

## Exercícios OpenGL e DirectX

1. Defina, com suas palavras, o que é uma API.
2. Entre as APIs gráficas mais utilizadas, OpenGL e DirectX, tem uma que você considera melhor? Por que? Dê uma explicação consistente (com exemplos, se for o caso).
3. O que acontece com um jogo quando a API instalada é de versão anterior?
4. O texto fala em *emulação*. O que significa?
5. O que significa dizer que *OpenGL é uma API open source* (caso necessário pesquise na *web*)? Qual a diferença de *free software*?
6. O OpenGL é uma API gráfica. Pesquise na *web* que APIs podem ser utilizadas em conjunto com OpenGL (para som, por exemplo).
7. OpenGL é multiplataforma. Qual o significado desta afirmação? Cite exemplos destas plataformas.
8. Cite exemplos de programas onde pode ser utilizado o OpenGL.
9. O DirectX 10 só pode ser utilizado no Windows Vista. Pare e pense o que a Microsoft ganha com isto.
10. O que é uma placa de vídeo 3D? É uma placa aceleradora de vídeo?