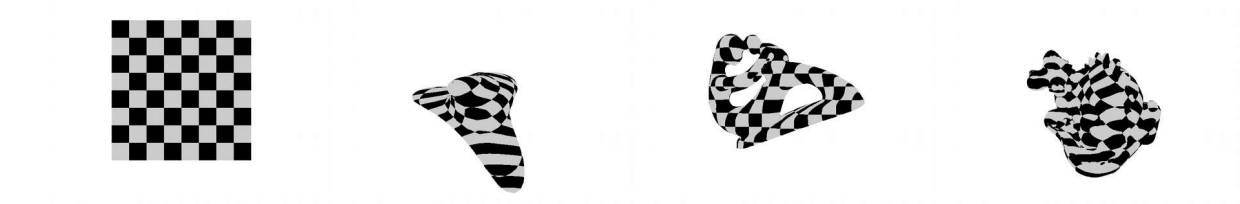

28. Checkerboard 1 (checkerboard-1.*)

Escriu un **fragment shader** que apliqui al model una textura procedural que imiti un tauler d'escacs. Donat que la textura ha de ser procedural, no es permet l'ús de cap sampler.

Podeu assumir que el model té coordenades de textura.

Aquí teniu la imatge que s'espera:



La part de l'espai de textura entre el (0,0) i el (1,1) està ocupada pel tauler convencional de 8x8 cel·les. Podeu assumir que aquest tauler es repeteix indefinidament en totes dues direccions.

Penseu en una forma fàcil d'esbrinar si el color del fragment ha de ser negre o gris clar (`vec4(0.8)`), dependent de les coordenades (s,t) de la textura.