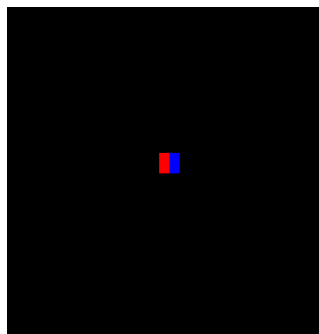




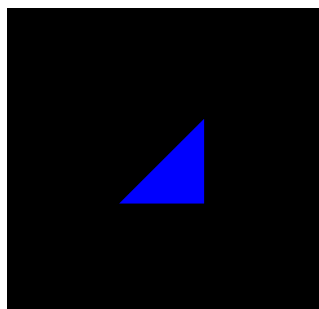
## Práctica Dirigida 2

---

1. Realizar la siguiente imagen:



2. Adicionar funciones necesarias a un programa C++/OpenGL para poder determinar errores en el procesamiento del compilado y enlazado de programas GLSL.
3. Modificar el programa anterior para insertar algunos errores en los shaders y observar su comportamiento y mensajes de error.
4. Realizar un programa C++/OpenGL en donde el vertex y fragment shader provengan de archivos de texto.
5. Mostrar el siguiente triángulo recto:



6. Modificar la pregunta anterior para mostrar un triángulo isósceles en lugar de uno recto.
7. Realizar una animación en el triángulo recto anterior: trasladar el triángulo de derecha a izquierda según el espacio de la ventana.