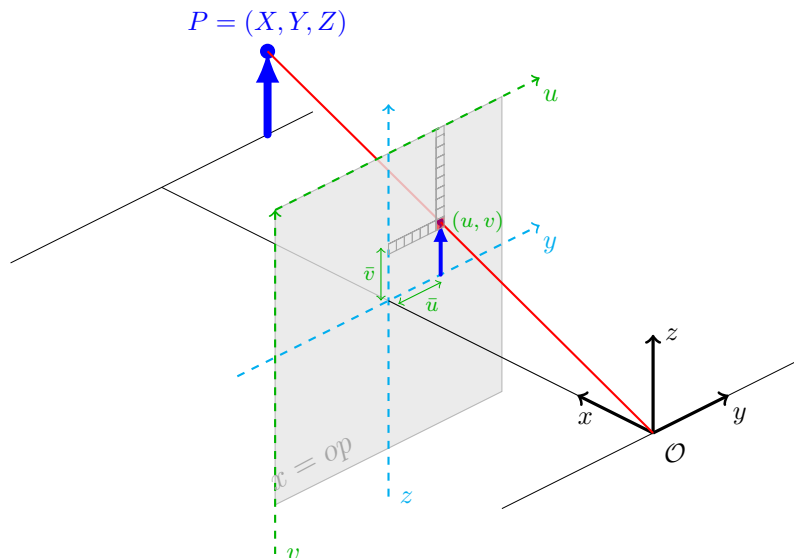


Para entregarse el 15/11/2019.

En cada una de los siguientes incisos, *boleta* se debe entender como su número de boleta, que será parte del nombre de los programas.

1. Genere un programa en **C** o en **Java** de nombre `_boleta graficaRenR` y la extensión que corresponda, que dada una expresión que represente una función $f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$, bosqueje su gráfica.
2. Genere un programa en **C** o en **Java** de nombre `_boleta fractales` y la extensión que corresponda, que muestre los fractales descritos en clase.
3. Desarrolle un programa en **C** y en **Java** de nombre `_boleta 3Den2D`, y la extensión que corresponda, que muestre los sólidos platónicos con perspectiva y que se permita rotarlos durante la ejecución del programa.



4. Genere un programa en **C** o en **Java** de nombre `_boleta graficaR2enR` y la extensión que corresponda, que dada una expresión que represente una función $f : \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}$, bosqueje su gráfica. El bosquejo debe visualizarse empleando la representación indicada en el inciso 3.
5. Desarrolle un programa en **C** y en **Java** de nombre `_boleta 3Den2D`, y la extensión que corresponda, que muestre los sólidos platónicos con perspectiva y que se permita rotarlos durante la ejecución del programa. La representación debe visualizarse empleando la representación indicada en el inciso 3.

6. Para cada uno de las tareas indicadas en los incisos del 3 al 5 desarrolle un programa en **C** y en **Java** de nombre como el correspondiente, pero con sufijo **binocular**, y la extensión que corresponda, que la representación de \mathbb{R}^3 en \mathbb{R}^2 sea como la indicada en el inciso 3, pero empleando un observador con dos ojos en lugar de uno, los ojos se encuentren en el plano xy , el eje x sea el punto medio entre los ojos y que la distancia de cada ojo al eje de las x sea de d unidades (configurable).