

OpenGL iz Pythona

FILIP ŠOSTAREC

Sadržaj

- ▶ Python programski jezik
- ▶ PyOpenGL
- ▶ Demonstracija
- ▶ Zaključak
- ▶ Literatura

Python programski jezik



- ▶ Filozofija
- ▶ Višestruke programske paradigme
- ▶ Automatsko upravljanje memorijom
- ▶ Upotreba
- ▶ Sintaksa

PyOpenGL

- ▶ Veza sa OpenGL-om
- ▶ Pokreće se na skoro svim verzijama Pythona
- ▶ Instalacija

Upotreba PyOpenGL-a

- ▶ OpenGL funkcije
- ▶ Upotreba funkcija
 - ▶ `void foo(int count, const int* args)` (C funkcija)
 - ▶ `Foo(args)`-> `None`
- ▶ Iznimke umjesto pogrešaka
- ▶ Rad sa poljima

Demonstracija

► Lampa

Zaključak

- ▶ Brzina
- ▶ Jednostavnost programskog jezika Python
- ▶ Upotreba PyOpenGL-a sa ostalim Python programskim okvirima
 - ▶ PyGame
 - ▶ wxPython
 - ▶ PySide

Literatura

- ▶ [http://en.wikipedia.org/wiki/Python_\(programming_language\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Python_(programming_language))
- ▶ http://pyopengl.sourceforge.net/documentation/opengl_diffs.html
- ▶ <http://pyopengl.sourceforge.net/>