

**INSTRUCCIONES:** El producto de esta semana es la evidencia con captura de pantalla de que se realizó ese proceso y la prueba con el código que les muestro.

*Computer Graphics Software*

```
#include <GL/glut.h>          // (or others, depending on the system in use)

void init (void)
{
    glClearColor (1.0, 1.0, 1.0, 0.0); // Set display-window color to white.

    glMatrixMode (GL_PROJECTION);      // Set projection parameters.
    gluOrtho2D (0.0, 200.0, 0.0, 150.0);
}

void lineSegment (void)
{
    glClear (GL_COLOR_BUFFER_BIT); // Clear display window.

    glColor3f (0.0, 0.4, 0.2);      // Set line segment color to green.
    glBegin (GL_LINES);
        glVertex2i (180, 15);      // Specify line-segment geometry.
        glVertex2i (10, 145);
    glEnd ( );

    glFlush ( ); // Process all OpenGL routines as quickly as possible.
}

void main (int argc, char** argv)
{
    glutInit (&argc, argv);          // Initialize GLUT.
    glutInitDisplayMode (GLUT_SINGLE | GLUT_RGB); // Set display mode.
    glutInitWindowPosition (50, 100); // Set top-left display-window position.
    glutInitWindowSize (400, 300);    // Set display-window width and height.
    glutCreateWindow ("An Example OpenGL Program"); // Create display window.

    init ( );                          // Execute initialization procedure.
    glutDisplayFunc (lineSegment);     // Send graphics to display window.
    glutMainLoop ( );                 // Display everything and wait.
}
```

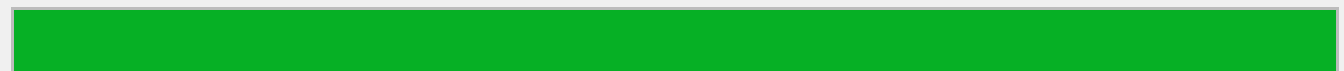
## 1.Proceso de instalación

- Bajar y ejecutar el instalador de VS

### ✓ Al principio de esta semana (1)

 VisualStudioSetup.exe	04/10/2023 15:06	Aplicación	3.857 KB
---	------------------	------------	----------


### Visual Studio Installer



Preparing: C:\Users\FIDELF~1\AppData\Local\Temp\063...\vs\_setup\_bootstrapper.json

Cancel

## Visual Studio Installer

 Preparar el Instalador de Visual Studio.

