

29. Checkerboard 2 (checkerboard-2.*)

Escriu un **fragment shader** que apliqui al model una textura procedural que imiti un tauler d'escacs. Donat que la textura ha de ser procedural, no es permet l'ús de cap sampler.

Podeu assumir que el model té coordenades de textura.

La part de l'espai de textura entre el (0,0) i el (1,1) estarà ocupada pel tauler de $n \times n$ cel·les, on n és un uniform proporcionat per l'aplicació.

uniform float n = 8;

Podeu assumir que aquest tauler es repeteix indefinidament en totes dues direccions.

Aquí teniu la imatge que s'espera.

