

GLFW: Manejo de Interfaces.

Nos va a permitir manejar las interfaces, librería adicional a OpenGL

□ **Inicialización**

- o `GlfwInit()`: Inicialización para los proyectos
- o `GlfwTerminate()`: Terminar con el programa
- o `GlfwSetErrorCallback(error_callback)`: Excepciones

□ **Ventana**

- o `GlfwCreateWindow(width, height, title, monitor o null, share o null)`
- o `GlfwSetWindowMonitor(window, monitor, xpos, ypos, width, height, refreshRate)`
- o `GlfwSetWindowPos`
- o `GlfwGetFramebufferSize (window, width, height)`, pixeles
- o `GlfwWindowShouldClose (window)`
- o `GlfwDestroyWindow(window)`
- o `GlfwSwapBuffers(window)`

□ **Contexto y Hints**

- o `GlfwMakeContextCurrent(window)`

- o `GlwfWindowHint()`

☐ **Eventos**

- o Teclado

- `GlwfSetKeyCallback(window, key_callback)`

- o Mouse

- `GlwfSteCursorPosCallback(window, cursor_pos_callback)`
- `GlwfGetCursorPosCallback(window,&xpos,&ypos)`
- `GlwfsetMouseButtonCallback`
- `GlwfSetScrollCallback, (window, scroll_callback)`

- o Joystick

- `GlwfJoystickPresent (GLFWW_JOYSTICK_1-15-LAST)`
- `GlwfGetJoystickAxes()`
- `GlwfGetJoystickButtons()`

- o `GlwfPollEvent()`

- o `GlwfGetTime()` Dato en ciclos

- o `GlwfSetTime()` Ponerlo en tiempo

No tiene parte de menús, se deben de implementar un menú con una librería adicional con GLFW.