

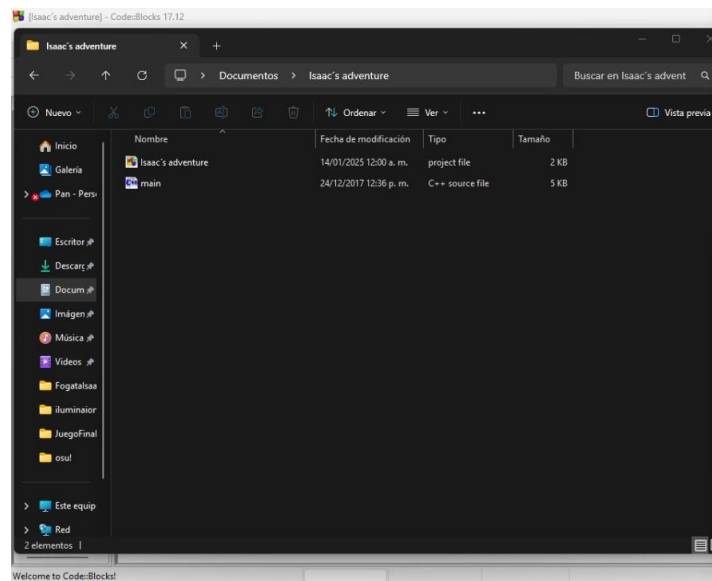
# INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

## 1. Descargar los Archivos del Proyecto

1. Descargue todos los archivos del repositorio Isaac's Adventure.
2. Extraiga el contenido en una ubicación accesible de su computadora.

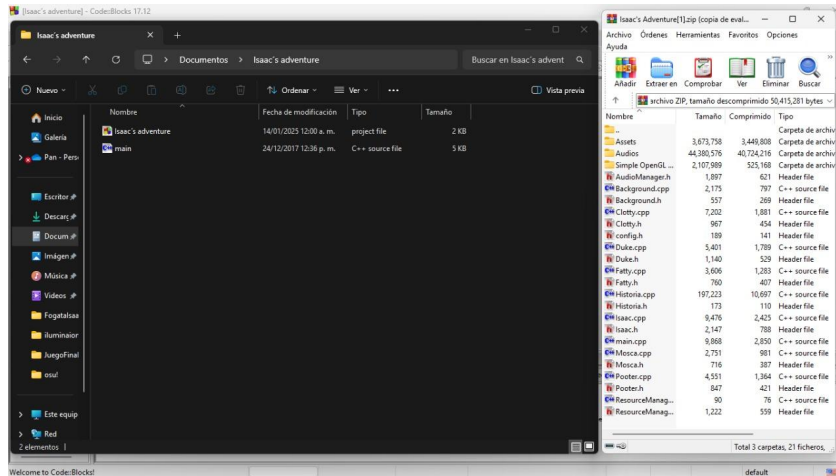
## 2. Crear el Proyecto en Code::Blocks

1. Abra Code::Blocks.
2. Cree un nuevo proyecto de tipo **GLUT** llamado **"Isaac's Adventure"**.
3. Seleccione la carpeta de **Documentos** como ubicación para el proyecto (o cualquier otra carpeta que prefiera).

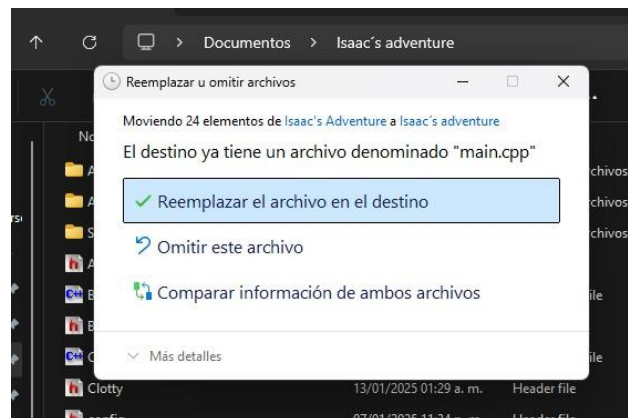


## 3. Copiar los Archivos al Proyecto

1. Abra la carpeta donde se generó el proyecto en Code::Blocks.
2. Extraiga o arrastre todos los archivos del archivo ZIP a esta carpeta.

