

Hallo zusammen

Ich habe mich mal mit den Windows Jungs kurzgeschlossen. Hier ein paar Aussagen:

- > WPF ist nicht grundsätzlich langsam. Es eignet sich nur nicht für Games, CAD-Anwendungen,
- > Kartenanwendungen oder grosse komplexe grafische Anwendungen. Das Haupteinsatzgebiet
- > von WPF sind klassische Windows Anwendungen (Line of Business Anwendungen).

- >> Welche Technologie kann man unter Windows verwenden, wenn es darum geht auf
- >> einem virtuellen Screen mit 5000*3000 Pixel vernünftige schnelle Animationen hinzukriegen,
- >> mit Transparenzen und allem grafischen Pipapo?
- > Ganz einfach: DirectX oder OpenGL. Wenn man ein Game programmieren will oder ein CAD
- > oder eine krasse Animation, dann setzte man entweder DirectX oder OpenGL ein.
- > Es wäre ein sinnloses Unterfangen dafür WPF einzusetzen.

- > Sehe ich das richtig, habt Ihr eine bereits bestehende Applikation?
- > JA: (1) Entweder alle unnötigen Animationen und Effekte auf ein
- > Minimum reduzieren (2) Die ganze Übung in DirectX oder OpenGL wiederholen.
- > Ich würde DirectX mit C# verwenden. Da können die Studenten den BusinessLayer
- > Applikation weiterverwenden und müssen nur den UserInterface Teil auswechseln.
- > NEIN: Gleich von Anfang an DirectX oder OpenGL verwenden.

Mit etwas googlen sollte dann wohl der Rest herauszufinden sein.

Gruss Markus