



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE INFORMÁTICA
INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA
NOME: GABRIEL PONCIANO DE MIRANDA
MATRÍCULA: 20190094837

Exercício 2

O presente trabalho teve como objetivo a execução de um programa em OpenGL 3.3, para checar a devida instalação do mesmo.

Infelizmente, não consegui alcançar os objetivos por motivos que eu explicarei ao longo deste relatório.

Primeiramente utilizei como bússola o site Learn OpenGL (learnopengl.com). Este site utiliza como biblioteca a GLFW, então fui até este site e baixei os arquivos necessários para a instalação da biblioteca. Segui então os passos de como instalar a mesma, sem maiores dificuldades. Desta forma, prossegui para a realização do exercício.

Percebi que algumas funções não tinham sido encontradas nas bibliotecas utilizadas e então notei que a biblioteca utilizada para a realização das atividades era a biblioteca GLUT. Logo, realizei o mesmo procedimento de instalação da GLUT numerosas vezes. Apesar disto, o arquivo da atividade ainda possuía alguns erros de referência (p. e. 'GL_COMPILE_STATUS' e 'GL_VERTEX_SHADER'). De alguma forma alguns termos não estavam sendo definidos mesmo com a adição da biblioteca GLUT. Pesquisando o que poderia ser, encontrei que eu deveria incluir a extensão GLEW para que o freeglut pudesse carregar corretamente os dados. Feito isso, o programa foi corretamente compilado.

Apesar disto, o programa apresentava um erro de execução referente ao 'vertex_shader'. Por algum motivo o programa não estava conseguindo carregar o arquivo. Tentei inserir no código o diretório do arquivo, mas de nada adiantou. Tentei me comunicar com o senhor por email ao longo da semana mas não recebi resposta de como proceder. De qualquer forma, não sei mais o que posso fazer, até tentei atualizar os drivers de vídeo do computador, mas estes já eram os mais recentes. Executei passos de guias sobre o assunto diversas vezes, caindo sempre no mesmo problema.