



Forum: WD 14

Topic: Pointeur de fonction

Subject: Re: Pointeur de fonction

Posté par: Asthroth

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?