Atividade VBO / VAO

1. Tente desenhar dois triângulos um próximo ao outro usando glDrawArrays, adicionando mais dados ao exemplo 00\_hellotriangle.cpp
2. Agora crie o mesmo exemplo (item 1), usando diferentes VBOs e VAOs.
3. Usando o exemplo de código contendo o conceito de uniform, passe um valor usando esse mecanismo e desloque o triângulo lateralmente na tela.