GDV OpenGL-Praktikum

Bastian Kreuzer (734877), Adrian Müller (734922)

# Übersicht

* Trennung in 2 Codeebenen: Aufgabenstellung & „Treiber“, der von der OpenGL-Schnittstelle abstrahiert
* Übergeordneter Programmablauf:   
  

# Features

## Texturen

Jede Geometrie wird mit einer Textur dargestellt.

### Mipmaps

