

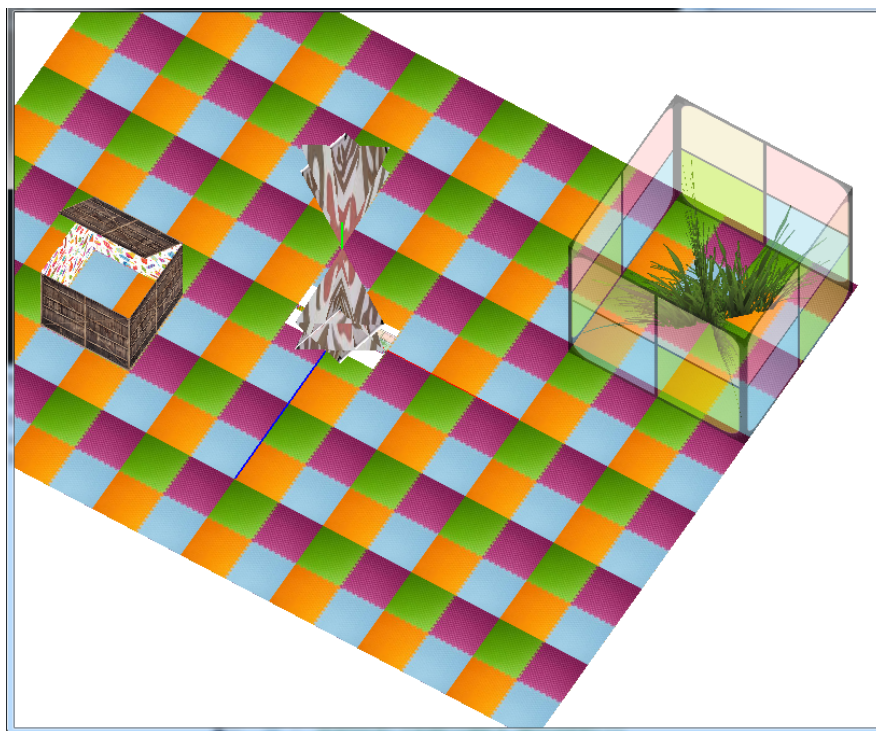
Práctica 1

Parte 3

- Añade las entidades [GlassPot](#) y [Grass](#).

[GlassPot](#): Utiliza la imagen [window.bmp](#), con todos los colores translúcidos, como textura del contorno de un cubo que aparece en una esquina del suelo.

[Grass](#): Utiliza la imagen [grass.bmp](#), con el color de fondo transparente, como textura de al menos dos rectángulos que se cruzan en el eje Y que aparecen dentro del GlassPot.



Nota:

El parámetro `color` del método `load` de la clase `Texture` debe ser `ivec3`, en lugar de `bvec3`: `bool load(const std::string & BMP_Name, glm::ivec3 color, GLubyte alpha).`

Añade a la clase `Texture` el método `wrap(GLuint wp = GL_CLAMP)` para establecer el tipo de ajuste para las coordenadas de textura fuera del rango `[0, 1]`. Ahora se establece a `GL_REPEAT` en el método `init()`, con este nuevo método podemos modificarlo.