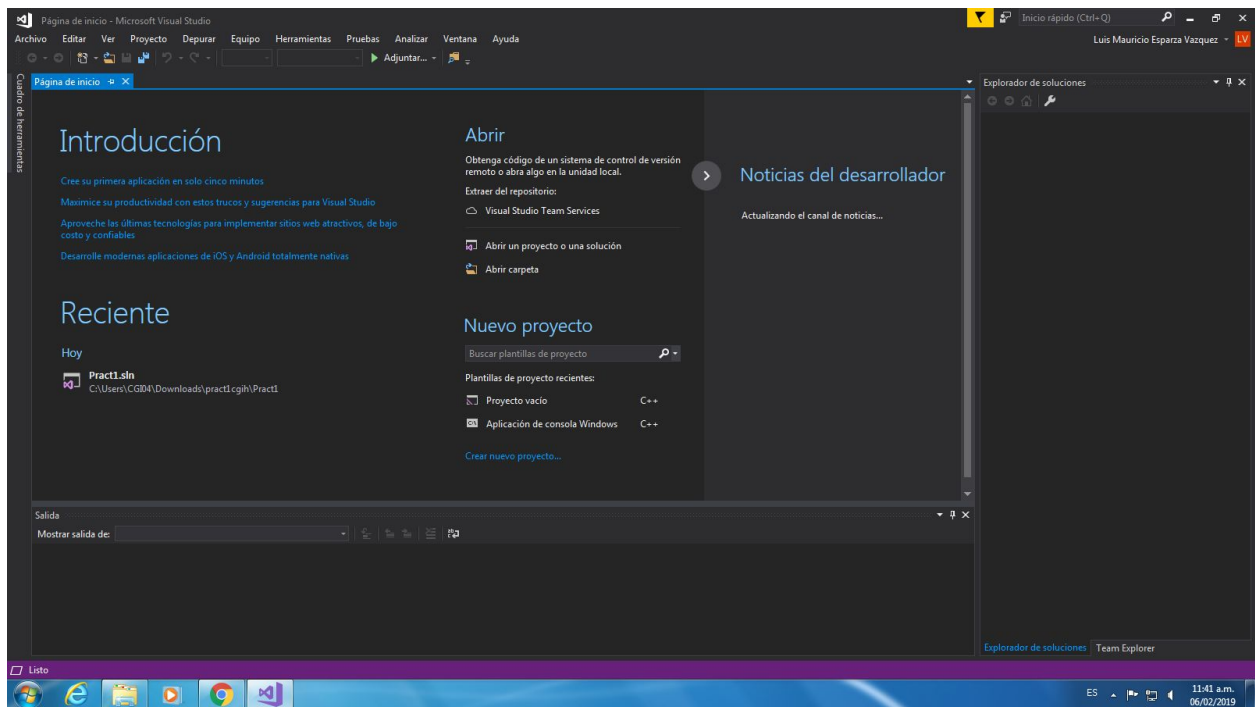


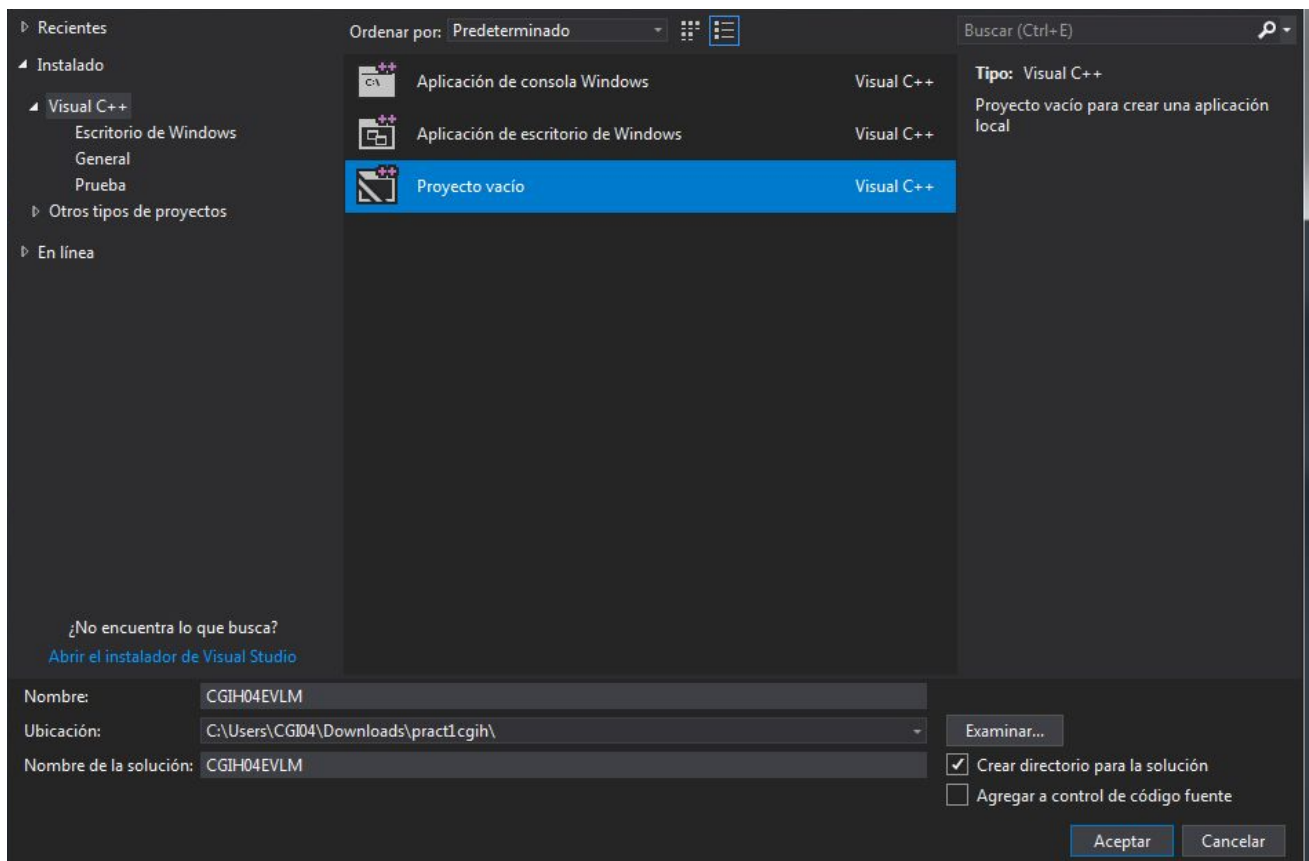
1. Descargar el zip de la practica
2. Descomprimirlo

include	29/01/2019 02:02 ...	Carpeta de archivos	
lib	29/01/2019 02:02 ...	Carpeta de archivos	
glew32.dll	09/01/2019 09:55 ...	Extensión de la apl...	381 KB
glfw3.dll	09/01/2019 09:56 ...	Extensión de la apl...	70 KB
main_prac01	05/02/2019 02:49 ...	C++ Source	6 KB

