**Raylib**

Es una biblioteca de C++ la cual es un apoyo para la programación de videojuegos.

Para su funcionamiento requiere del uso de *CMake*.

**CMake:**

Principalmente es una herramienta de código abierto la cual permite gestionar la automatización en la construcción de software.

En otras palabras, es un sistema de compilación que permite compilar proyectos complejos de C++ de manera más sencilla, evitando compilar manualmente todos los componentes mediante la línea de comandos.

Además de compilar, también ayuda a enlazar y empaquetar proyectos de código en diferentes sistemas operativos sin necesidad de configurar manualmente archivos de compilación para cada plataforma.

El usar este sistema de construcción nos ayuda a ejecutar de manera más sencilla el mismo programa en distintos sistemas operativos, de igual forma el manejo de las librerías es mucho más sencillo ya que su configuración siempre será la misma.

Ahora, en donde estaremos usando *CMake* es en los *IDEs* (entornos de desarrollo) *CLion* y *Visual Studio*, ya que ambos pueden trabajar con él.

Entrando más en el tema de la biblioteca *Raylib,* la ventaja de utilizarla es que principalmente todo lo necesario esta incluido, por lo que no necesitaremos de agregar más cosas para el correcto funcionamiento.

Además, por lo que hemos examinado, su uso es bastante simple, por lo tanto, es apta para principiantes.

Y de igual forma, contamos con la pagina oficial de dicha librería, en donde se pueden encontrar todos los comandos junto con su sintaxis para poder ser utilizados, por ende, solo basta con analizar su funcionamiento y sus posibles usos.

Es importante recalcar que al usar una ventana para compilar la manera en la que se muestra en pantalla es con comandos específicos distintos a los que hemos visto durante el curso, pero bastante similares, solo que ahora necesitamos especificar la posición en donde se mostrará, y otras características del texto.