

Visualización

Pedro Xavier Contla Romero

August 2024

Práctica 1

1 Instrucciones

- Guardar el código fuente del **Vertex Shader** en un archivo `.vert`.
- Guardar el código fuente del **Fragment Shader** en un archivo `.frag`.
- Implementar una clase que lea los archivos `.vert` y `.frag`, que configure los shaders para poder enlazarlos con el **shader program**.
- Implementar una clase que configure la ventana **GLFWwindow** y que controle el ciclo de renderizado.
- Emplear ambas clases dentro de un archivo **main** que permita mostrar la ventana glfw.
- Modificar el Makefile con respecto a los nuevos archivos.

2 Objetivo

Utilizar lo visto en clase sobre clases, programación orientada a objetos y lectura y escritura de archivos para segmentar el código visto en clase **openglEjemplo** en clases de C++ y combinar las funcionalidades en un archivo main.

3 Entregables

Se deberá de enviar en un archivo comprimido el código del programa y un archivo **Readme** donde se describa como compilar el programa, como correrlo y finalmente como utilizarlo.

4 Tomar en cuenta

Los códigos que no compilen o que no corran, tendrán una calificación de 0.