

## Compte Rendu

### Question 1.

- Geometry engine, initialise les buffers et créer et affiche la géométrie.

MainWidget : définit le contexte OpenGL, il est aussi responsable de l'initialisation de OpenGL. Il réalise la boucle de rendu principale. C'est aussi dans cette partie que sont gérés les inputs, les shaders,

- Fshader : sample une texture

Vshader : projette la géométrie selon la matrice MVP

### Question 2 :

- void GeometryEngine::initCubeGeometry()

Initialise le vertex buffer & l'indice buffer

- void GeometryEngine::drawCubeGeometry(QOpenGLShaderProgram \*program)

Il commence par bind les buffers (index & vertex), puis il récupère la position des attributs de coordonnées de textures & d'attributs, les active en prenant soin de gérer le décalage du au type de donnée VertexData qui possède un QVector3D et QVector2D ,puis il affiche le cube.