1. Ce reprezinta un viewport?
   1. Viewport-ul este măsurată în coordonatele ferestrei, care reflectă pozițiile pixelilor de pe ecran în raport cu colțul din stânga jos al ferestrei.
2. Ce reprezintă conceptul de frames per seconds din punctul de vedere al bibliotecii OpenGL?
   1. Frames per seconds (FPS) reprezinta cate imagini sunt reprezentate in intervalul unei secunde.
3. Când este rulată metoda OnUpdateFrame()?
   1. Metoda OnUpdateFrame() va fi rulata in punctul in care imaginea se schimba. Cat timp imaginea ramane identica metoda nu va fi apelata
4. Ce este modul imediat de randare?
   1. Modul imediat de randare incepe cu glBegin si se termina cu glEnd. Acest concept este bazat pe o metoda procedurala, unde atributele varfurilor sunt atribuite varf la varf si atribut la atribut.
5. Care este ultima versiune de OpenGL care acceptă modul imediat?
   1. OpenGL 3.1
6. Când este rulată metoda OnRenderFrame()?
   1. Metoda OnRenderFrame() este rulata la un frame rate specific.
7. De ce este nevoie ca metoda OnResize() să fie executată cel puțin o dată?
   1. Metoda OnResize() trebuie executata cel putin odata pentru a initializa fereastra.
8. Ce reprezintă parametrii metodei CreatePerspectiveFieldOfView() și care este domeniul de valori pentru aceștia?