



Forum: WD 14

Topic: Pointeur de fonction

Subject: Re: Pointeur de fonction

Posté par: Astthroth

Contribution le : 14/9/2009 10:34:06

c'est la première chose que j'ai essayé, mais il me dit que `glActiveTextureARB` n'existe pas dans `openGL32.dll`.

J'ai essayé de passer par `Glew32.dll` qui fait les appels aux fonctions `OPENGL` qui sont des extensions, l'initialisation de la DLL se passe bien (semble-t-il), mais si j'appelle une fonction, même résultat.

petite question : c'est quoi le `push param` et `call pfunc` à la fin?