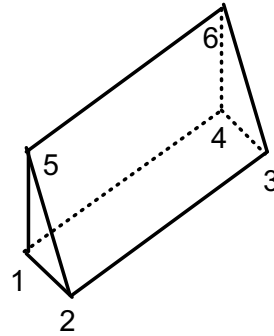


Aufgabe 6.1:

Die Oberfläche des dargestellten Körpers soll mit Dreiecken modelliert werden. Geben Sie geeignete Koordinaten für die sechs Knotenpunkte an sowie entsprechende Dreiecke, die aus diesen Knotenpunkten zu bilden sind. Achten Sie darauf, dass die Dreiecke so orientiert sind, dass die entgegen dem Uhrzeigersinn orientierte Fläche nach außen zeigt. Der Körper ist zwei Einheiten hoch, eine Einheit tief und fünf Einheiten breit. Schreiben Sie anschließend ein Programm, um den Körper darzustellen. Verwenden Sie dazu die in Abschnitt 6.4 vorgestellte Technik.



Lösungsskizze:

Punkt Nr.	Koordinaten	Dreiecke
		1,2,5
1	(0,0,0)	2,3,5
2	(1,0,0)	3,6,5
3	(1,0,-5)	3,4,6
4	(0,0,-5)	1,4,3
5	(0,1,0)	1,3,2
6	(0,1,-5)	1,5,6
		1,6,4

Im Programm `MyTent.java` wird der Körper (auf ein Fünftel verkleinert) dargestellt.