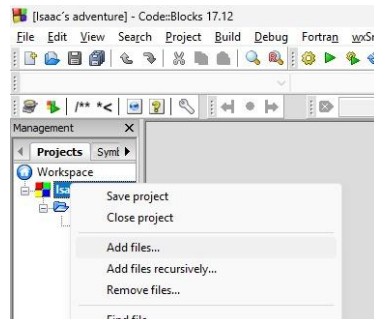


3. Cuando aparezca el mensaje de confirmación, seleccione la opción **"Reemplazar el archivo en el destino"** para reemplazar el archivo main.cpp.



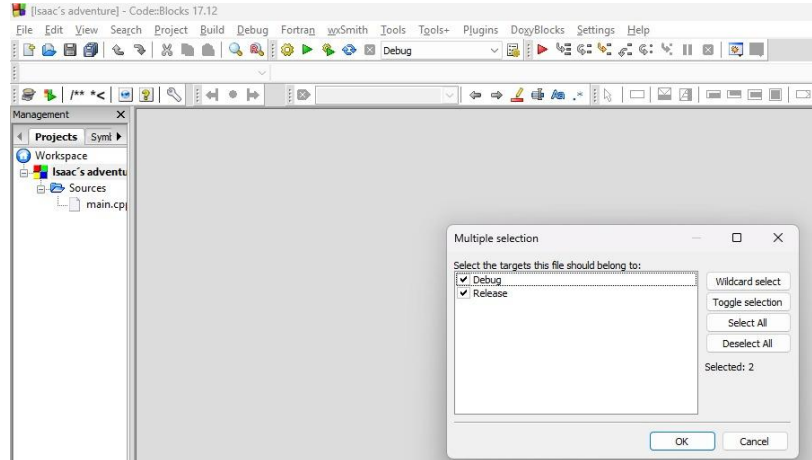
## 4. Añadir Archivos al Proyecto

1. En Code::Blocks, haga clic derecho en el proyecto y seleccione **"Add files..."**.



2. Agregue todos los archivos .cpp y .h del proyecto:

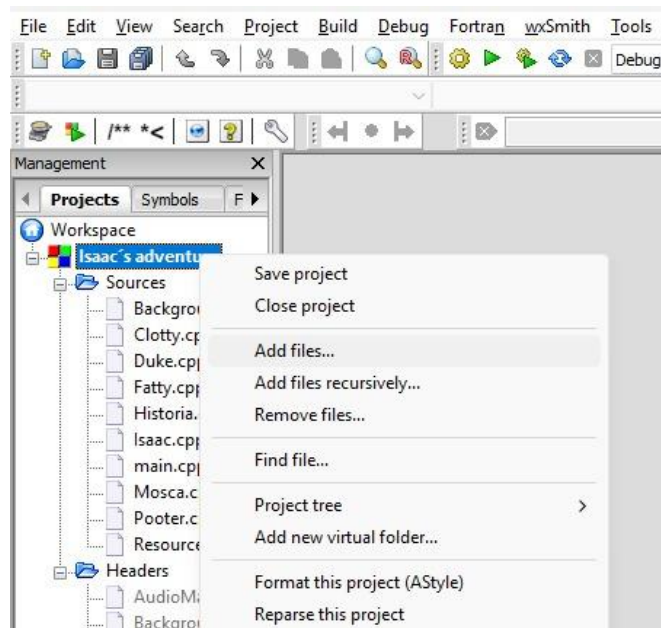
1. **Asegúrese de activar las opciones "Debug" y "Release"** al añadir cada archivo.



