

# Part II. Appendices

## Table of Contents

[A. Using OpenGL with FXRuby](#)

[B. Using Scintilla with FXRuby](#)

[C. Differences between FOX and FXRuby](#)

[D. The FXRuby Standard Library](#)

[E. Implementation](#)

[Code Generation](#)

[Object Life Cycles and Garbage Collection](#)

[GL Objects](#)

[Virtual Functions](#)

[F. Getting the Sources from GitHub](#)