Instituto Tecnológico Autónomo de México

Departamento de Computación

Gráficas por Computadora

Prof. Wílmer Pereira

Tarea 2

Se espera que Ud. dibuje alguna de las tres baldosas publicada en Canvas que son figuras con un alto grado de simetría y perspectivas engañosas con sólo líneas rectas. Todas ellas son [teselaciones de Penrose](https://es.wikipedia.org/wiki/Teselaci%C3%B3n_de_Penrose) quien fue un físico-matemático que estudió este tipo de figuras. Las condiciones mínimas son:

* Deben aprovechar esa simetría para crear funciones que simplifiquen el código.
* Se exige utilizar, al menos, un *vertex shader* y un *fragment shader* para dibujar la baldosa.

Esta tarea también es individual. La fecha de entrega será el domingo 12/09 hasta las 23:59 y es necesario entregar el código y una captura de pantalla de su trabajo.