

**Übungszettel 3** (5 Punkte)

**Abgabe** 24.11. 14h als email, Besprechung in der Übung

**Erklärung**

Im repo liegen die die examples 06a, 06b und 06c zum openGL. a) und b) verwenden die javascript opengl-wrapper library *threejs*. Das Beispiel c) enthält den rpi code. 06b enthält ein npm-projekt mit einem http-server, der das entsprechende html/js example hostet.

**Aufgaben und Fragen** (Stichpunkte genügen)

Vergleicht 06a mit 06c.

Was sind Unterschiede und Gemeinsamkeiten?

Was ist der Unterschied bei der Aktivierung der shader?

Wie würde man in beiden Fällen verschiedene shader für verschiedene vertices aktivieren?

Wofür braucht man *attributes*, *uniforms* und *varyings*?

Bekommt das example 06b zum laufen.

Warum ist hier ein server nötig, damit der code läuft?