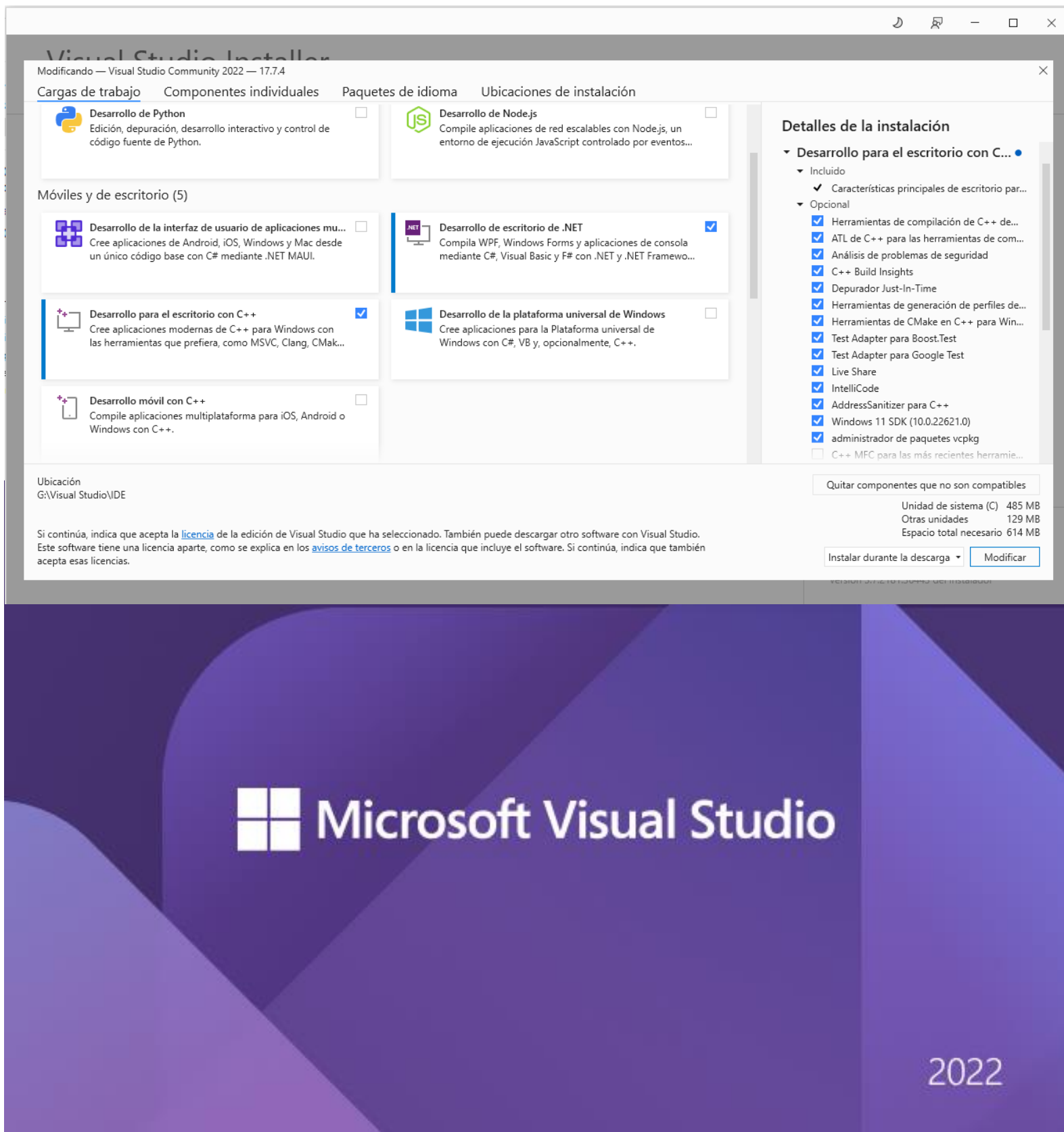
Descargado



