

A kabinetes gépek virtualizálása miatt az OpenGL-t használó programok Windows alatt nem jól működnek. Át kell térjünk a Linux használatára. Ezért az 1. előadás néhány diáját módosítani kell:

1. előadás 33. dia:

...

```
#include <GL/glut.h> /* a glut.h header fájl beépítése a programba */
```

...

1. előadás 43. dia:

...

```
int main(int argc, char* argv[]) {
```

```
    glutInit(&argc, argv);
```

...

A 8-as menuponton (Ubuntu (openGL)) kell belépni a rendszerbe. Programonként külön alkönyvtárat kell nyitni, beletenni a Makefile másolatát, abban APPS értékét beállítani az aktuális programnévre.

A program szerkesztése/módosítása után a

make

paranccsal fordíthatjuk, és a

./programnév

paranccsal futtathatjuk a programot.

A saját gépünkön – ha az OpenGL szabályosan van telepítve – az így elkészített programok Windows alatt is futtathatók.