



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS**

Tecnicatura en diseño y programación de videojuegos

## Modelos y Algoritmos para Videojuegos II

# Tutorial de configuración de VS2022 y Box2D

Docente

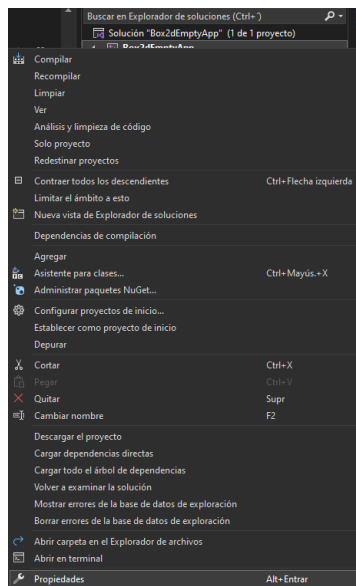
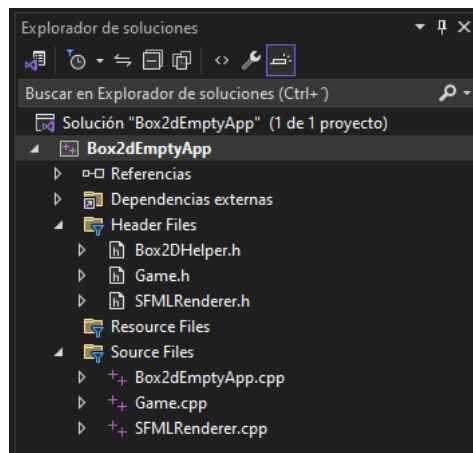
Lucas Sebastián Villa

## Configuración de Box2D en Visual Studio 2022

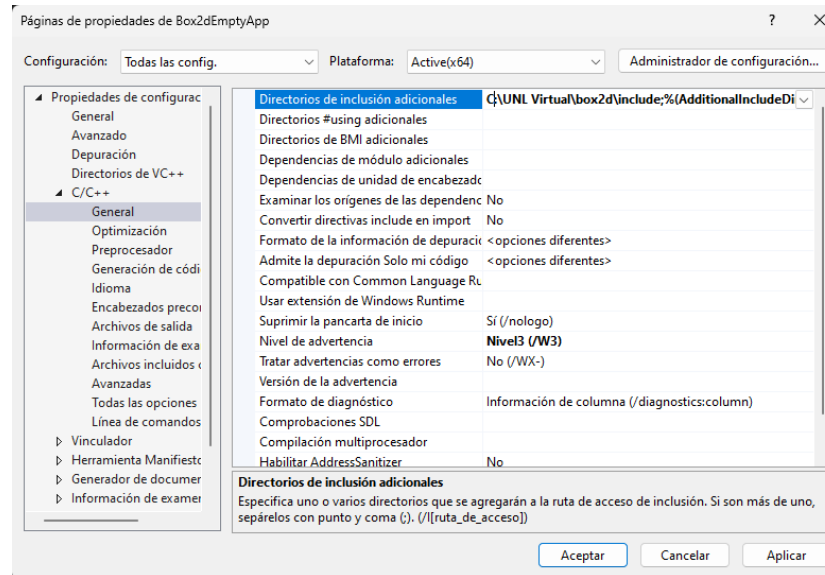
Para trabajar con Box2D en Visual Studio, necesitamos configurar tres elementos principales: los directorios de inclusión, los directorios de las bibliotecas y las propias bibliotecas. Vamos a explicar paso a paso cómo hacerlo configurando un nuevo proyecto de consola en Visual Studio.

### 1. Configuración de los Encabezados

Primero, debemos decirle a Visual Studio dónde encontrar los archivos de encabezado (.h) de Box2D. Para hacerlo, hacemos clic derecho en el proyecto en el Explorador de Soluciones y seleccionamos "Propiedades".



Esto abrirá la ventana de propiedades del proyecto. Para configurar los directorios de búsqueda de los encabezados, vamos a la sección de "C++". En la opción que dice "Directorios de Inclusión Adicionales", debemos agregar la ubicación de los archivos .h de Box2D. Por ejemplo, si Box2D está descomprimido en la unidad <C:>, la dirección sería algo así:



