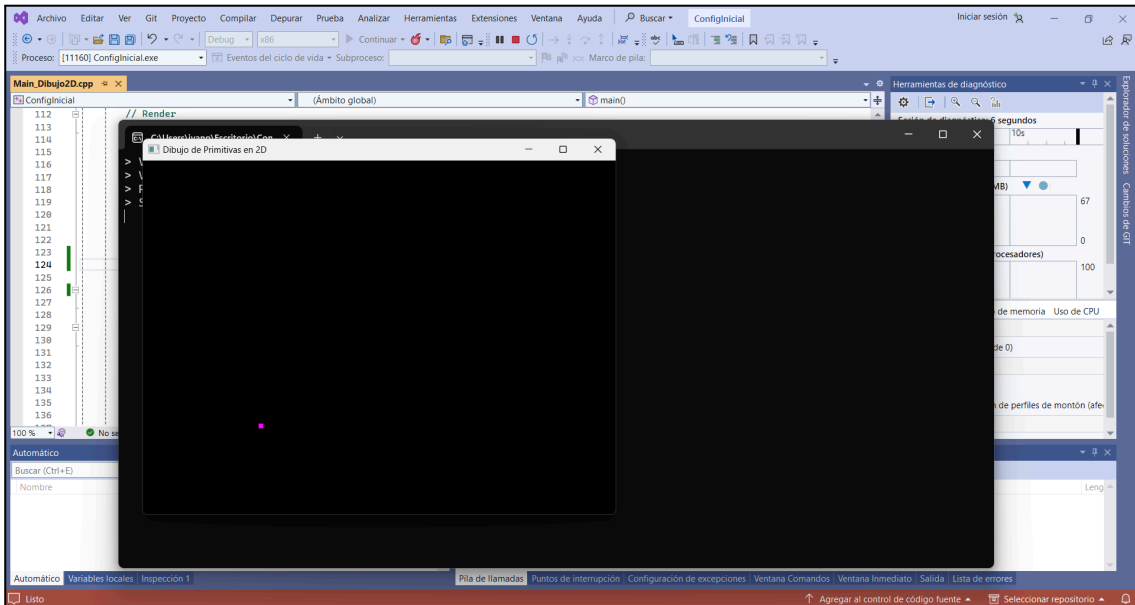
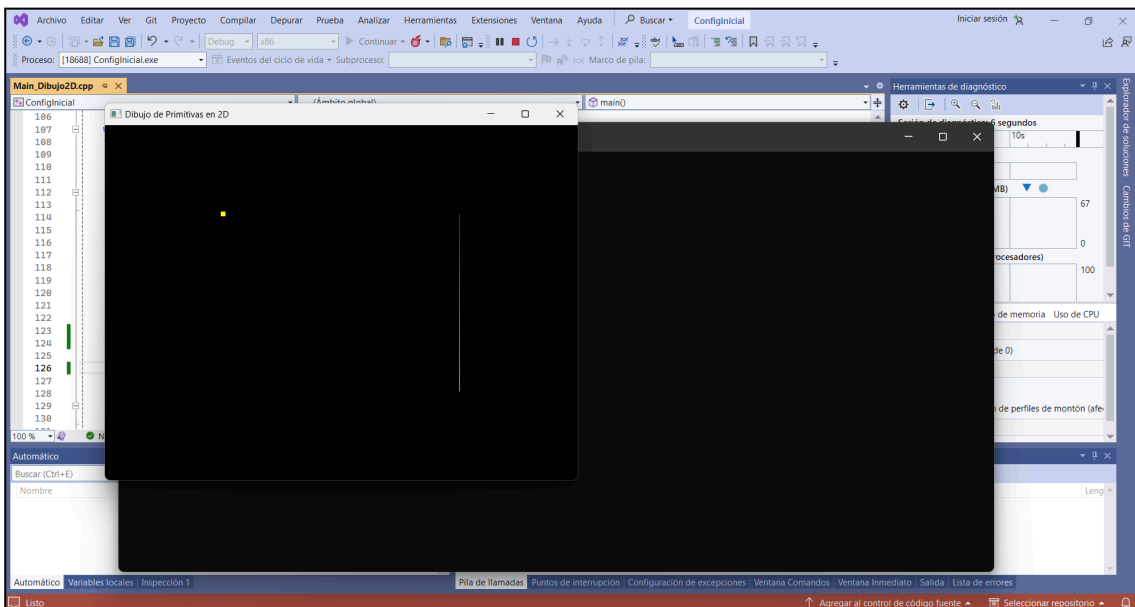


