

macOS Entwicklungsumgebung für OpenGL und Qt

19. Oktober 2017

1 macOS und OpenGL

Apple hat in macOS eine eigene OpenGL Implementierung. Die OpenGL Version und die unterstützten Funktionen können folgendem Dokument entnommen werden:

<https://developer.apple.com/opengl/OpenGL-Capabilities-Tables.pdf>

2 CMake

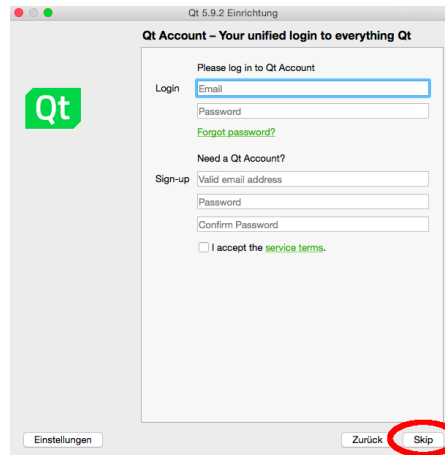
1. Download der “Latest Release” Version für macOS unter: <https://cmake.org/download/>
2. Installer ausführen

3 Qt

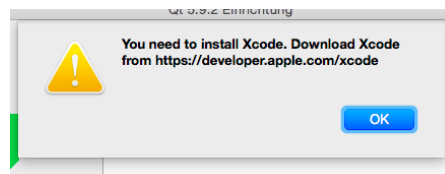
1. Die Apple Developertools müssen installiert sein:
 - a) Im Terminal: `xcode-select --install`
2. Download Qt5.x unter: <https://www1.qt.io/download-open-source/#section-2>

3. Installer ausführen:

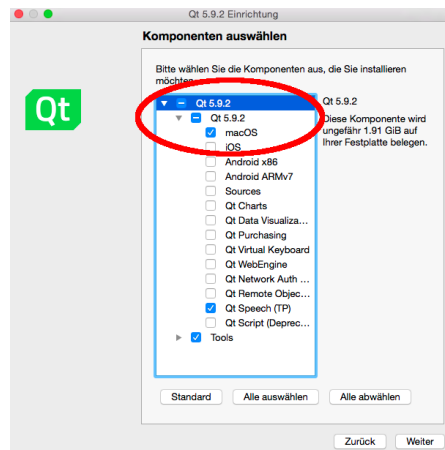
a) Login kann übersprungen werden



b) Die Xcode Meldung kann ignoriert werden



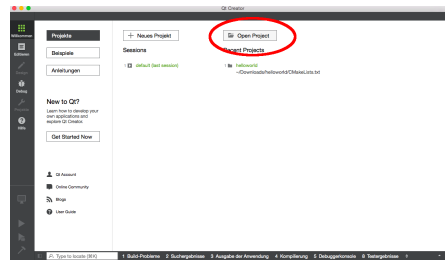
c) In der Komponentenauswahl muss unter Qt macOS ausgewählt werden



4 QtCreator

Der QtCreator wird automatisch bei der Qt Installation mit installiert

1. Projekt öffnen



2. CMakeLists.txt auswählen

