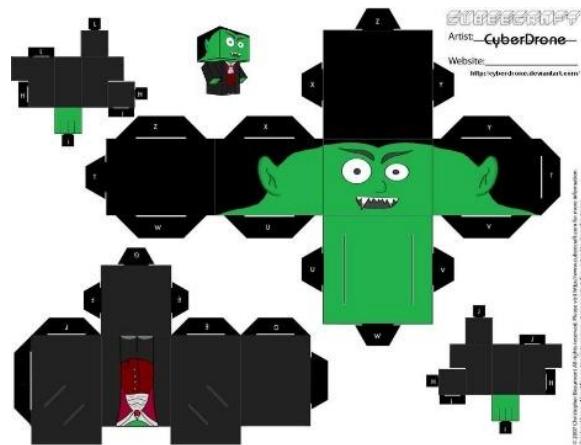


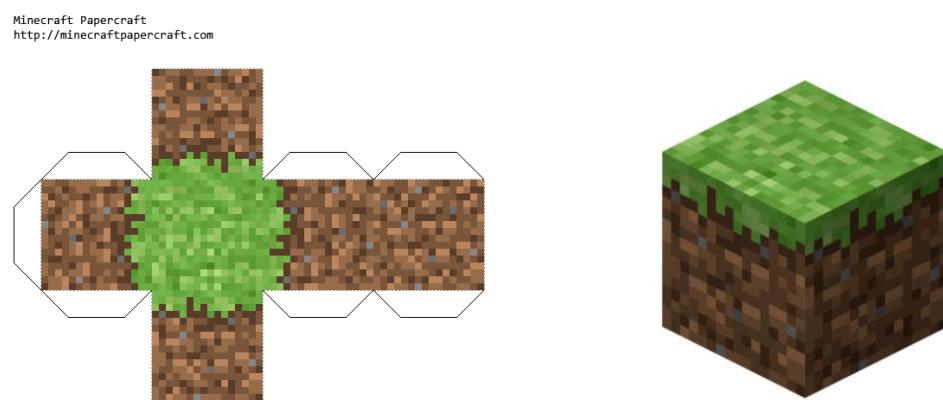
TAREA B2T3

TAREA 1: Diseñar e implementar una escena tipo MINECRAFT. Cada estudiante selecciona una temática de su preferencia.

- Utilizar la textura designada en la Tabla 1 (*texture_model*).



- Buscar y seleccionar al menos 1 textura adicional (*texture_floor*) para formar un bloque del piso (minecraft block template). Por ejemplo:



- Cargar las texturas en su aplicación OpenGL. Recuerde que para formar los cubos **no es necesario modificar o recortar las imágenes** de textura sino únicamente utilizar **texture coordinates**.
- Utilizar el cubo con *texture_floor* y clonarla para construir la superficie de su aplicación.
- Utilizar el cubo con *texture_model* y colocar su personaje sobre la superficie. Clonar su personaje y agregar transformaciones según su preferencia.



TAREA 2: Utilizar **camera class** e implementar un sistema de cámara de la escena de la TAREA 1.

ENTREGA:

- Colocar su nombre y cédula en la ventana de su aplicación.
- Adjuntar las fuentes de su última ejecución correcta: texturas, shaders y código C. Adicionalmente, grabar un pequeño video de su última ejecución en donde se explica:
 - las texturas y transformaciones utilizadas
 - el funcionamiento de su aplicación.

NOTA:

- Se tomará en cuenta el diseño de la escena y la calidad/optimización del código presentado.
- Se recuerda mantener protegido el presente material, el plagio de su código será sancionado con la pérdida del semestre.