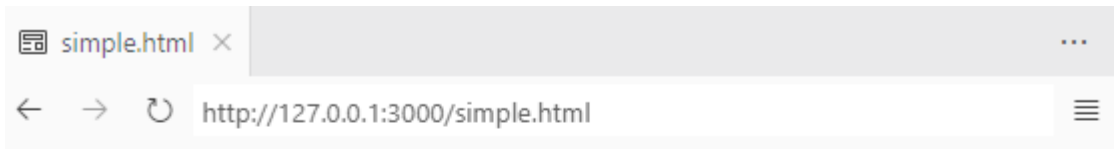


Screenshot Hasil Experimen

Rafi Indrawan Dirgantara 1906350824

Percobaan 1

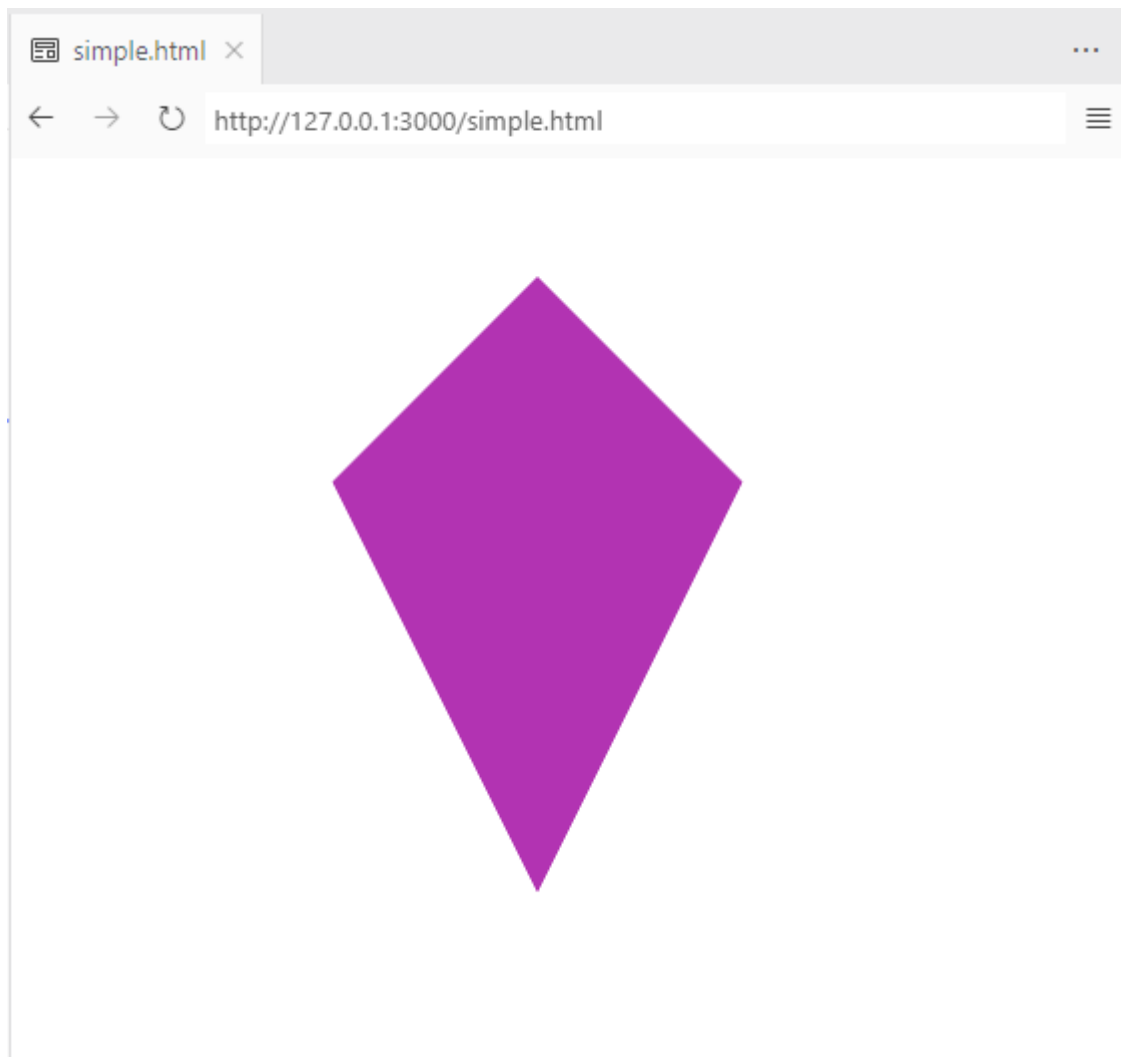


Mengubah `vertices` dan `fcolor` menjadi

```
var vertices = [  
  vec2(-0.4, -0.4),  
  vec2(-0.4, 0.4),  
  vec2(0.4, 0.4),  
  vec2(0.4, 0.8),  
];
```

```
fColor = vec4( 0.0, 1.0, 0.6, 1.0 );
```

