

ch.innovazion.arionide.ui.render.gl.
GLPolygonContext.GLPolygonContext

```
graph LR; A[ch.innovazion.arionide.ui.render.gl.  
GLPolygonContext.GLPolygonContext] --> B[ch.innovazion.arionide.ui.render.gl.  
GLRenderingContext.getGL]; A --> C[ch.innovazion.arionide.ui.render.gl.  
GLShapeContext.getShaderID];
```

ch.innovazion.arionide.ui.render.gl.
GLRenderingContext.getGL

ch.innovazion.arionide.ui.render.gl.
GLShapeContext.getShaderID