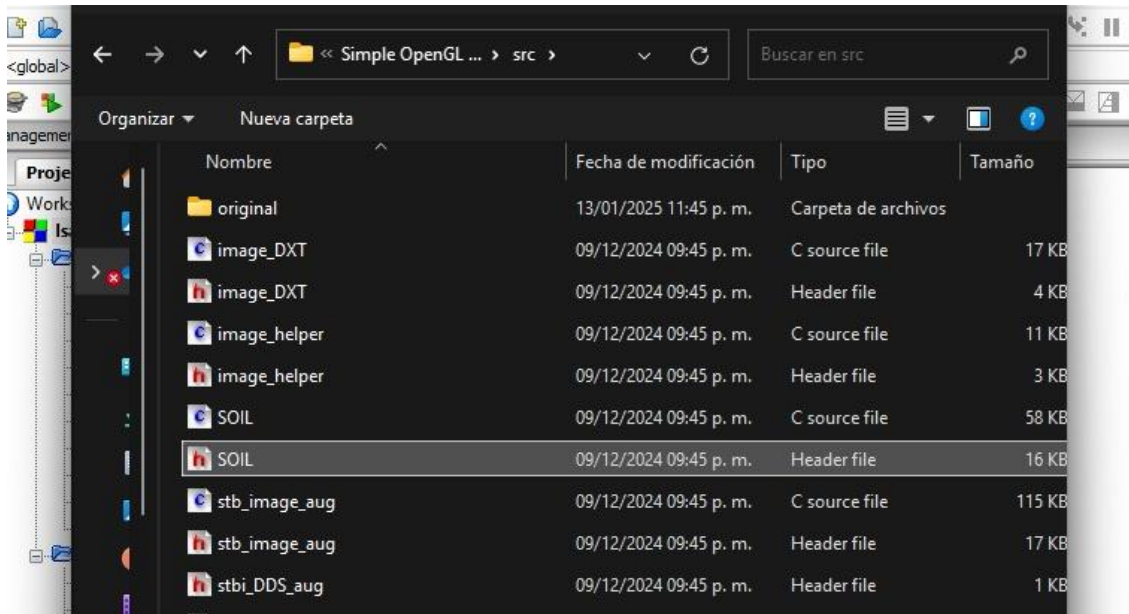
3. Confirme la inclusión de los archivos con "OK".

## 5. Añadir la Librería SOIL

1. En Code::Blocks, vuelva a las opciones del proyecto y seleccione **"Add files..."**.



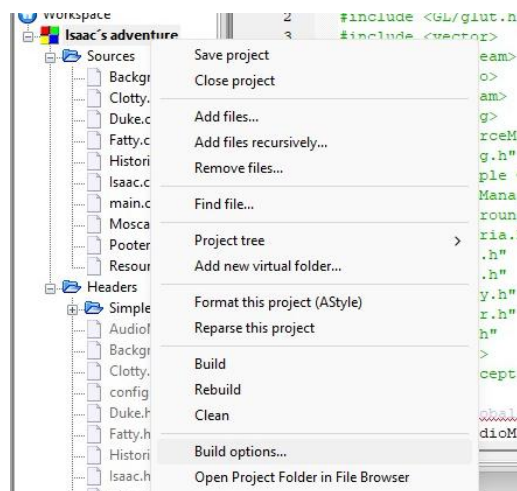
2. Dirijase a la ruta:  
Documents\Isaac's Adventure\Simple OpenGL Image Library\src\SOIL.h



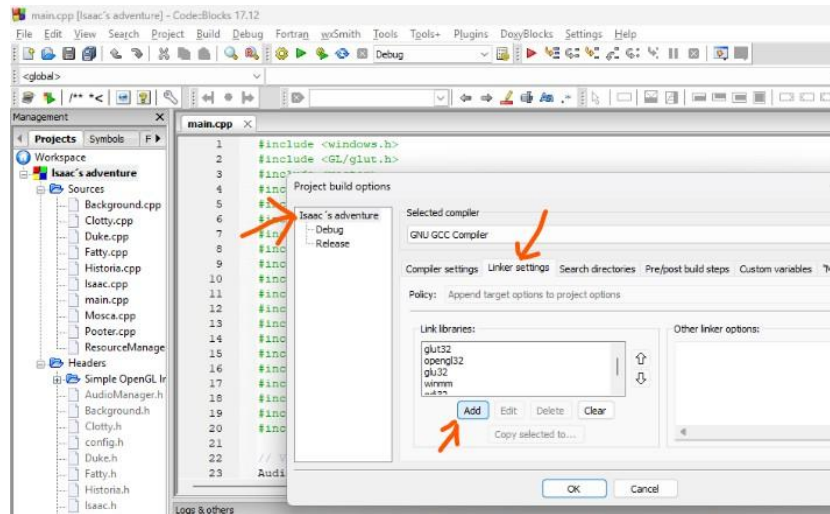
3. Añada el archivo SOIL.h al proyecto.