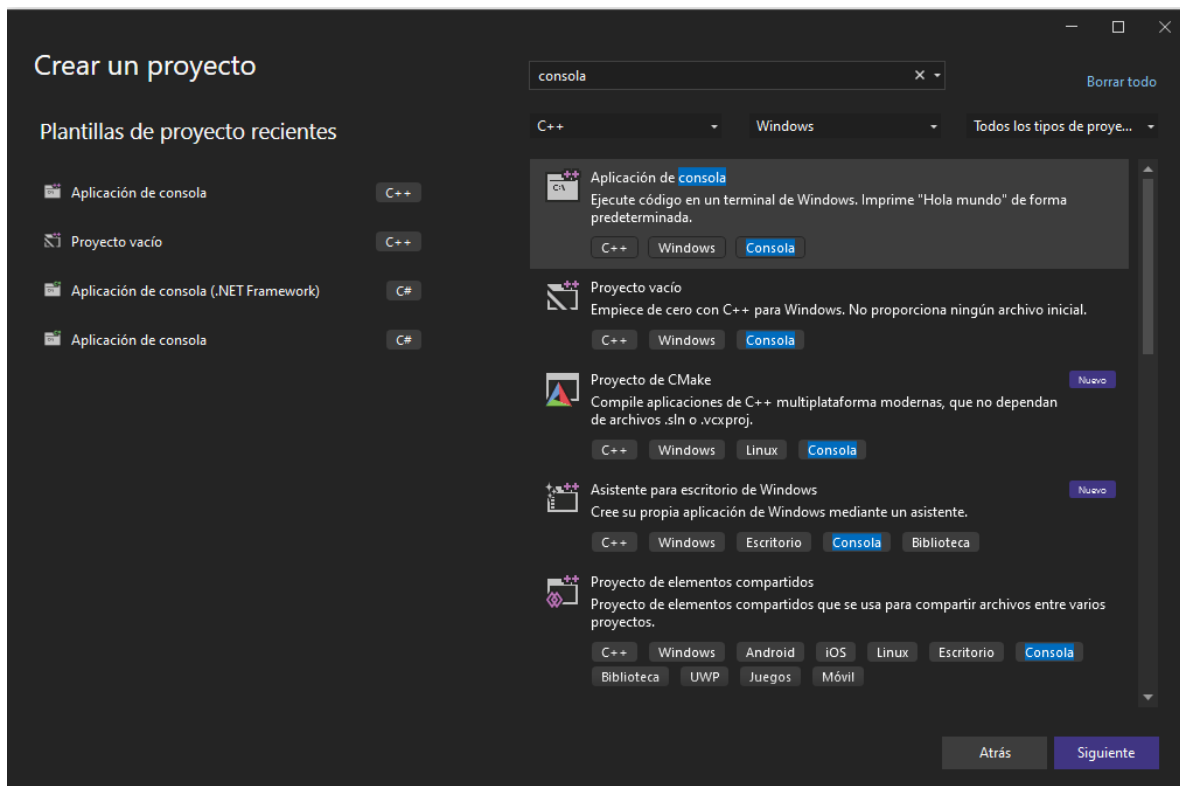
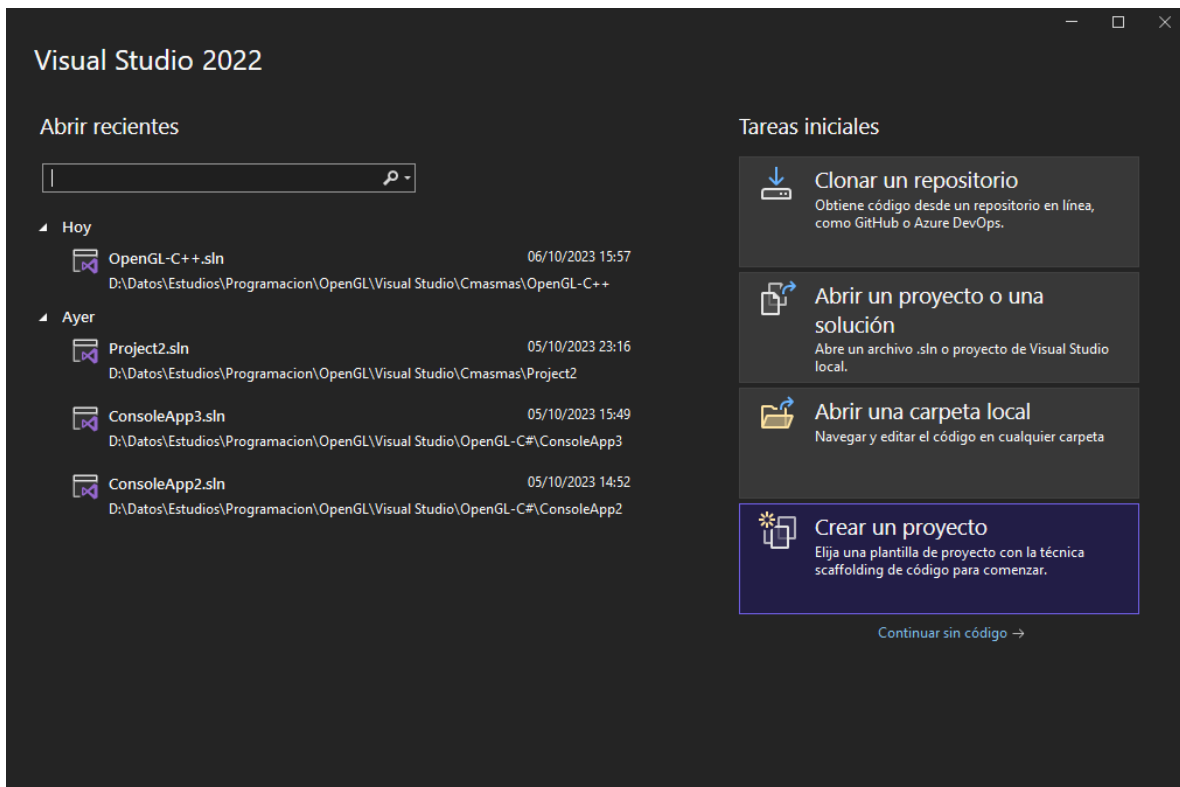
Instalados

