

GUIA ENTREGABLES TAG

- **MiShader** -> Visualización: visualizador OpenGL 4.X simple, con datos por programa. Shader básico.
- **Parser** -> Gestor de recursos: Parser de objetos en multiples formatos, salida en modo texto.
- **ArbolCoche** -> Arbol de la escena: Tipos de datos para nodos (completo) y entidades (sólo clase padre; clases hijas sin contenido), construcción del árbol, recorrido del árbol, salida en modo texto.
- **GestorRecursosCorregido** -> Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo cámara y luz. Salida en modo texto. Arbol de la escena: Tipos de datos para entidades de tipo transformacion (traslación, rotación y escalado relativos y absolutos). Salida en modo texto.
- **ArbolEscena10** -> Visualización: visualizador OpenGL 4.X de las entidades tipo malla. Shader básico. Integración con el motor. Sin materiales, texturas, cámara ni luces.