

## Unidad 1: Trabajo Práctico N° 1

Tomando como base el ejemplo 4 del apunte de OpenGL, que permite construir un triángulo a partir de los puntos seleccionados por el usuario, se deben realizar las siguientes consignas.

### Consignas

- 1- Programar que la tecla <esc> (ASCII 27) borre toda la ventana.
- 2- Programar para que no pueda sacarse un punto fuera de la ventana.
- 3- Modificar el programa para que el triángulo tenga líneas de borde, utilizando algún patrón de punteado.
- 4- Implementar la métrica del rombo para la detección del click cerca de un vértice del triángulo.
- 5- En términos de eficiencia, ¿qué aspectos cuestionaría respecto al callback de teclado?