**Laborator 2 EGC – OpenGL**

* **Ce este un viewport?**

Un viewport (reflectă poziția pixelilor pe ecran) este de fapt interfața pe care o vede utlizatorul aplicației.

* **Ce reprezintă conceptul de frames per seconds din punctul de vedere al bibliotecii OpenGL?**

Conceptul de frames per seconds se referă la cadrele care pot fi desenate într-o secundă cu ajutorul bibliotecii OpenGL, adică cât de des este actualizată imaginea ecranului de către aplicația creată.

* **Când este rulată metoda OnUpdateFrame()?**

Metoda OnUpdateFrame() trebuie rulată de la începutul aplicației deoarece aceasta trebuie să gestioneze intrarea de la mouse și tastatură.

* **Ce este modul imediat de randare?**

OpenGL permite redarea în mod imediat, ceea ce înseamnă că obiectele pot fi afişate după ce sunt descrise, fără a fi necesar ca mai întâi să se completeze o listă de display.

* **Care este ultima versiune de OpenGL care acceptă modul imediat?**

Ultima versiune de OpenGL care acceptă modul imediat este v2.0.0.

* **Când este rulată metoda OnRenderFrame()?**

Metoda OnRenderFrame() trebuie să redea modelul graficii realizate, deci trebuie apelată tot la început.

* **De ce este nevoie ca metoda OnResize() să fie executată cel puțin dată?**

Este nevoie ca metoda OnResize() să fie executată cel puțin o dată deoarece se realizează inițierea afișării și setarea viewport-ului grafic.

* **Ce reprezintă parametrii metodei CreatePerspectiveFieldOfView() și care este domeniul de valori pentru aceștia?**