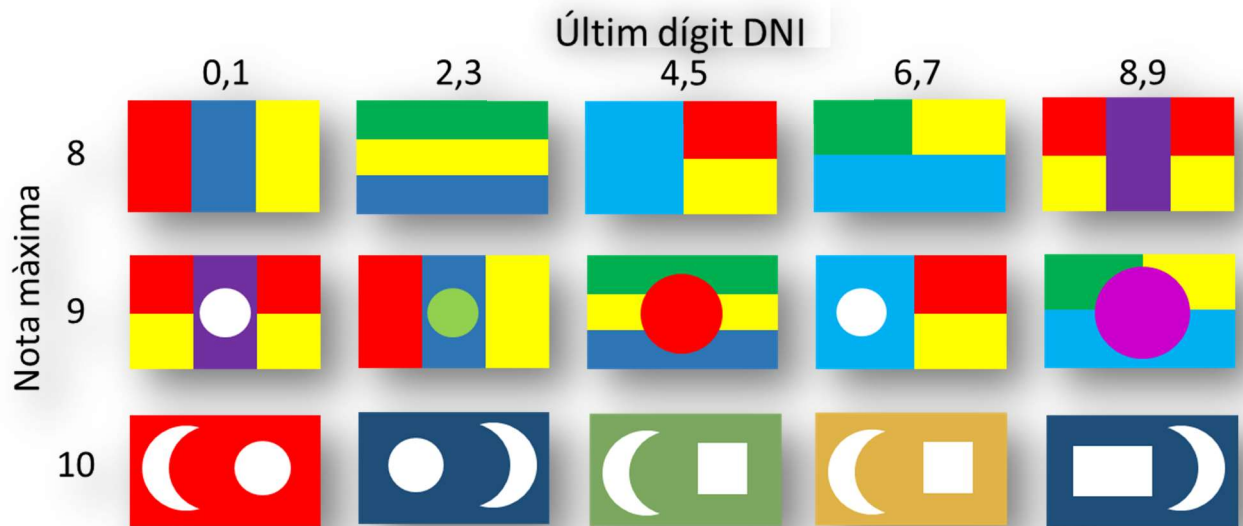


## Flag (flag.\*)

Escriu VS+FS per tal de texturar l'objecte **plane.obj** de forma **procedural**, per tal que mostri **una de les banderes** que teniu a la figura:



Heu de triar una bandera **de la columna que correspon a l'últim dígit del vostre DNI**. Per exemple, si el vostre DNI acaba en 8, heu de triar una bandera de la darrera columna. El número al marge esquerre indica la nota màxima de l'exercici (8, 9, 10), atesa la dificultat de la composició.

El VS farà bàsicament les tasques per defecte que resultin imprescindibles, però escalant la Y suposant que la bandera té relació d'aspecte 2:1.

El FS usará les coordenades de textura per a calcular el color final, sense fer servir cap **imatge/sampler**. El FS ha de determinar el color que li toca al fragment, depenent de les seves coordenades (com heu fet per exemple als exercicis checkerboard, stripes, senyera...). Intenteu reproduir, de forma aproximada, les formes, proporcions i colors de la bandera triada.

### Identificadors obligatoris:

flag.vert, flag.frag