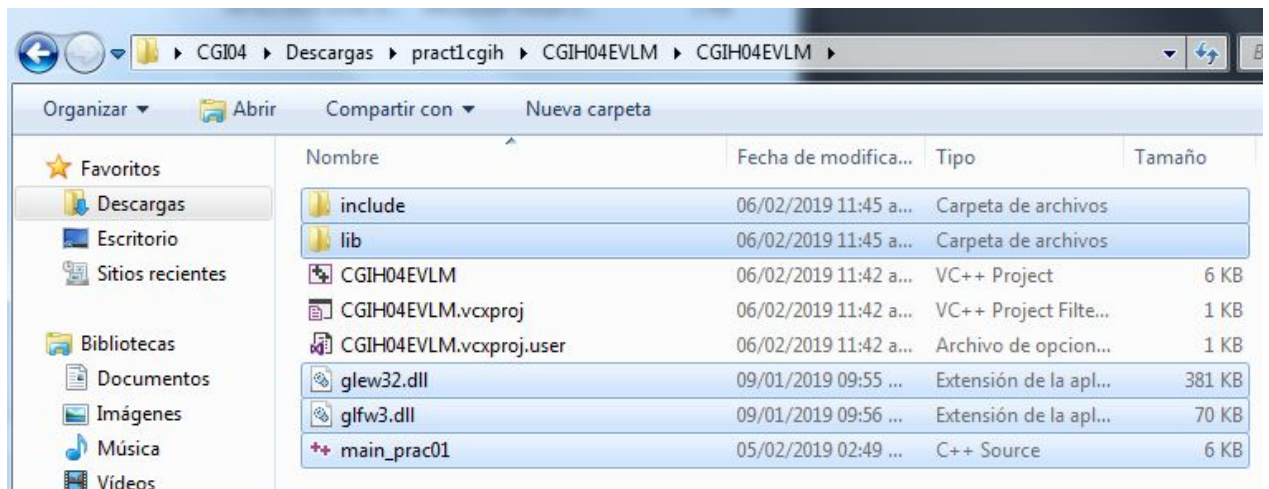
3. Abrir Visual Studio 2017



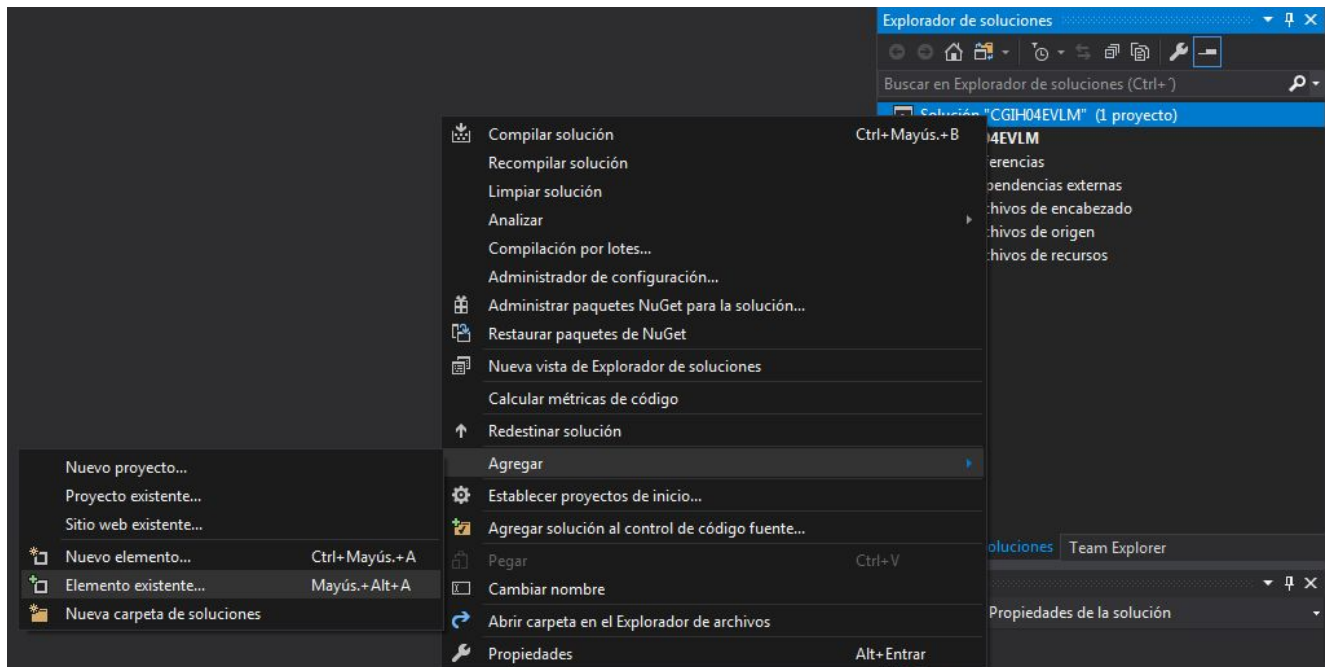
4. Crear proyecto nuevo y vacío



5. Copiar los contenidos del zip a la carpeta mas profunda del directorio creado para el proyecto