Percobaan 2

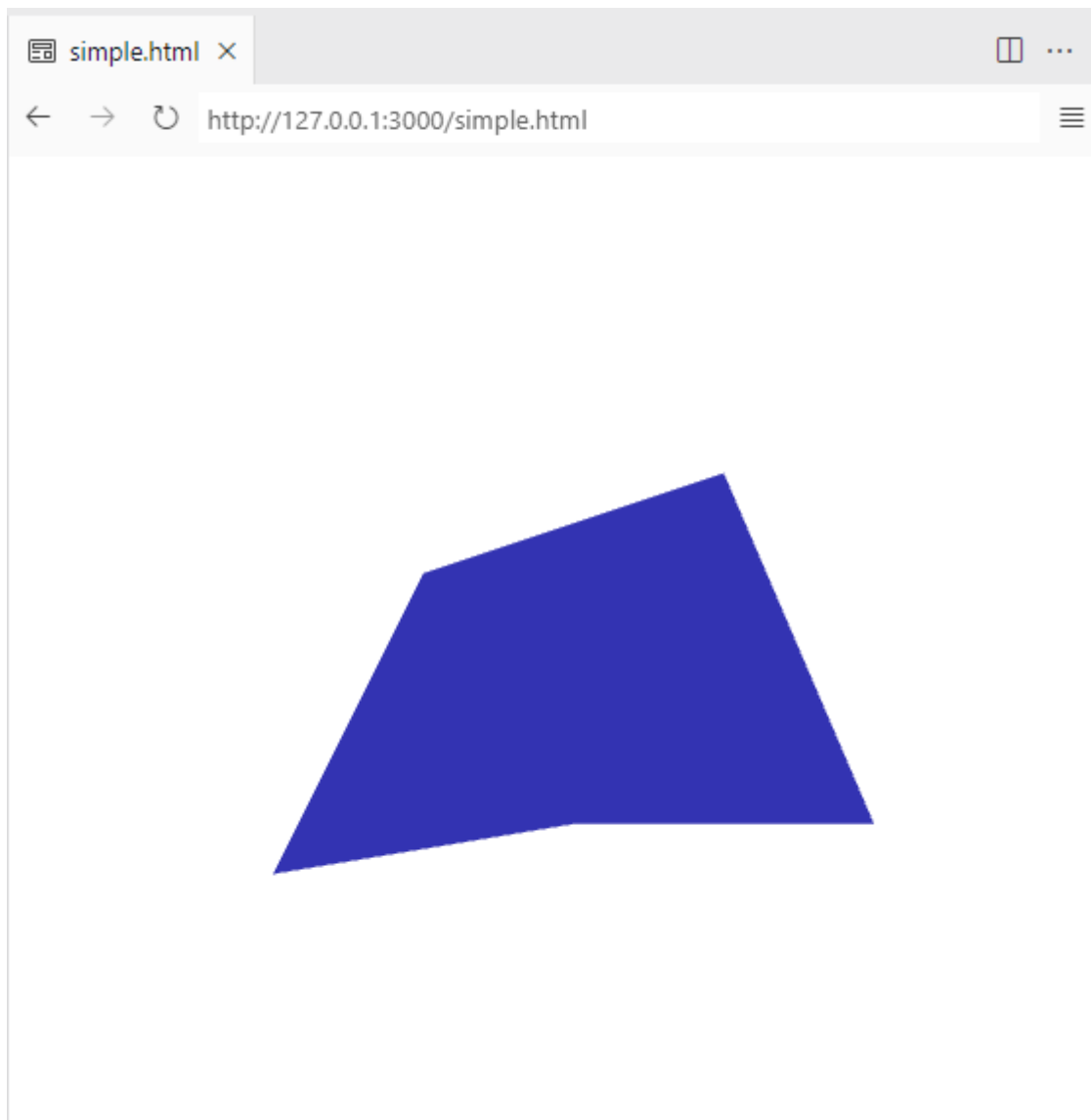


Mengubah `vertices` dan `fcolor` menjadi

```
var vertices = [  
  vec2(-0.0, -0.4),  
  vec2(-0.4, 0.4),  
  vec2(0.0, 0.8),  
  vec2(0.4, 0.4),  
];
```

```
fColor = vec4( 0.7, 0.2, 0.7, 1.0 );
