



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Redstar

Contribution le : 15/5/2020 15:48:07

Pardonne de mon manque de détail.

Citation :

...Je dois remplacer une de mes dépendances (GLEW) par une autre bibliothèque (glbinding). Or, glbinding n'est pas présente dans le gestionnaire de bibliothèques C++ que j'utilise, à savoir Conan...

Donc tu devrai coder un "glbinding" personnel pour pouvoir avancer, si tu ne voulais pas attendre l'implémentation dans glbinding.