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](http://beru.univ-brest.fr/~singhoff/ENS/UE_Appli_Info/TP-MM/gl.bash) (clic droit => Save Link As => dans le dossier OPENGL)  
   a) Si Save Link As ne marche pas : clic gauche sur [gl.bash](http://beru.univ-brest.fr/~singhoff/ENS/UE_Appli_Info/TP-MM/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](http://beru.univ-brest.fr/~singhoff/ENS/UE_Appli_Info/TP-MM/EXO2) (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);