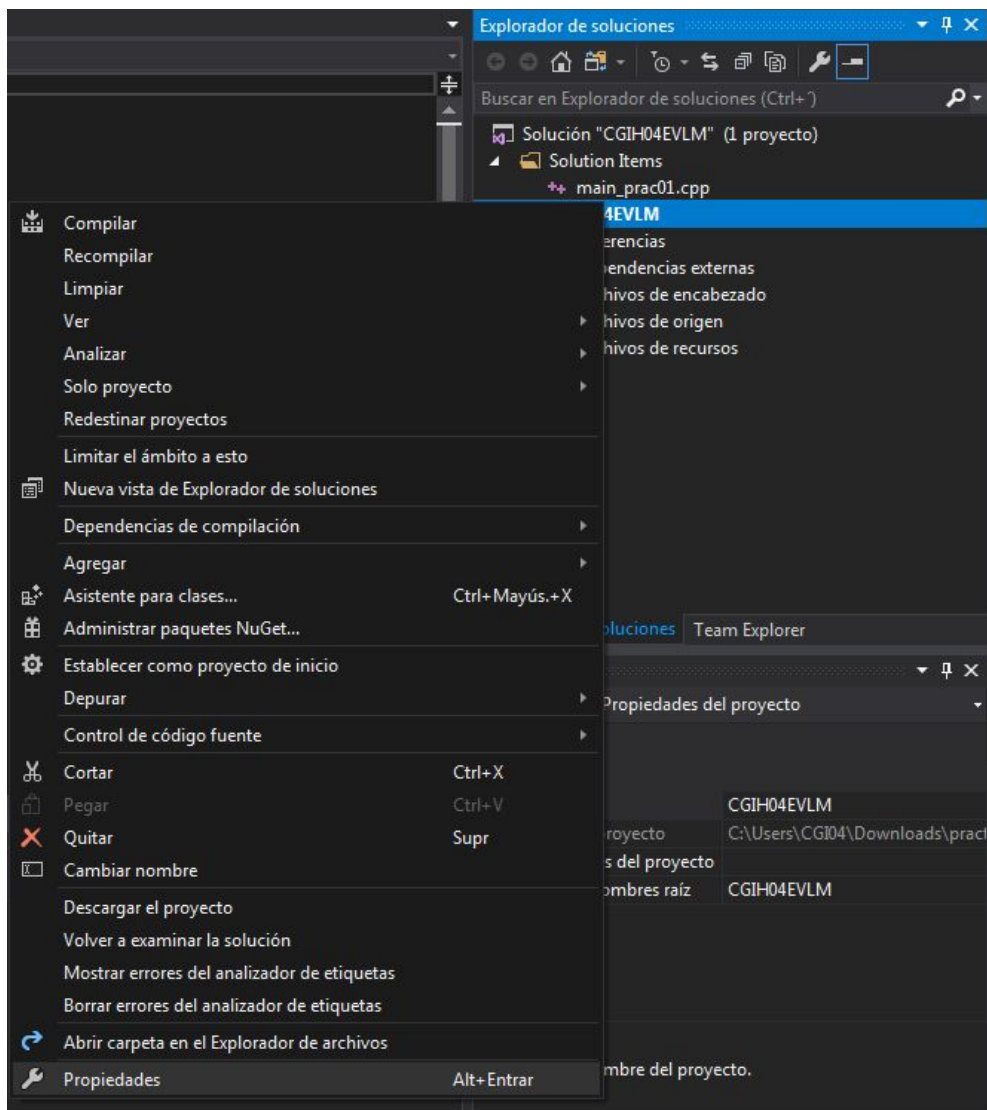
6. Dar click derecho en el explorador de soluciones de visual studio (justo donde esta la solucion del proyecto) y ponemos agregar -> elemento existente