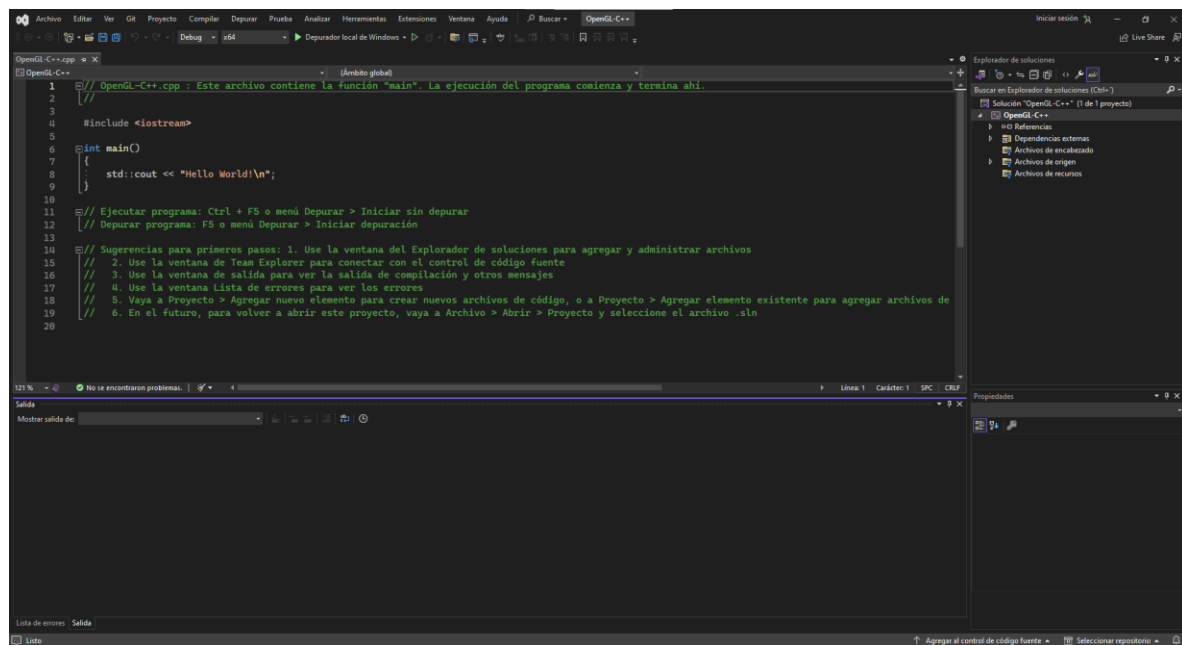
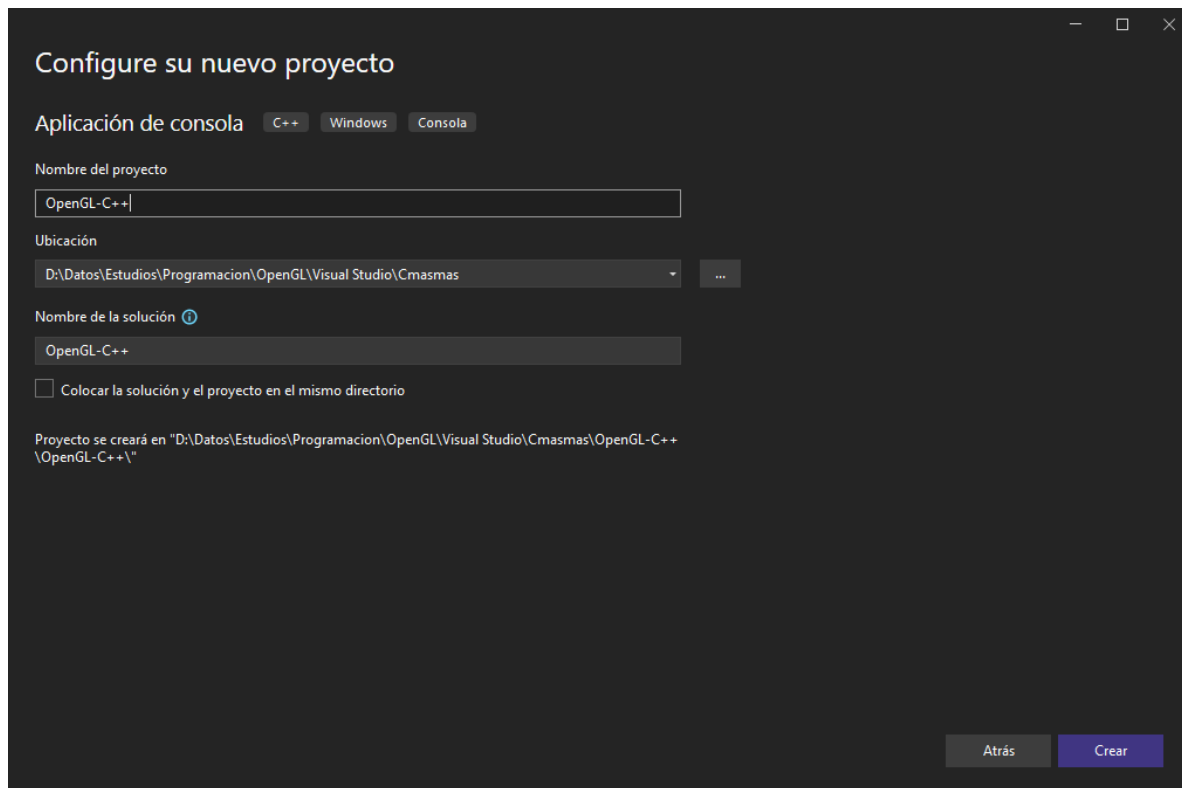


