opisać w jakim języku programowania program został napisany, używane biblioteki oraz inne programy użyte przy tworzeniu projektu.

3.1. Możliwości programu

Opisać dokładnie jakie program posiada możliwości związane z tematem projektu.

3.2. Opis programu

Opisać dokładnie obsługę programu.

Bibliografia

[1] Haines, E., Akenine-Möller, T.: Bézier Triangles and N-Patches. (2002) https://www.gamedeveloper.com/programming/b-zier-triangles-and-n-patches

[2] Henriksen, K., Sporring, J., Hornbaek, K.: Virtual Trackballs Revisited. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 10(2), 206-216, (2004)

[3] Shoemake, K.: ARCBALL: A User Interface for Specifying Three-dimensional Orientation Using a Mouse. [w:] Proceedings of the Conference on Graphics Interface '92, Vancouver, Canada, pp. 151-156, (1992)

[4] Shreiner, D., Woo, M., Neider, J., Davis, T.: OpenGL Programming Guide, 6th Edition. Addison-Wesley, (2008)