
Euler (euler.*)

Usee GLarenaPL de la vostra instal·lació local del visualitzador

Escriu un **plugin** que escrigui el nombre de cares, vèrtexs i arestes dels objectes de l'escena, i també la característica de Euler.

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

- Nombre total de cares (F) de l'objecte.
- Nombre total de vèrtexs (V) de l'objecte.
- Nombre total d'arestes (E) de l'objecte.
- La característica de Euler (X) de l'objecte, on $X=F+V-E$.

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.

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

```
// default
F=6420
V=3212
E=9630
X=2
// torus
F=4608
V=2304
E=6912
X=0
// plane
F=2
V=4
E=5
X=1
```

Identificadors obligatoris:

euler.cpp, euler.h, euler.pro

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