

Tarea5

Cargar textura y mandarla a pantalla.

Instrucciones:

- Estudiar:
<https://docs.gameloft.org/3d-training/#Texturing>
- Crear clase "Texture" (Solo mantener la información necesaria).
- Usar la función "LoadTGA()" de la librería de Utilidades.
- Tomar en cuenta los bpp.
- Activar mipmaps.
- Activar depth test en el Init()

```
glEnable (GL_DEPTH_TEST) ;
```