## 6. Configurar el Linker para SOIL

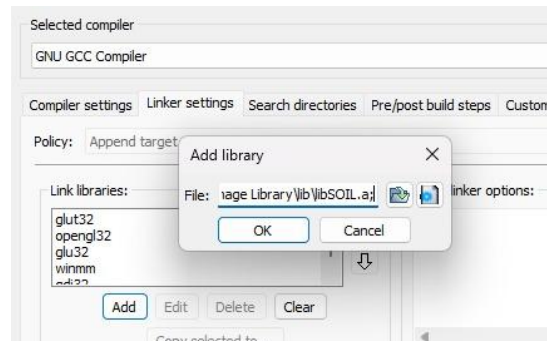
1. En Code::Blocks, haga clic derecho en el proyecto y seleccione **"Build options..."**.



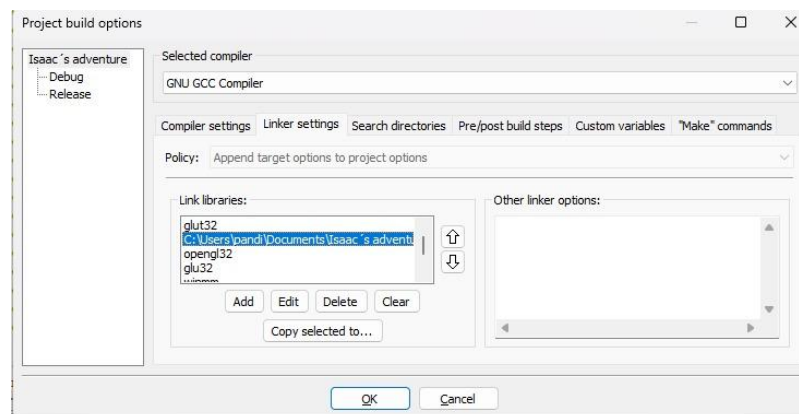
2. Seleccione el proyecto principal **"Isaac's Adventure"**.
3. Vaya a la pestaña **"Linker settings"** y haga clic en **"Add"**.



4. Agregue el archivo:  
Documents\Isaac's Adventure\Simple OpenGL Image Library\lib\libSOIL.a

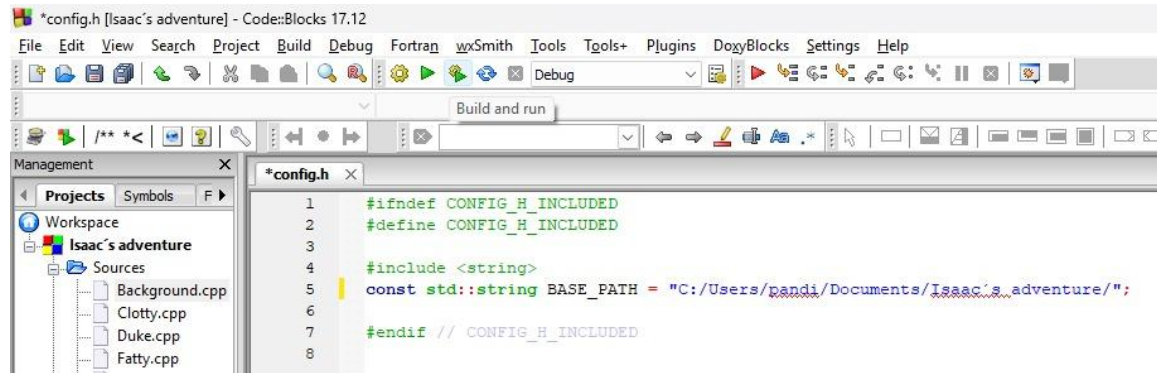


5. Use las flechas para mover este archivo arriba de **opengl32** y haga clic en **OK**.



## 7. Configurar la Ruta en "config.h"

1. Abra el archivo config.h en el editor de Code::Blocks.
2. Cambie la ruta base del proyecto según la ubicación en su computadora.

