Github: <https://github.com/Invideas346/CppDesktopapp> , 15.9.2021

## KW: 37:

13.9.2021

Als erstes wurde das Buildsystem erstellt. Dies war etwas einfacher, da ich schon Erfahrung mit CMake hatte. Ebenso waren mir con anfangan die Libaries welche verwnedet werden bekannt.

Glew wird verwendet, um leicht die OpenGL commands zu bekommen und auch diese an die Lokale supportertete Version anzugleichen.

Quelle: <http://glew.sourceforge.net> , 15.9.2021

SDL wird verwnedet um mit dem Desktop window zu interfacen bzw. diese zu erstellen.

Quelle: <https://www.libsdl.org> , 15.9.2021

PLOG wird verwendet als simple Loggereinheit um das Entwickeln etwas leichter zu machen.

Quelle: <https://github.com/SergiusTheBest/plog> , 15.9.2021

Ein Bild, das Text, Elektronik enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Dies ist einen grobe Projectstructure.

So ziemlich alle foler und files sind selbst erklärend.

15.9.2021

Als erstes wurde an einer groben application classe gearbeitete. Diese beinhaltet die SDL\_Windows Referenz wie auch einen open\_gl\_sdl context variable.

Dies Klasse soll nur verwendet werden um von der main-Funktion einen Art Programmentry hat.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

16.9.2021

Als nöchstes wurde daran gerabeitet dass man ein flexibles Renderingsystem hat. Diese wird am ehersten durch einen einmalicg vorkommenden Masterrenderer in der Applikations Klasse am besten realisiert.

Textrendering

<https://www.youtube.com/watch?v=QrIC4Cv7VBE>