

# Práctica 2 de Informática Gráfica

Autor: Yunhao Lin Pan

## Tutorial de uso

Se compila con `make` y una vez abierto se empleará las siguientes teclas para cambiar entre los diferentes modos:

- **P**: modo **pirámide**
- **C**: modo **cubo**
- **O**: modo **objeto ply**
- **R**: modo **cilindro**
- **E**: modo **esfera**
- **N**: modo **cono**

Para cambiar entre las diferentes vistas disponibles se empleará la siguiente configuración de teclas:

- **1**: modo **puntos**
- **2**: modo **aristas**
- **3**: modo **sólido**
- **4**: modo **ajedrez**
- **5**: modo **multi\_color**

## Puntos extras implementados

En la presente práctica se ha implementado el modo ajedrez con cada cara de un color diferente