
25. CRT Display (crt-display.*)

Escriu un **fragment shader** que simuli l'aparença de les imatges dels antics tubs CRT. Per aconseguir aquest efecte, caldrà eliminar (*discard*) tots els fragments d'algunes línies del viewport. En concret, caldrà que només sobrevisquin els fragments d'una de cada n línies, on n és un **uniform int** proporcionat per l'usuari. El color està modulat per la component z de la normal com en `basiclighting1`.

Observació: quan feu servir `gl_FragCoord`, tingueu en compte que per defecte les coordenades (x,y) en window space fan referència al centre del píxel. Per exemple, un fragment a la cantonada inferior esquerra de la finestra té coordenades $(0.5, 0.5)$.

