
Més exercicis:

1. Afegir a la nostra interfície un botó que permeti fer un “Reset” dels paràmetres de la càmera, és a dir, clicar el botó provoca que els paràmetres de càmera passen a ser els inicials altre cop.
 2. Afegiu a la interfície un Checkbox que permeti indicar a l'aplicació OpenGL que es vol un pintat de l'escena “a franges”, és a dir, amb línies de píxels horitzontals (de gruix 5, pex.) en les que no es pinta res, i altres franges en les que es pinta l'escena normal.

→ Recordeu que en el Bloc-1 va fer un exercici que pintava així.
Recupereu-lo i useu un uniform per a indicar-li al Fragment Shader si ha de pintar a franges o no.
-