- Descargas las instancias que utilizaremos (C++, C#)



- Creamos el proyecto



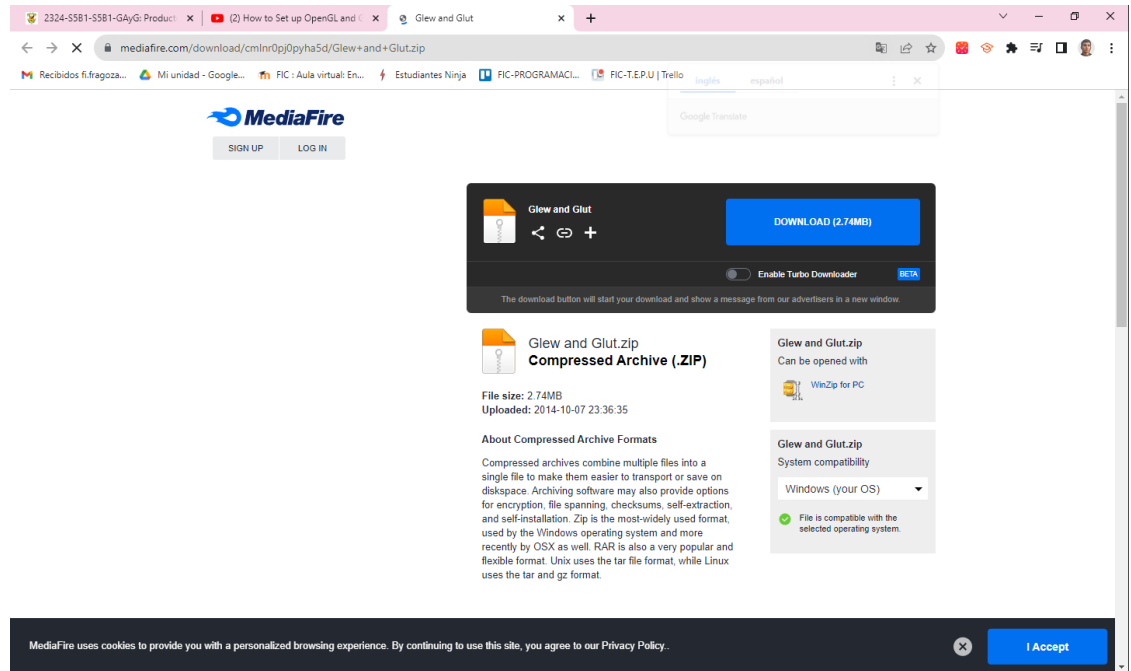


- Descargar e instanciar las librerías

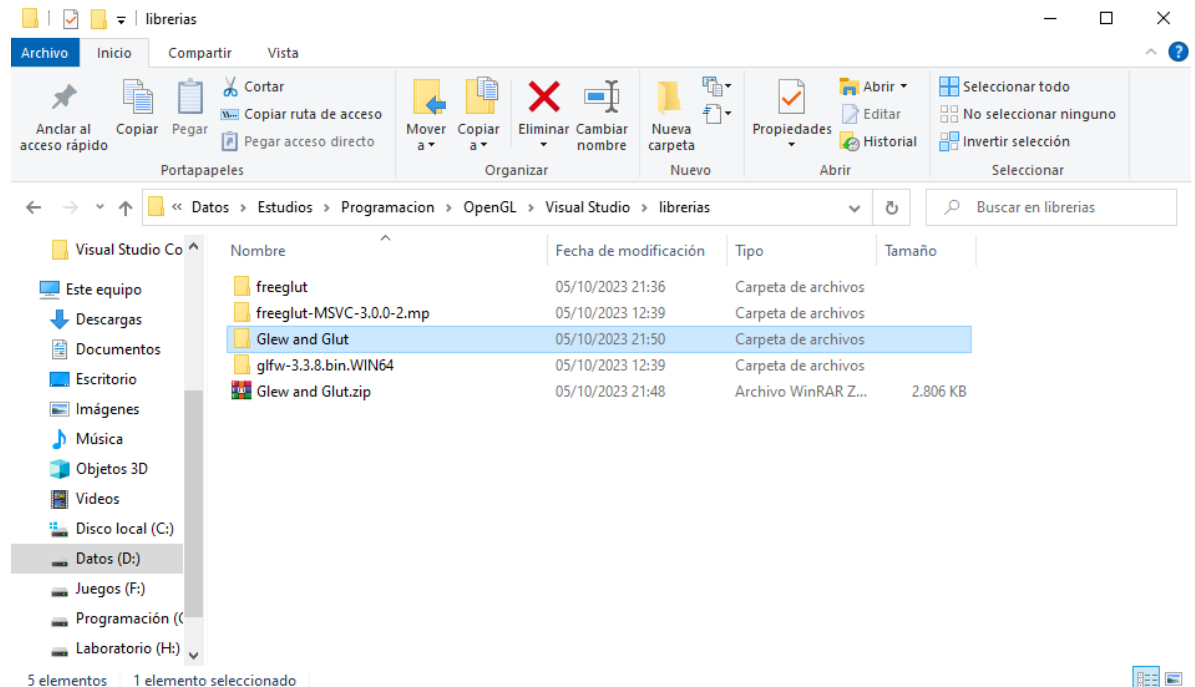
