



Teselación

1. **Plan para continuar elaborando el octaedro en Unity:** Hasta el momento, el programa dibuja las líneas en una sola cara del triángulo, teniendo 4 triángulos en la cara que funcionan para el teselado. Se usa la geometría y topología para crear todos los triángulos en las caras de un dodecaedro, algo que por el momento solo permite tener una única cara.

El plan que se me ocurre para que se desarrolle correctamente el teselado en cada cara es que se continúe usando el mismo modelo de topología para hacer arrays de arrays y así obtener las 8 caras del dodecaedro mediante el uso de los puntos ya establecidos A, B, C, o, p y q.