

Mise en place de l'environnement de développement :

- 1) Lancer la machine virtuelle Linux
- 2) Ouvrir un Shell et taper :
mkdir OPENGL
cd OPENGL
- 3) Avec un navigateur Web, télécharger [gl.bash](#) (clic droit => Save Link As => dans le dossier OPENGL)
 - a) Si Save Link As ne marche pas : clic gauche sur [gl.bash](#) => sélectionner le code => clic droit => Copier
 - b) Dans le Shell, taper :
nano gl.bash => clic droit => Coller => Ctrl+X (sauvegarder) => Entrée
- 4) Taper dans le shell (met à jour les variables d'environnement pour compiler avec OpenGL) :
source gl.bash
- 5) Créer un dossier EXO2 :
mkdir EXO2
cd EXO2
- 6) Dans le navigateur, télécharger tous les fichiers de l'exo 2 se trouvant [dans ce répertoire](#) (clic gauche)
- 7) Clic droit sur chacun des 3 fichiers (Makefile, main.c et display.c) => Save Link As => les enregistrer dans votre dossier EXO2
 - a) Si Save Link As ne marche pas, faire la même démarche que le point 3) a) et b)
- 8) Compiler le code dans le shell :
make
- 9) Observer les fichiers créés :
ls
- 10) Lancer le fichier exécutable :
./executable
- 11) Pour éditer le fichier source, dans le shell taper :
nano display.c
- 12) Pour l'éditeur nano, voici quelques raccourcis :
ctrl+S pour sauver
ctrl+X pour quitter
alt+6 pour copier du texte
bouton milieu souris pour coller le texte
ctrl+ _ (souligné) pour aller à une ligne (utile lors d'erreur de compilation)

NB 1 : pour activer l'affichage des faces des 2 côtés, ajouter dans le code display.c :

```
glEnable(GL_CULL_FACE);
```

NB 2 : pour activer l'affichage correct des faces devant et derrière, ajouter dans le code display.c :

```
glEnable(GL_DEPTH_TEST);
```