

Resuelva cada problema en una hoja distinta. Escriba en cada hoja a entregar su nombre y apellido.

- 1) Dado el tetraedro que se muestra en la Fig 1, en el que cada una de sus caras es de un color distinto:
- Defina los atributos de la clase RedPoligonal
 - Complete las tablas de vértices, caras y half-edges que conforman su estructura Half-Edge. Dibuje en su hoja un tetraedro como el de la Figura 1, indicando sobre ella cada uno de los datos que usó en las tablas.

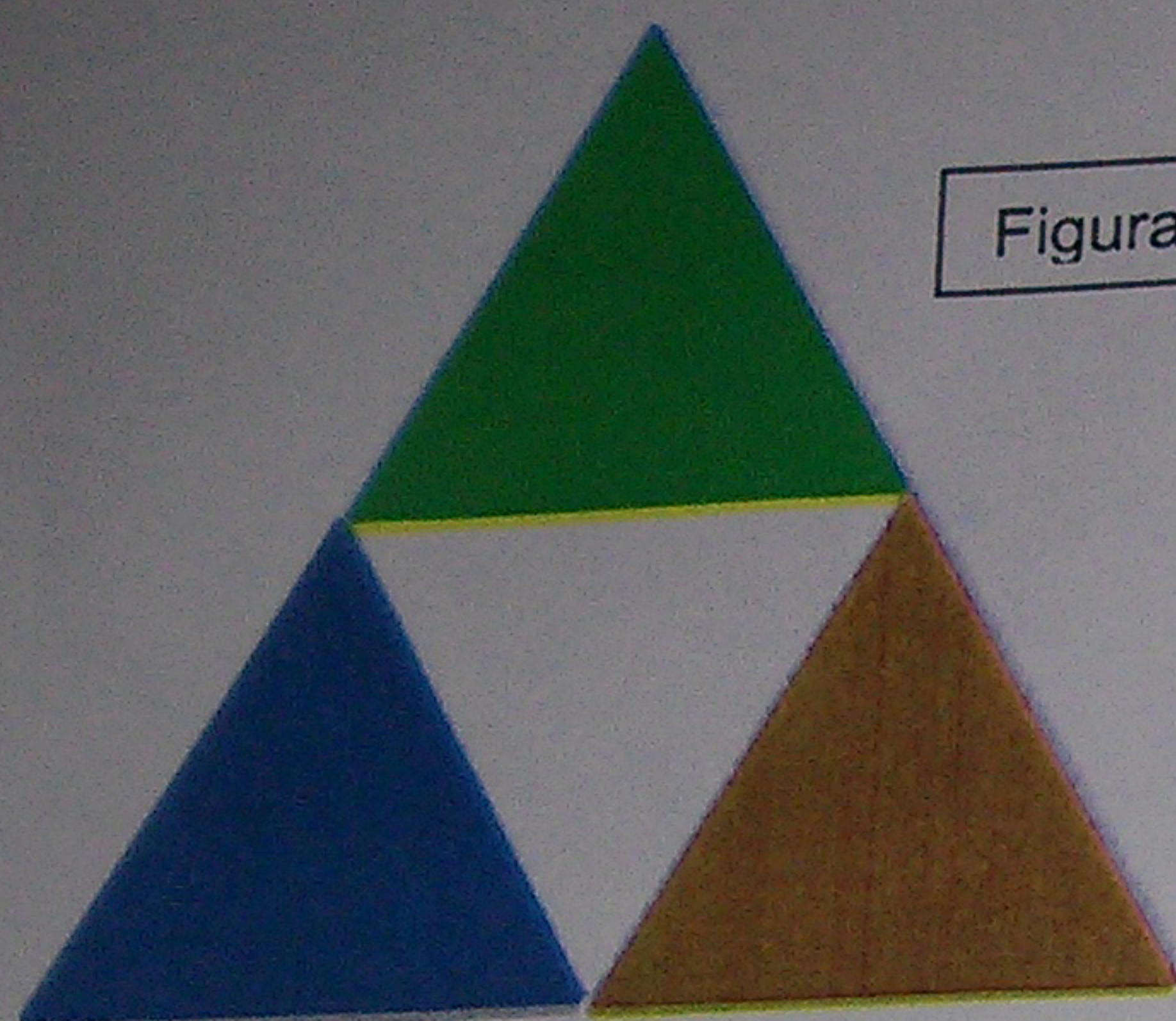


Figura 1

VERT	Coord	HEincid
0	(0.0, 0.0, 0.0)	
1	(1.0, 0.0, 0.0)	
2	(0.5, 0.0, 0.86)	
3	(0.5, 0.81, 0.5)	

CARA	HEincid
------	---------

HALFEDGE	Origen	Twin	Cara Incid	next	prev
----------	--------	------	------------	------	------

- 2) Escriba en forma de tablas el/los VBO/s y EBO que permitirán a OpenGL dibujar el tetraedro del ejercicio anterior, usando la primitiva `gl:DrawElements(...)` con cada una de sus caras de un color distinto: rojo, verde, azul y blanco.