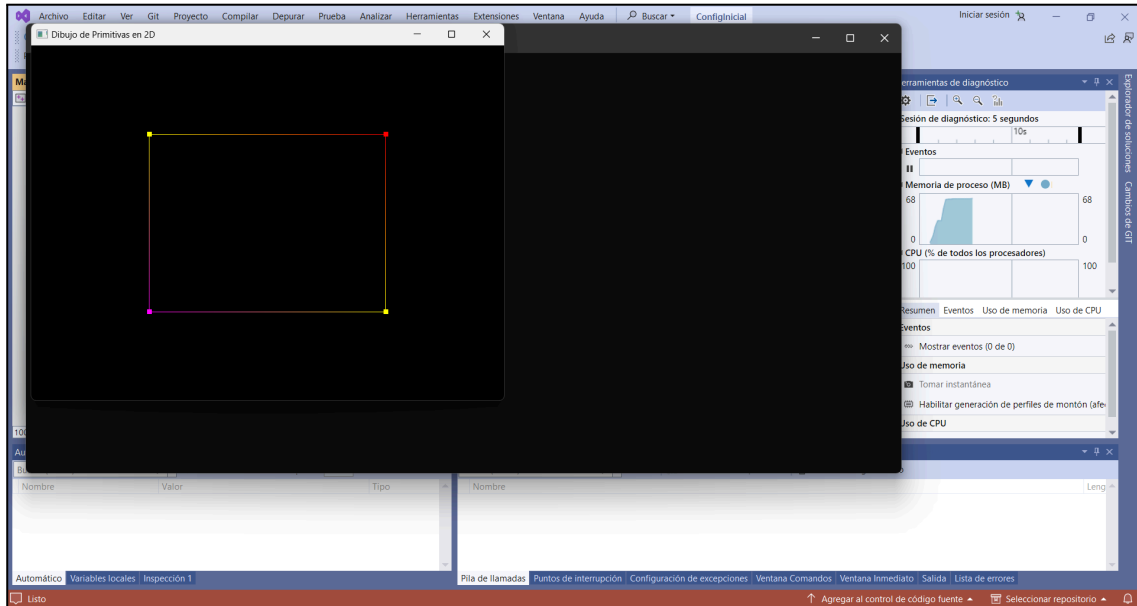
Resultado 1. Impresión de un punto distinto al inicial. Punto o vértice inferior izquierdo.



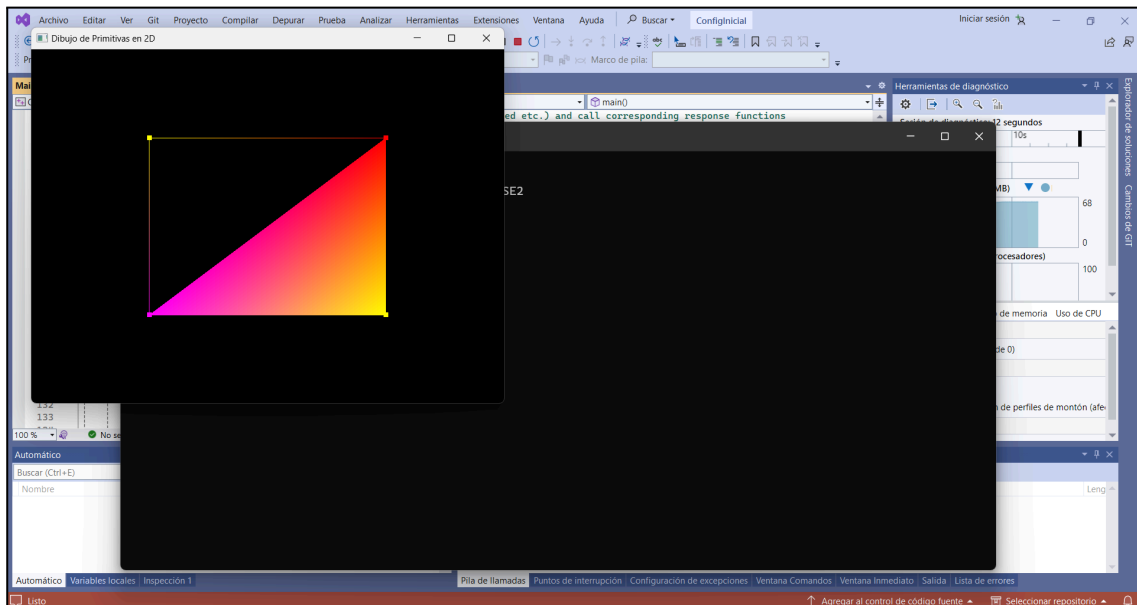
Resultado 2. Impresión de una línea recta y del punto o vértice superior izquierdo.



Resultado 3. Impresión de 4 líneas rectas que forman un rectángulo y de los 4 puntos o vértices.



Resultado 4. Impresión de un triángulo.



Bibliografía

Tecnologías Interactivas y Computación Gráfica. (2024). *Dibujo de Primitivas en 2D con Shaders en OpenGL*. Consultado el 9 de agosto del 2024 en: <https://www.youtube.com/watch?v=UWcnvhSDYYA>