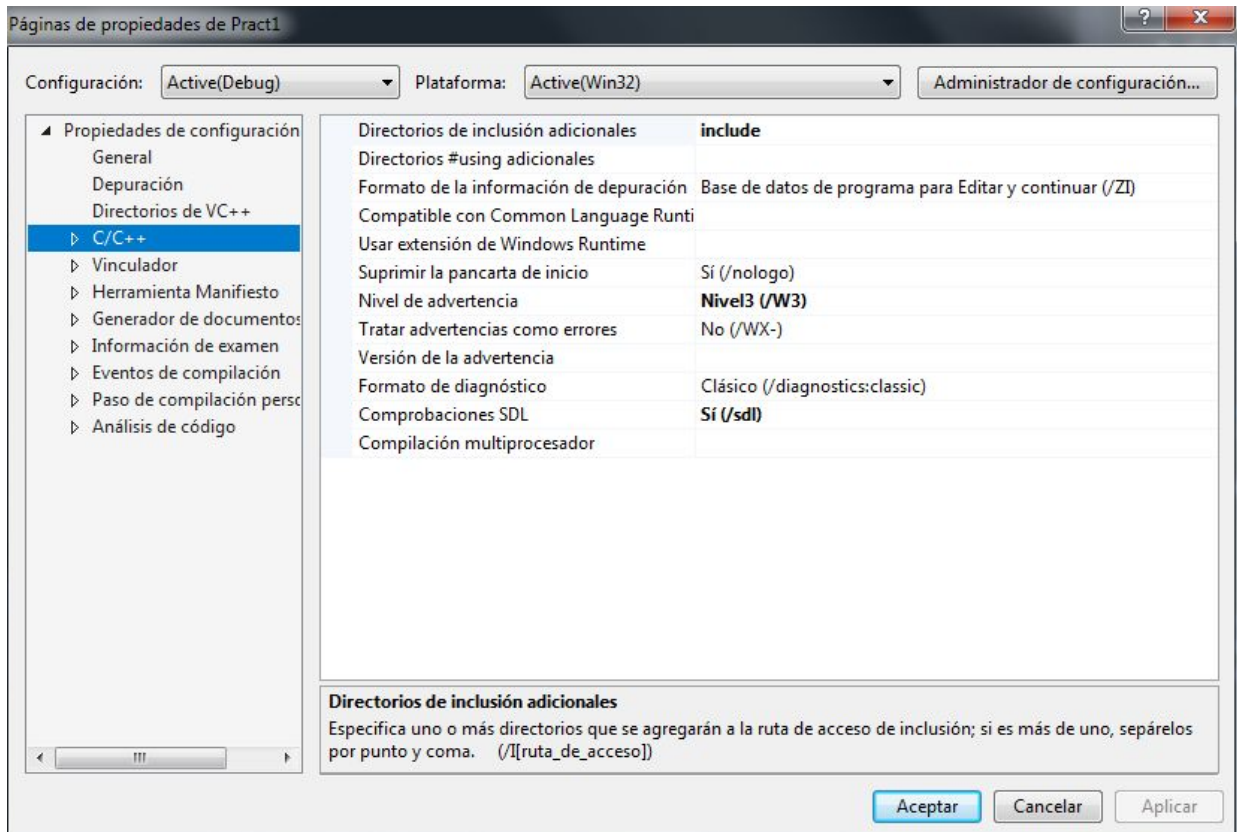
7. Seleccionamos el archivo cpp que esta dentro del proyecto

include	06/02/2019 11:45 a...	Carpeta de archivos	
lib	06/02/2019 11:45 a...	Carpeta de archivos	
CGIH04EVL	06/02/2019 11:42 a...	VC++ Project	6 KB
CGIH04EVL.vcxproj	06/02/2019 11:42 a...	VC++ Project Filte...	1 KB
CGIH04EVL.vcxproj.user	06/02/2019 11:42 a...	Archivo de opcion...	1 KB
glew32.dll	09/01/2019 09:55 ...	Extensión de la apl...	381 KB
glfw3.dll	09/01/2019 09:56 ...	Extensión de la apl...	70 KB
main_prac01	05/02/2019 02:49 ...	C++ Source	6 KB