- 3) La clase **Quby** dispone de un método **DibujarQuby()**, que dibuja un estante cúbico de lado L , centrado en el origen de coordenadas, tal como se muestra en la Figura 2.

Implemente el método **DibujarEstantería()** que aplique las transformaciones necesarias a *miQuby*, instancia de **Quby()**, de modo que se dibuje una escena como la de la Figura 3. Dibuje sobre la Figura 3 el sistema de coordenadas de su escena.

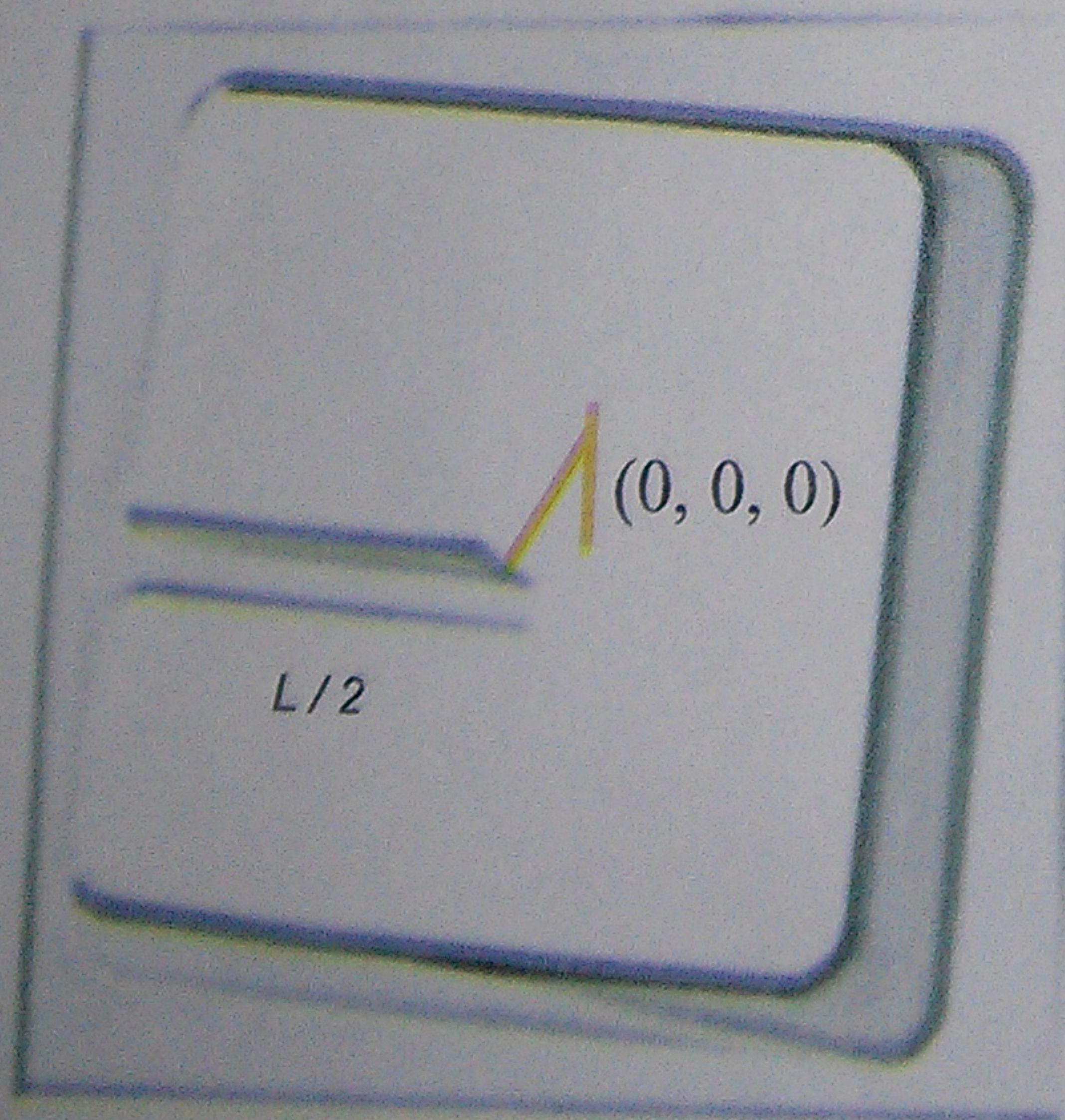


Figura 2

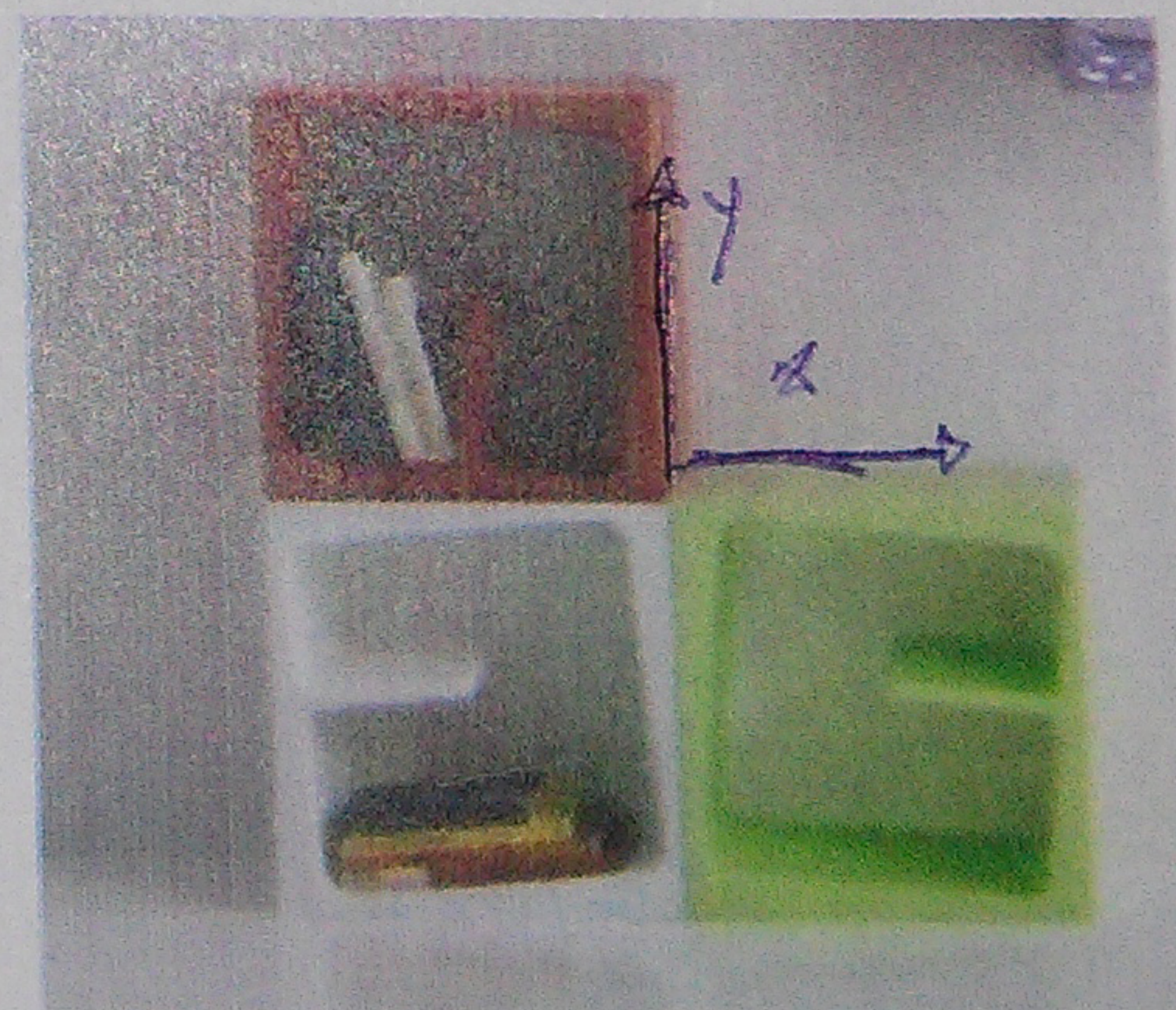


Figura 3