

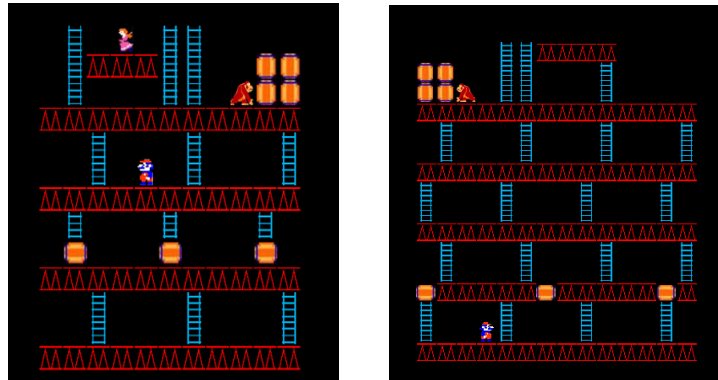
## Kong (kong.\*)

3.5 punts

Useu **GLarenaSL** per a desenvolupar aquests shaders (o /assig/grau-g/viewer als PCs dels laboratoris).

Escriu **VS+FS** per a texturar l'objecte **plane.obj** de forma que mostri una aproximació del que seria una captura de pantalla d'alguna versió plausible del conegut videojoc Donkey Kong.

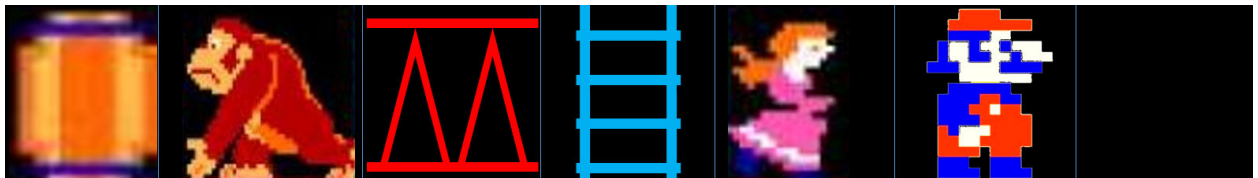
Aquí teniu alguns exemples només orientatius, amb 5 i 6 nivells (podeu variar la mida, número i disposició dels diferents elements):



El **VS** farà les tasques habituals imprescindibles.

El **FS** usará les coordenades de textura, que per l'objecte plane estan dins l'interval [0,1], per a determinar de quin color cal pintar el fragment.

Heu de fer servir la textura **kong.png**, amb un escalat i offset adients. Observeu que conté 7 subimatges: barril, Kong, tram horitzontal, tram escala, princesa, Mario i cel·la buida:



Tots els elements **s'han de pintar usant la textura** (i per tant canviaran si es canvia la textura), mirant de reproduir quelcom similar a les versions més conegudes del joc.

Elements que ha de contenir la imatge resultant (la puntuació dels diferents apartats és orientativa):

- Estructura horitzontal, amb al menys tres nivells diferents [**3 punts**].
- El Mario, en un nivell arbitrari [**2 punts**]
- El Kong i la princesa, en els nivells superiors [**2 punts**]
- Al menys 6 escales verticals, que uneixin nivells consecutius [**2 punts**].
- Al menys dos barrils verticals, i dos horitzontals [**1 punt**]

**Identificadors obligatoris:**

kong.\* (minúscules!)  
uniform sampler2D colormap;