

---

# Fiche Projet - GLShaderDev

## Environnement de développement pour shaders OpenGL

---

### Introduction

GLShaderDev est un IDE Open source pour GLSL (OpenGL Shading Language). Ecris en C++, utilisant Qt, il permettra de compiler automatiquement le code GLSL et d'en avoir la visualisation directe dans l'éditeur. Un log de compilation intelligent sera intégré avec possibilité d'être renvoyé aux lignes de code posant problème, et l'éditeur proposera la coloration ainsi que la completion. Toute la difficulté sera de permettre à l'utilisateur de travailler sur ses shaders sans écrire le moindre appel à l'API OpenGL.

### Contexte

OpenGL est un outil qui attire de plus en plus l'attention des développeurs de jeux, mais dispose de relativement peu d'outils performants face à DirectX, son concurrent de Microsoft. Cet IDE est une tentative pour combler le manque d'outils de développement de shaders, et de pourvoir à la communauté OpenGL un outil fiable et à jour.

### Equipe

**Thibault Schueller** : Intégration d'OpenGL et parsing GLSL

**Maxime Grandjean** : Interface utilisateur Qt

### Partenaires

Aucun partenaire pour l'instant, mais avoir un contact avec des sociétés comme ATI ou Nvidia pourrait être extrêmement pertinent. Le support de la communauté OpenGL pourrait aussi être très intéressant pour ce projet.

### Objectifs

Le dépôt sera hébergé sur github, pour permettre l'interaction avec la communauté. Un objectif de 1000 téléchargements sur la page github nous paraît pertinent.

### Planning général

08/12/2013 : 1<sup>er</sup> prototype utilisable avec support de la compilation automatique

08/02/2014 : Completion et coloration syntaxique

08/05/2014 : Integration OpenGL complète

08/06/2014 : Fin du PFA