EN A\_INIT esta en B = new PVector(1000, 1000, 0); definimos el tamaño de grid

EN A\_Listen void mouseClicked() { if (initialized) { FUNCION QUE DETECTA EL CLICK Y AGREGA CONTAIER

EN RENDER cam.enableChunks esta la definición de los tamaños de los cubos verdes

EN ChunkGrid(PVector boundary, int resolution, int eX, int eY, int eW, int eH) { SE VE LA ESTRUCTURA DE GRID.