OpenGL

OpenGL reprezintă o interfață de programare a aplicațiilor și este folosit des în modelarea de scene 2D și 3D. Putem spune că OpenGL este o bibliotecă și limbajele de programare precum C/C++, C#, Java sau Python folosesc funcții din această bibliotecă. OpenGL este un standard liber și prezintă câteva derivate precum: OpenGL ES, WebGL sau Vulkan. Cel mai important aspect este că OpenGL este o alternativă pentru DirectX.

Un punct forte pentru OpenGL este că acesta se regăsește cam în toate automobilele care prezintă un ecran. Un alt aspect pozitiv este că OpenGL este foarte portabil și disponibil pentru noile tehologii.

Un punct slab pentru OpenGL este faptul că în industria calculatoarelor în special în cadrul Windows, se folosește DirectX. Un alt aspect slab pentru dezvoltatorii care lucrează cu OpenGL este documentația, este una foarte stufoasă de aproximativ 1000 de pagini ceea ce duce spre depreciere.

OpenGL reprezintă stări finite, schimbările de stare rezultă schimbări produse de intrări de la inițializarea sistemului și până într-un anumit moment. Orice acțiune efectuată de dezvoltator se realizează în pași discreți, scena 3D rezultată descriind corespunzător setul de instrucțiuni.

În concluzie, OpenGL reprezintă o provocare și una destul de complexă însă posibilitățile sunt multiple, posibilități pentru dezvoltare proprie.