

Variáveis de entrada:

Vertex-Shader:

- attribute vec4 vGrid – Coordenadas de cada vértice a ser desenhado fornecido por um buffer na aplicação. Através destes vértices desenha-se a grid.

Vertex-Shader2:

- attribute float vTimeSample – Tempo da amostra para cada vértice fornecido por um buffer na aplicação (com 10000 valores). Através destes vértices transformados pelo vertex shader desenha-se a onda.
- uniform float func – Variável comum a todos os vértices que escolhe a função da onda a ser desenhada no eixo vertical.
- uniform float funcX – Variável comum a todos os vértices que escolhe a função da onda a ser desenhada no eixo horizontal.
- uniform float amplitude – Variável comum a todos os vértices que varia os volts por divisão do osciloscópio.
- uniform float secs – Variável comum a todos os vértices que varia os segundos por divisão do osciloscópio.
- uniform float verticalMove – Variável comum a todos os vértices que varia a posição vertical da onda (subida e descida do eixo Y).
- uniform float phase – Variável comum a todos os vértices que varia a posição no eixo X.
- uniform float time – Variável comum a todos os vértices que controla o desenho sequencial da onda.