

```

case Qt::Key_X: { // canvia òptica entre perspectiva i axonomètrica
    if (franjes == 1){
        franjes = 0;
        glUniform1f(franjesLoc,franjes);
    }
    else{
        franjes = 1;
        glUniform1f(franjesLoc,franjes);
    }
    break;
}

```

```

franjesLoc = glGetUniformLocation (program->programId(), "franjes");

```

```

in vec3 fcolor;
uniform float franjes;
out vec4 FragColor;

void main()
{
    FragColor = vec4(fcolor,1);
    if (franjes == 1.0){
        if ((int(gl_FragCoord.y) % 20) <= 10) FragColor= vec4(1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
        else FragColor= vec4(0, 0, 0, 1.0);
    }
}

```