Bibliografie:

M. Huth, M. Ryan, Logic in Computer Science, Cambridge University Press, 2004; 2. G. Georgescu, Elemente de Logică matematică, Editura Academiei Tehnice Militare, 1978; 3. G. Landi, A. Zampini, Linear Algebra and Analytic Geometry for Physical Sciences, Springer, 2018; 4. Dochiţoiu C., Algebră liniară, Editura Academiei Militare, Bucureşti, 2005; 5. V. Scott Gordon, John L. Clevenger, Computer Graphics Programming in OpenGL with C++,  Mercury Learning and Information, 2021; 6. Baciu, R., Programarea aplicaţiilor grafice 3D cu OpenGL, Editura Albastră, Cluj-Napoca, 2005