

Se ha creado la clase Billboard.h con su respectivo .cpp para implementar el Billboard.

A la clase MyModel se le han añadido funcionalidades para crear la explosión del modelo.

Hemos creado la clase TexturedPlane para crear 6 planos y crear las opciones de textura.

Hemos creado la clase TexturedCube para juntar los planos creados en la clase anterior y aplicarles sus respectivas texturas según si queremos aplicar una sola textura para todo el cubo o para aplicar una textura por cada cara del cubo.

Finalmente hemos creado la clase TextureHandler para gestionar todo el tema de las texturas correctamente y evitar problemas con stb\_image.