

Despre codurile sursa de la laborator

Generalitati

- **Despre LoadShaders.cpp**

- Permite afisarea erorilor de compilare.
- Poate fi instalata o extensie a MVS care sa indice eventuale erori de sintaxa in shadere

<https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=DanielScherzer.GLSL>

- Este recomandat ca functia care o utilizeaza - de exemplu createShaders (); sa fie apelata in functia de initializare.

- **Despre createVBO()**

- Apelata in functia de initializare. Daca nu functioneaza, glBindBuffer() trebuie apelata inainte de functia de desenare.

- Structura:

- vectori cu varfuri, indici
- Generare nume ptr. buffer-objects: [glGenBuffers\(\)](#)
- Transfer date in buffer: [glBufferData\(\)](#)
- "Legare buffer" (eventual apelata inainte de functia de desenare):
[glBindBuffer\(\)](#)
- Activarea lucrului cu attribute, indicarea locatiilor – vor fi utilizate in shader-ul de varfuri: [glEnableVertexAttribArray\(\)](#);
[glVertexAttribPointer\(\)](#)