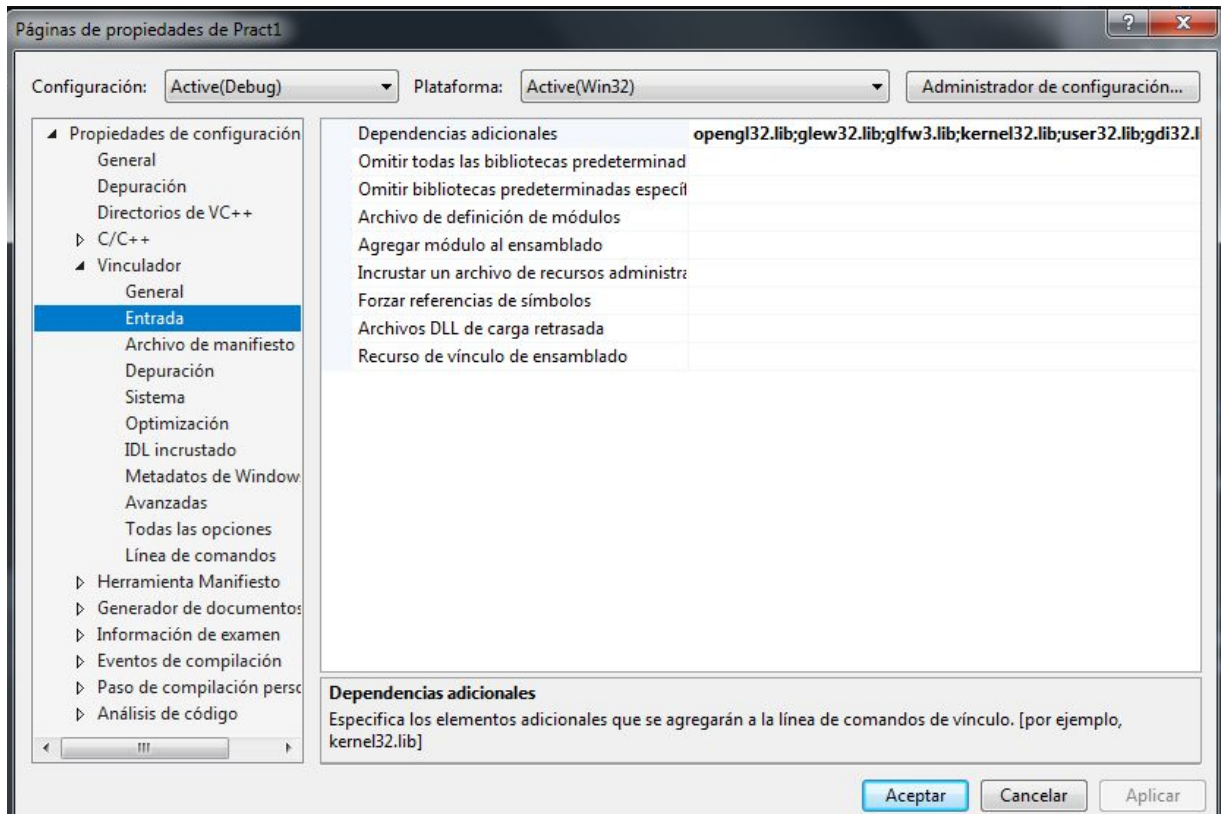
8. Click derecho en la ventana -> propiedades del proyecto



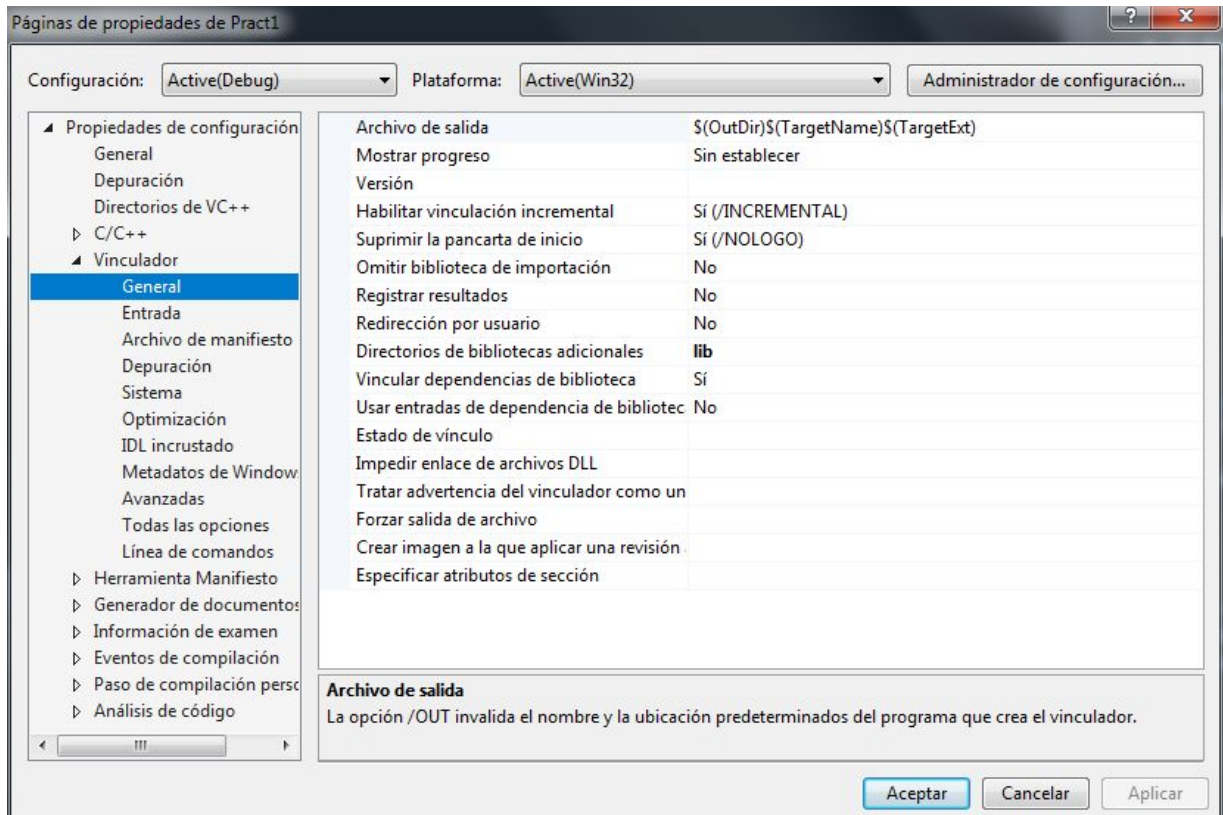
9. Dejamos las cosas así:



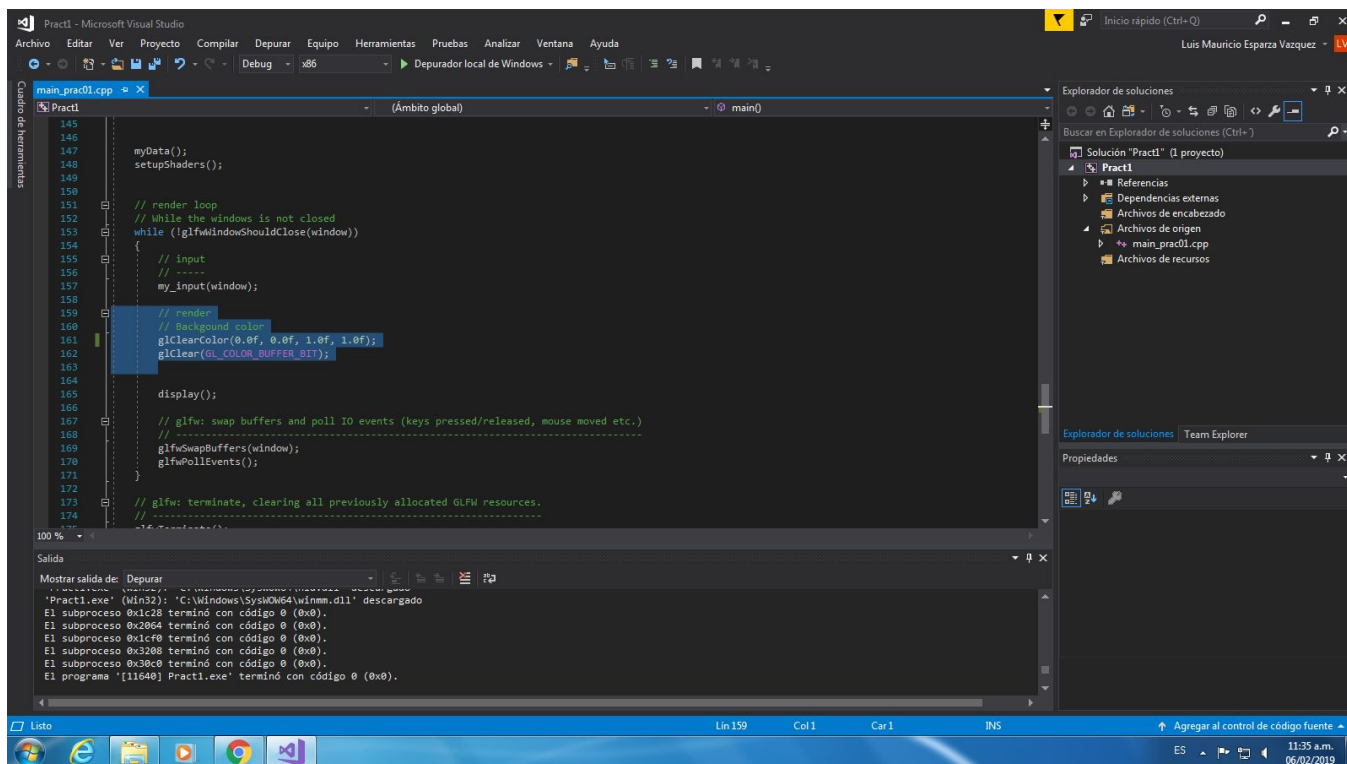
10.



