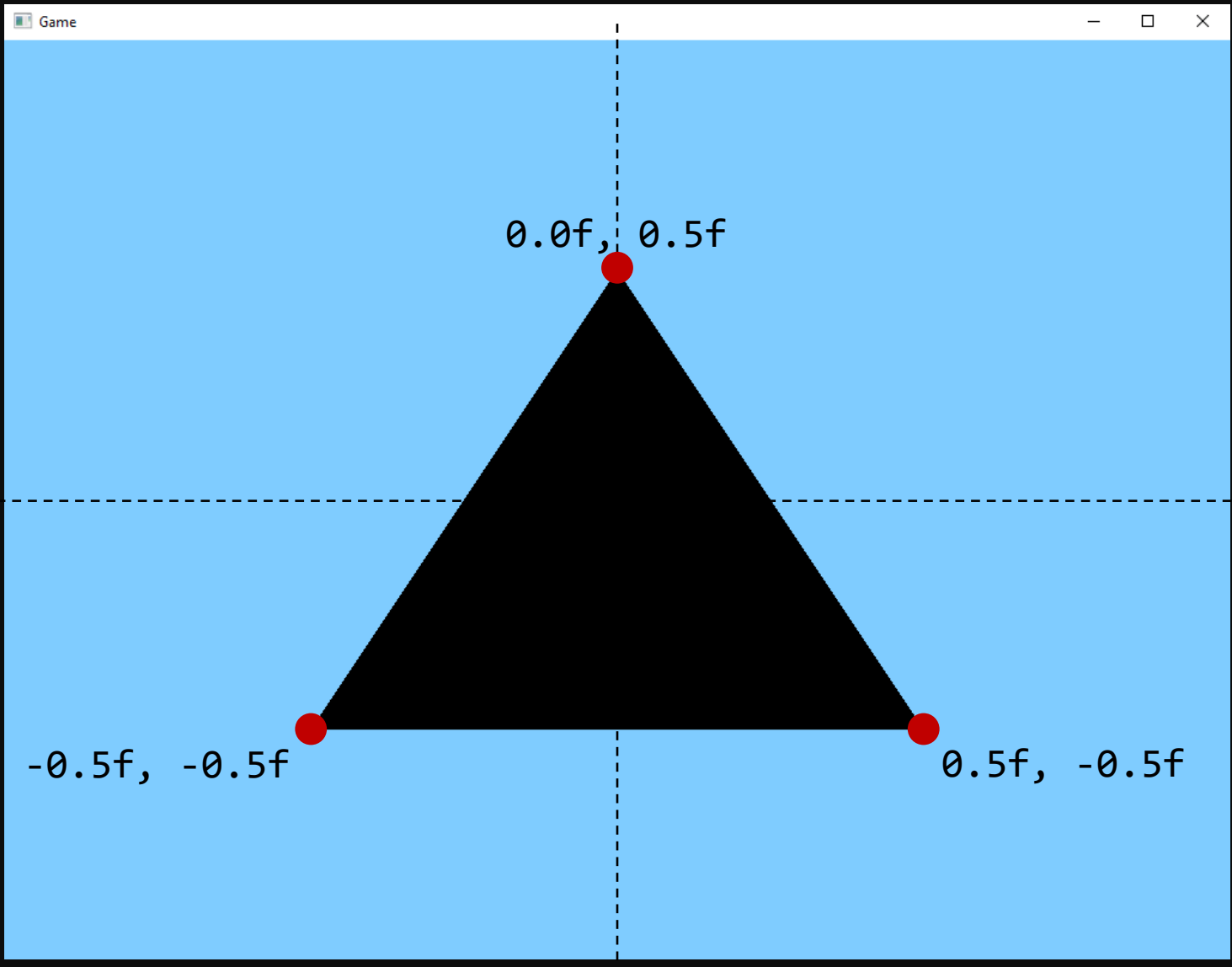


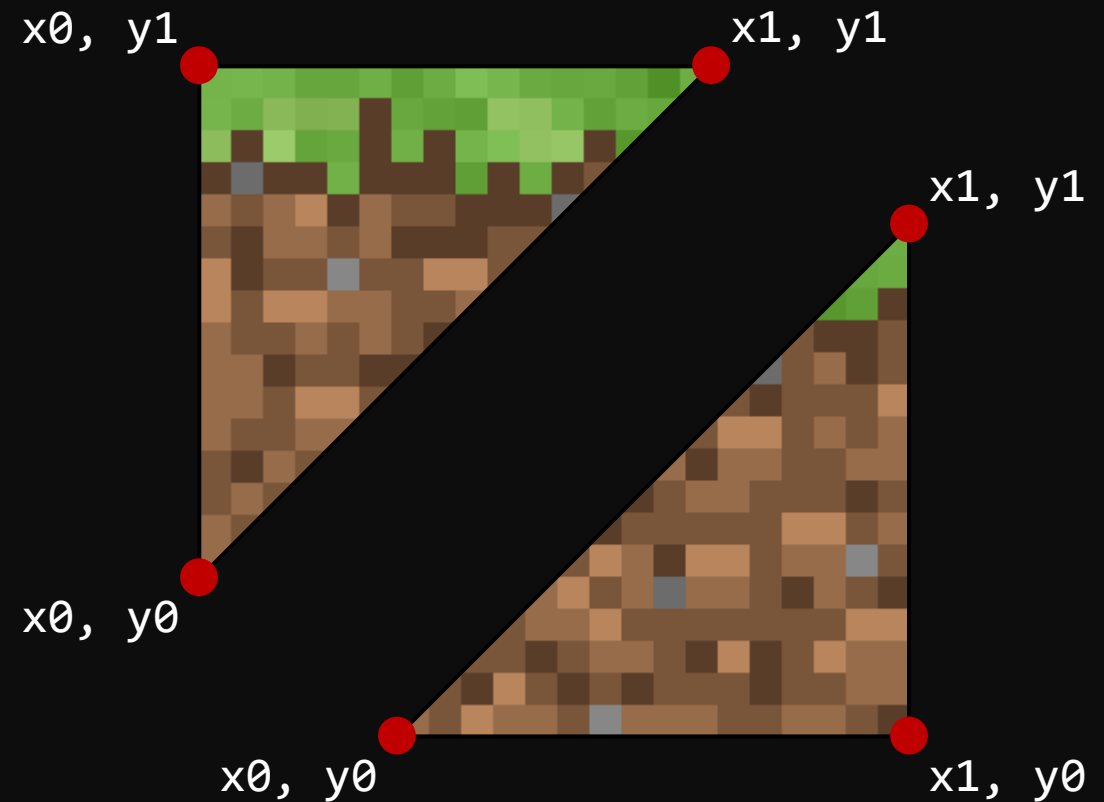
Y



X



```
List<float> vertexBuffer = new List<float> {  
    // primeiro triangulo  
    x0, y0, // inferior esquerdo; índice 0  
    x1, y0, // inferior direito; índice 1  
    x1, y1, // superior direito; índice 2  
  
    // segundo triangulo  
    x0, y0, // inferior esquerdo; índice 0  
    x1, y1, // superior direito; índice 2  
    x0, y1  // superior esquerdo; índice 3  
};
```



```
List<float> vertexBuffer = new List<float> {  
    x0, y0, // inferior esquerdo; índice 0  
    x1, y0, // inferior direito; índice 1  
    x1, y1, // superior direito; índice 2  
    x0, y1 // superior esquerdo; índice 3  
};
```

```
List<int> indiceBuffer = new List<int> {  
    // primeiro triangulo  
    0, 1, 2,  
  
    // segundo triangulo  
    0, 2, 3  
};
```

