

---

## Show-degree

---

Escriu un **effect plugin** que escrigui el grau mig dels vèrtexs de l'escena (podeu assumir que l'escena contindrà **un únic objecte**). El grau d'un vèrtex és, simplement, el número de cares que incideixen en el vèrtex (el número de cares que fan servir el vèrtex). Per exemple, en un cub de sis quads, els vèrtexs tenen grau 3.

El mètode **onPluginLoad()** haurà de calcular el grau mig del primer objecte de l'escena. El mètode **postFrame()** l'haurà de mostrar a la finestra OpenGL.

Aquí teniu un exemple del resultat esperat amb els models boid.obj i glass.obj.

