
Skyplane (skyplane.*)

Useeu GLarenaPL de la vostra instal·lació local del visualitzador

Escriu un **plugin** que, donats els shaders **que us proporcionem** (`sky.vert`, `sky.frag`, `mirror.vert`, `mirror.frag`) permeti visualitzar els objectes com si fossin un mirall que reflecteix una imatge 360° (`sky.jpg`), la qual també es visualitzarà al fons del viewport usant un rectangle.



De manera més detallada el que es demana és el següent:

- A l'executar el plugin, aquest haurà de llegir, compilar i muntar els shaders següents: *sky.vert*, *sky.frag*, *mirror.vert* i *mirror.frag*. A continuació haurà de llegir la imatge *sky.jpg* crearà la textura amb les configuracions necessàries.
- També un cop per execució del plugin, es crearà un VAO i un VBO per visualitzar un rectangle que ompli el viewport, els vèrtexs del qual estaran en *ClipSpace* el més a prop possible del *far plane*.
- A cada frame (paintGL), el plugin farà aquestes tasques:
 1. Pintarà el rectangle texturat, usant els shaders *sky.vert* i *sky.frag*. Recordeu configurar les textures i enviar els uniforms necessaris.
 2. Pintarà l'escena usant els shaders *mirror.vert* i *mirror.frag*. Recordeu enviar els uniforms necessaris.

Per a aquest plugin no hi ha test.

Identificadors obligatoris:

`skyplane.h`, `skyplane.cpp`, `skyplane.pro` (únicament aquests tres fitxers, i en minúscules)