```

Percobaan 3



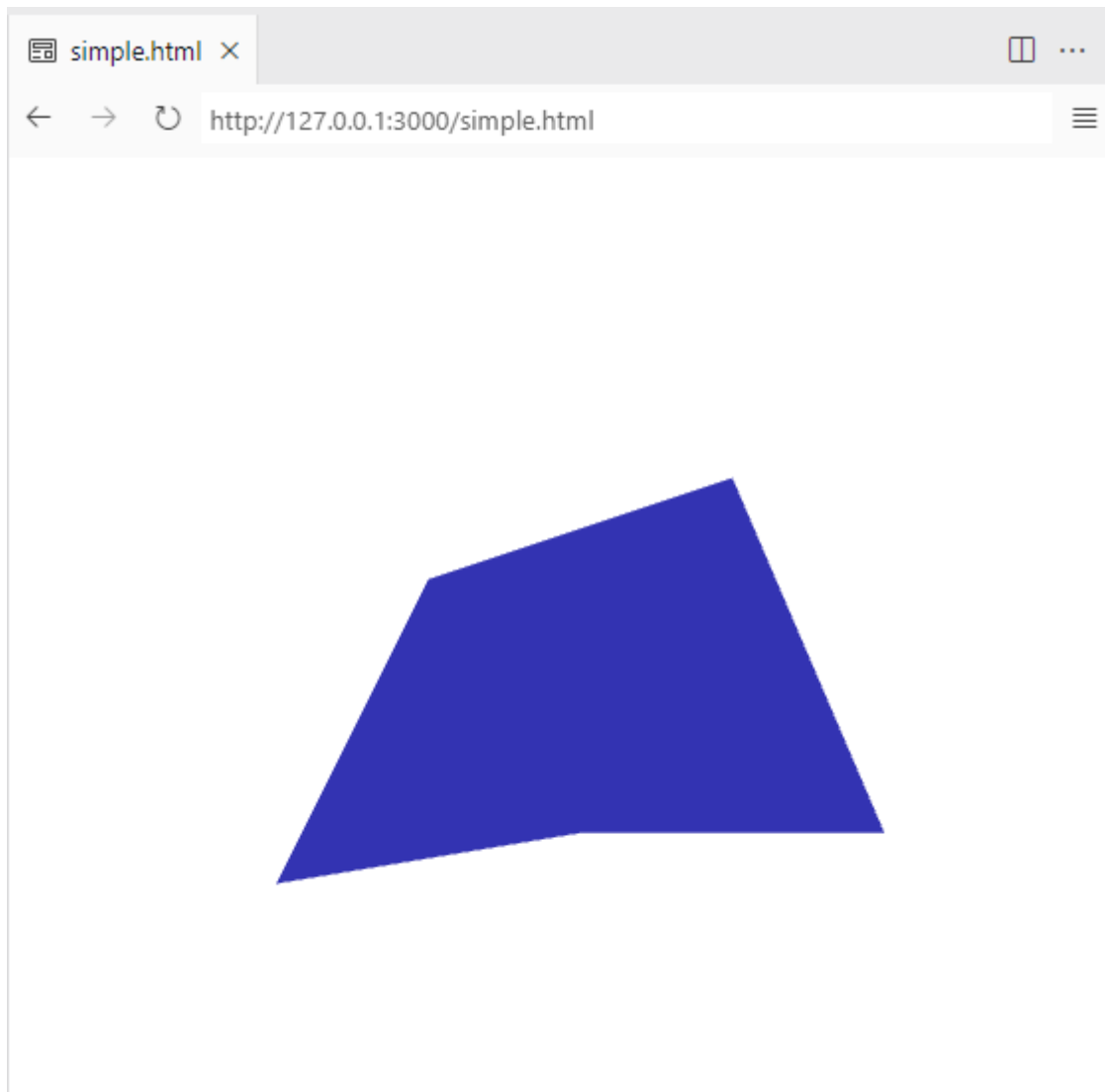
Mengubah `vertices` dan `fcolor` menjadi

```
var vertices = [  
  vec2(0.1, -0.3),  
  vec2(-0.5, -0.4),  
  vec2(-0.2, 0.2),  
  vec2(0.4, 0.4),  
  vec2(0.7, -0.3),  
];
```