11.

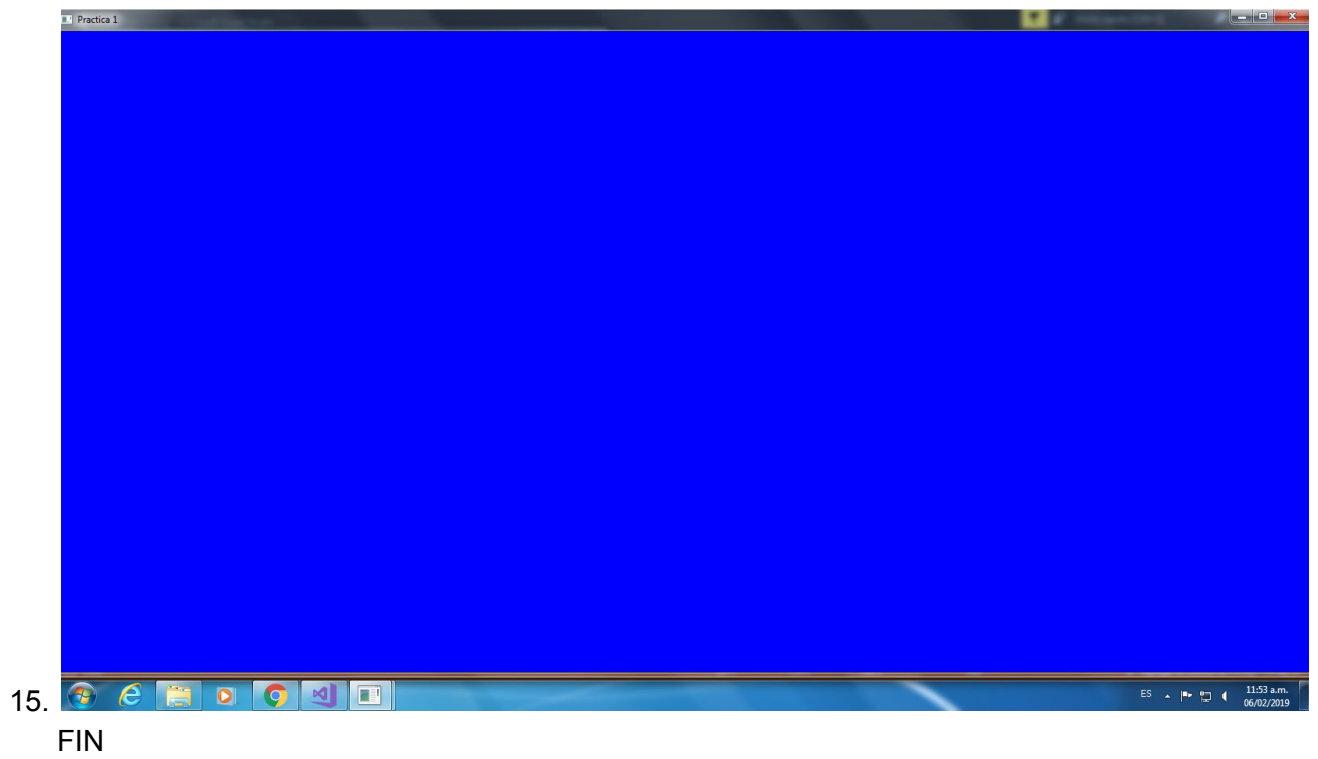


12.



13.

14. En la última captura se modifican los datos de `glClearColor()` que recibe puros rgbs, entonces si modificamos lo que había en el proyecto con por ejemplo lo que está en la captura, logramos una pantalla de color azul.



FIN