<https://blog.csdn.net/cnds123/article/details/118946181>（介绍）

Dev-C++ 使用EGE绘图库编程介绍与示例

EGE（Easy Graphics Engine）是windows下的一个C++绘图库，操作简单，可以通过简单地调用实现在窗口上进行绘图，并且增加了鼠标，键盘等交互功能，可以完成简单的程序。

试验环境DevCpp 5.11和ege19.01\_all (下载地址http://xege.org/download/ege19.01\_all.7z)

EGE的官网地址https://xege.org/ 可以在此获取帮助和范例。

在此讲解Dev-C++5.11版本配置使用ege19.01\_all

先将DevC++ 5.11先安装好，DevC++安装过程很简单，在此不多说了。

将下载的EGE压缩文件解压后，如下操作：

1、复制解压后include目录里面的内容（包括ege目录、ege.h文件、graphics.h文件）到DevC++的安装目录C:\Program Files (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\lib\gcc\x86\_64-w64-mingw32\4.9.2\include中（下划线是 Dev安装路径，根据你的实际情况而定）

这里一定要注意，因为有很多include目录，不要搞错。

2、复制解压后lib\mingw64\lib目录里面的libgraphics64.a文件到DevC++的安装目录C:\Program Files (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\lib\gcc\x86\_64-w64-mingw32\4.9.2中

3、上述两步做好后, 打开DEV-C++软件， 打开菜单中文界面时选择 工具 → 编译选项（在英文界面时选择 Tools →Compiler options）：

在链接器框（linker）中加入 -lgraphics64 -luuid -lmsimg32 -lgdi32 -limm32 -lole32 -loleaut32 -lwinmm -luuid

若其中已有内容，要键入一个英文空格分隔，再加入。