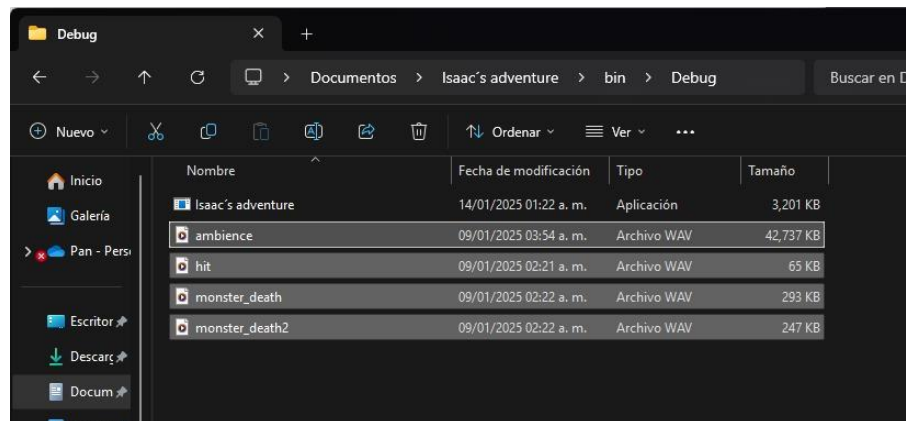


Ejemplo:

1. Correcto: C:/Users/NombreUsuario/Documents/Isaac's Adventure/
2. Incorrecto: C:\Users\NombreUsuario\Documents\Isaac's Adventure\
3. Guarde los cambios.

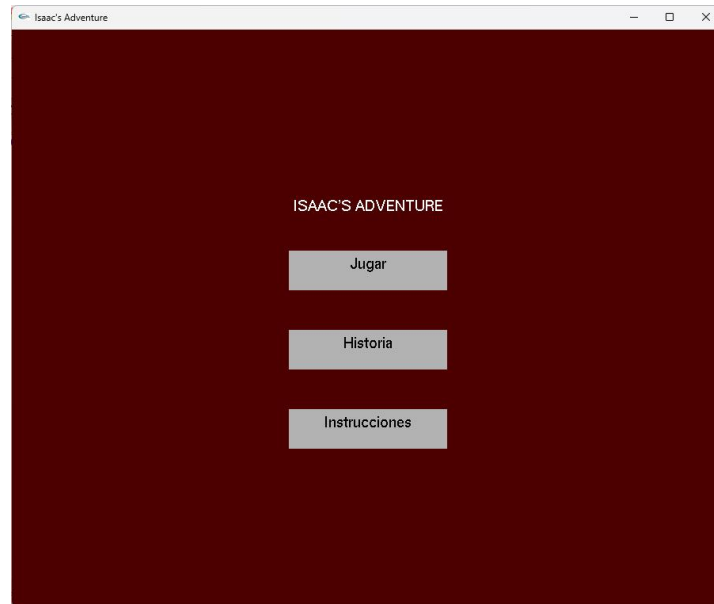
## 8. Mover los Archivos de Audio

1. Dirijase a la carpeta del proyecto generada en su computadora.
2. Copie o recorte los archivos de la carpeta /Audios.
3. Pegue estos archivos en la carpeta:  
bin/Debug



## 9. Compilar y Ejecutar el Proyecto

1. Compile el proyecto desde Code::Blocks.
2. Si no hay errores, ejecute el proyecto.
3. El juego debería mostrarse en pantalla y estar listo para jugar.



### Notas Importantes

- **Rutas:** Verifique siempre que las rutas configuradas en config.h sean correctas y usen diagonales /.
- **Archivos:** Todos los archivos .cpp, .h, imágenes, sonidos y librerías deben estar correctamente incluidos y vinculados.
- **Problemas:** Si encuentra errores al compilar, revise las configuraciones del proyecto y la correcta inclusión de librerías.