

O programa desenha um quadrado com textura de xadrez sobre o plano XZ. Dois cubos são escalonados, rotacionados e posicionados em lugares diferentes sobre o plano XZ. A textura do cubo possui um desenho diferente para cada face, como ilustrado abaixo. A pasta “texturas” contendo as imagens usadas como texturas deve estar no mesmo lugar do executável do seu programa. Para facilitar, uma instrução foi adicionada que imprime na tela o local do seu executável

Os únicos controles adicionados nesse programa são:

- **tecla espaço**: liga ou desliga o movimento da câmera
- **tecla E**: liga ou desliga a exibição dos eixos do sistema de coordenadas global

Para desenhar o cubo, todas as posições que serão usadas, tanto as posições do espaço 3D que indicarão os lugares dos vértices, como as posições 2D das coordenadas de textura que serão utilizadas, foram armazenadas em vetores `vertexPos` e `texturePos`, respectivamente.

