

## ec::Shader

- + Shader()
- + ~Shader()
- + bind()
- + unbind()
- + glGetUniformLocation()
- + getProgram()
- + setUniforms()
- + setBool()
- + setBool()
- + setInt()
- + setInt()
- + setFloat()
- + setFloat()
- + setDouble()
- + setDouble()
- + setVec2()
- + setVec2()
- + setVec3()
- + setVec3()
- + setVec4()
- + setVec4()
- + setMat2()
- + setMat2()
- + setMat3()
- + setMat3()
- + setMat4()
- + setMat4()
- \* setBool()
- \* setBool()
- \* setInt()
- \* setInt()
- \* setFloat()
- \* setFloat()
- \* setDouble()
- \* setDouble()
- \* setVec2()
- \* setVec2()
- \* setVec3()
- \* setVec3()
- \* setVec4()
- \* setVec4()
- \* setMat2()
- \* setMat2()
- \* setMat3()
- \* setMat3()
- \* setMat4()
- \* setMat4()