



## Laboratorio de Computación Gráfica



317242409

Grupo: 11

## Práctica 6

### Instrucciones.

---

- Corregir correctamente el texturizado de la pokébola mostrada en clase.
- Realizar animación que con la barra espaciadora la pokébola donde si esta cerrada al presionar la tecla se abra o si esta abierta al presionar la tecla se cierre.

### Desarrollo

---

