[Сутнасць праблемы 1](#_Toc489722216)

[*Структура праблемы* 1](#_Toc489722217)

[*glVieport()* 1](#_Toc489722218)

[*Гэта праблема ўзнікае з любой функцыяй OpenGL.* 1](#_Toc489722219)

[*Калі я выдаляю glad.h* 1](#_Toc489722220)

# Сутнасць праблемы

*Я ўстанавіў бібліятэку glfw3 і бібліятэку glad. Напісаў простае прылажэнне вываду акна з пэўным фонавым афарбаваннем. Праграма добра кампіліруецца. Але пры запуску скампіліраваннай праграмы яна не працуе, калі я ўключаю ў main.cpp файл glad.h.*

## *Структура праблемы*

### *glVieport()*

*Памылка ўзнікае пры выкліку функцыі glVieport(0,0,800,600). Гэта функцыя спасылаецца на функцыю*

glad\_glViewport(arg0, arg1, arg2, arg3);

*у файле glad.c.*

### *Гэта праблема ўзнікае з любой функцыяй OpenGL.*

*Я паспрабаваў glClear() – тое самае.*

### *Калі я выдаляю glad.h*

*То функцыя glVieport() абвешчана ў файле gl.h.*

#### Вырашана:

*Калі я выдаліў спасылку на біблітэку opengl32 з праекта, то ўсё запрацавала.*

### *SIGSEGV*

*Такая памылка выскоквае пры звароце да функцыі* glad\_glViewport(arg0, arg1, arg2, arg3);

*У вікіпедыі пра гэта запісана так:*

В [POSIX](https://ru.wikipedia.org/wiki/POSIX)-системах **SIGSEGV** — [сигнал](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%B3%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8B_(UNIX)), посылаемый процессу при попытке обращения к несуществующей памяти или обращения с нарушением прав доступа.

#### Вырашэнне не спрацавала:

*Паспрабую ўстанавіць на ўсе аперацыі правы адміністратара. Усё роўна нічога не атрымліваецца. Памылка выскаківае.*

## *Пачытаю пра праблемы з GLAD у іншых людзей*

*Скончылася ўсё тым, што я ўстанавіў gl3w, з якім у мяне ўсё працуе.*

# *ВЫРАШЭННЕ!*

*Абсалютная неўважлівасць. Я тупа забыў уставіць у кода запампоўку глада, так што я звяртаўся да неіснуючага аб’екта.*

**if** (!gladLoadGLLoader((GLADloadproc)glfwGetProcAddress))

{

std::cout << "Failed to initialize GLAD" << std::endl;

**return** -1;

}