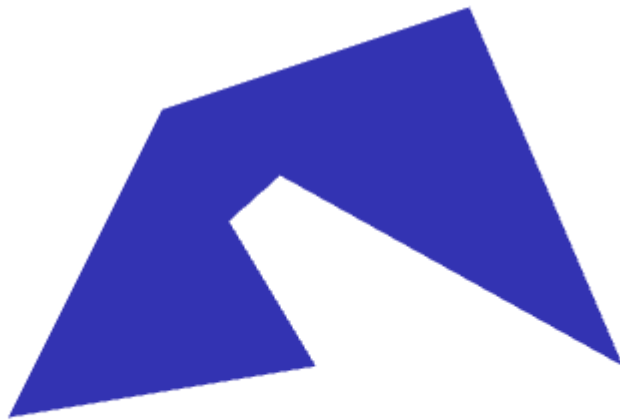
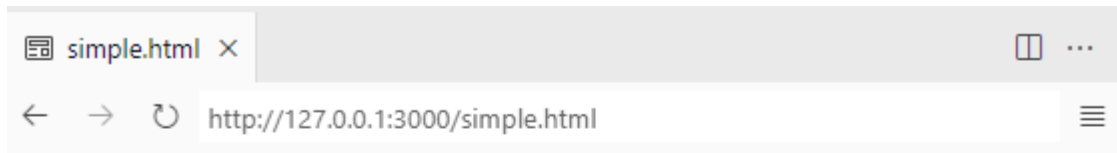
```
fColor = vec4( 0.2, 0.2, 0.7, 1.0 );
```

Hasil Pengamatan Perubahan Konstanta

Hasil dari pengubahan konstanta berdampak pada pemilihan vertice yang akan dibentuk triangle. Jika menggunakan `gl.TRIANGLE_FAN` maka triangle yang dihasilkan akan dibentuk dengan vertice awal, vertice ke $i-1$ dan vertice ke i . Sedangkan jika menggunakan `gl.TRIANGLE_STRIP`, triangle yang dihasilkan dibentuk dengan vertice ke $i-2$, vertice ke $i-1$ dan vertice ke i . Sebagai contoh dengan menggunakan kode pada percobaan ke-3 diatas



Menggunakan `gl.TRIANGLE_FAN`



Menggunakan `gl.TRIANGLE_STRIP`