**ATIVIDADE AULA 08 - COMPUTACAO GRÁFICA**

**CURSO DE JOGOS DIGITAIS**

**UNIVERSIDADE FRANCISCANA – UFN. 2025-01.**

PROFESSOR: André F. dos Santos.

**Nome do aluno:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.**

**Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.**

Nesta atividade, você deve responder às perguntas abaixo com base em uma pesquisa sobre OpenGL. Enviar na atividade da aula de hoje no formato pdf, com nome e data preenchidos.

1. O que é o OpenGL?
2. Qual é o objetivo principal do OpenGL?
3. Quem criou o OpenGL? Qual empresa foi responsável?
4. Em que ano o OpenGL foi criado?
5. O que significa a sigla “OpenGL”?
6. Quais são os principais recursos oferecidos pelo OpenGL?
7. Em que linguagens de programação o OpenGL pode ser usado?
8. O OpenGL é uma API de alto ou baixo nível? Explique.
9. O OpenGL é multiplataforma? Quais sistemas operacionais suportam?
10. Qual a diferença entre o OpenGL clássico e o OpenGL moderno?
11. Qual foi a maior mudança trazida com a versão 3.0 do OpenGL?
12. O que é o OpenGL ES e onde ele é utilizado?
13. Quais as diferenças entre o OpenGL e o Vulkan?
14. Onde o OpenGL é utilizado no mundo real? Dê exemplos de áreas ou softwares.
15. Quais são algumas vantagens e desvantagens do OpenGL?
16. Existe alguma ferramenta ou biblioteca que facilita o uso do OpenGL? Quais?