

## Práctica 1: OpenGL y GLUT

### Consignas

1. Probar y modificar lo que consideren necesario para comprender todo el código.
2. Programar que la tecla <esc> (ASCII 27) borre todos los puntos.
3. Modificar el programa para que el triangulo tenga líneas de borde.
4. Realizar los cambios necesarios para que no pueda sacarse un punto fuera de la ventana.
5. Modificar el programa para que permita dibujar un cuadrilátero además del triángulo.
6. Agregar la siguiente funcionalidad: si el usuario pica dentro de la figura y mueve el ratón, se mueve la figura completa.