

## Ejercicio 2 – Conceptos básicos en WebGL (1ª parte)

---

Este ejercicio tiene como objetivo que os empecéis a familiarizar con las tecnologías básicas para crear gráficos con WebGL, esto es, la API JavaScript de WebGL, así como la API GLSL ES para crear shaders.

No hay que subir ninguno de los ficheros realizados en cada parte al Aula Virtual.

**Puntos totales posibles del ejercicio: 0**

### Parte 1 – Colorear un canvas

1. Copia el ejemplo “colorear un canvas” visto en clase en un fichero HTML local. Comprueba que eres capaz de visualizarlo en un navegador (Chrome o Firefox).
2. Abre la consola de depuración y observa que no aparecen errores.
3. Cambia el tamaño del canvas: ancho=1000px, alto=500px.
4. Haz que el color con el que se colorea el canvas sea rosa sólido en lugar de negro.

### Parte 2 – Dibujar un punto

5. Copia el ejemplo “dibujar un punto” visto en clase en un fichero HTML local. Comprueba que eres capaz de visualizarlo en un navegador (Chrome o Firefox).
6. Mueve el punto 0.5px a la derecha y 0.3px arriba.
7. Cambia el tamaño del punto a 20px.
8. Haz que el color con el que se colorea el punto sea rosa en lugar de rojo.
9. Extrae el contenido del código JavaScript en un fichero externo (extensión .js) y enlázalo con en la página HTML. Comprueba que la aplicación sigue funcionando correctamente.