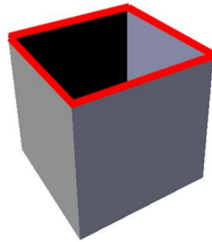

Boundary (boundary.*)

Ureu GLarenaPL de la vostra instal·lació local del visualitzador

Escriu un **plugin** que escrigui el nombre total d'arestes dels objectes de l'escena, i també el nombre total d'arestes que formen part de la frontera de la superfície, és a dir, arestes que només pertanyen a una cara.

Per exemple, si a un cub amb 6 cares (12 arestes) li traiem una de les seves cares, la seva superfície continua tenint 12 arestes, 4 de les quals seran de la frontera:



Els mètodes **onPluginLoad** i **onObjectAdd** cridaran un mètode privat, que s'encarregà de calcular i escriure pel canal de sortida estàndard (amb cout) les següents magnituds, per a cadascun dels objectes de l'escena:

- Nombre total d'arestes (E) de l'objecte.
- Nombre d'arestes que només pertanyen a una cara.

Per al càlcul del nombre d'arestes, és important que no compteu arestes duplicades. Per exemple, si una cara té una aresta amb vèrtexs (3, 6), i una altra té una aresta amb vèrtexs (3, 6) o (6,3), en realitat són la mateixa aresta (compartida per més d'una cara i, per tant, que no pertany a la frontera).

Aquí teniu un exemple del resultat esperat (**observeu el format de la sortida**), per una escena amb monkey.obj, default.obj i man.obj (els comentaris no formen part de la sortida):

```
// monkey
E=1657
Border=410

// default
E=9630
Border=0

// man
E=44597
Border=2806
```

Identificadors obligatoris:

boundary.cpp, boundary.h, boundary.pro

Entregueu sols aquests tres arxius dins una carpeta que es digui boundary, en un .zip, .tar o .rar