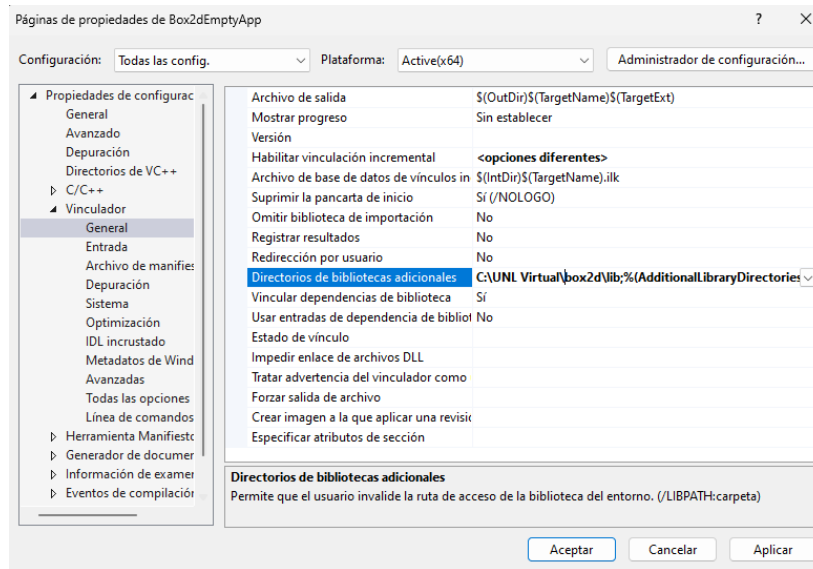
Esto permitirá que Box2D encuentre las definiciones de la librería correctamente.

## 2. Configuración de las Bibliotecas

Ahora, necesitamos decirle a Visual Studio dónde encontrar el archivo `.lib` que contiene la implementación de Box2D. Box2D generalmente tiene solo un archivo `.lib`.

Para hacer esto, vamos a "Vinculador" -> "General" y en "Directorios de Biblioteca Adicionales", agregamos la dirección donde se encuentran los archivos .lib de Box2D (por ejemplo, la carpeta "lib"). Si la instalación está en la unidad <C>, la ruta sería algo como:

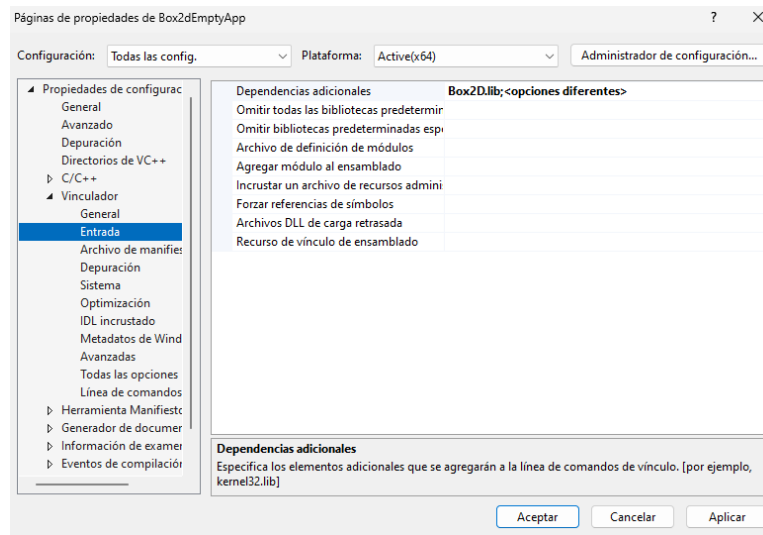




De esta manera, Visual C++ sabrá dónde encontrar los archivos .h y .lib que contienen la implementación de las definiciones.

### 3. Configuración de los Archivos .lib

Finalmente, para decirle a Visual Studio qué archivo .lib debe usar, vamos a "Vinculador" -> "Input". Ahí veremos que para utilizar Box2D, solo necesitamos agregar la librería "Box2D.lib".



Si queremos utilizar más bibliotecas, como SFML, simplemente las agregamos aquí separadas por punto y coma (;).

Con estos pasos, Visual Studio estará correctamente configurado para trabajar con Box2D. Recuerda que este mismo proceso se puede repetir para añadir otras bibliotecas según sea necesario.

**Anexo A - Control de Documentación**

<b>Título</b>	Módulo 1 - Unidad 2 Tutorial de configuración de VS2022 y Box2D		
<b>Código de Documento</b>	MAVI-1		
<b>Elaborado por</b>	Lucas Sebastián Villa	<b>Fecha Elaboración</b>	16/03/2024
<b>Revisado por</b>		<b>Fecha Revisión</b>	
<b>Aprobado por</b>		<b>Fecha Publicación</b>	
<b>Nombre de Archivo</b>	MAVII – Unidad 4 Tutorial de configuración de VS2022 y Box2D.docx		
<b>Versión</b>	<b>Revisor</b>	<b>Fecha Publicación</b>	<b>Resumen de Cambios</b>