## 1. [How to Set up OpenGL and GLUT in Visual Studio \(C++\)](https://www.youtube.com/watch?v=8p76pJsUP44)

(<https://www.youtube.com/watch?v=8p76pJsUP44>)

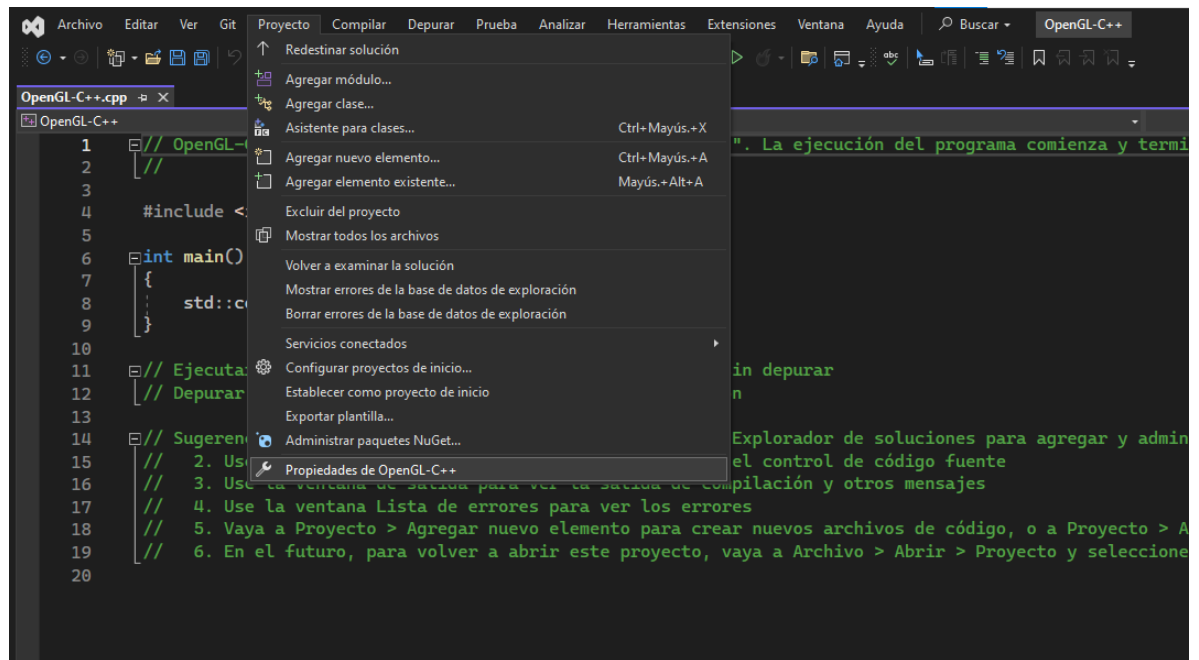
- Descargamos Glew and Glut



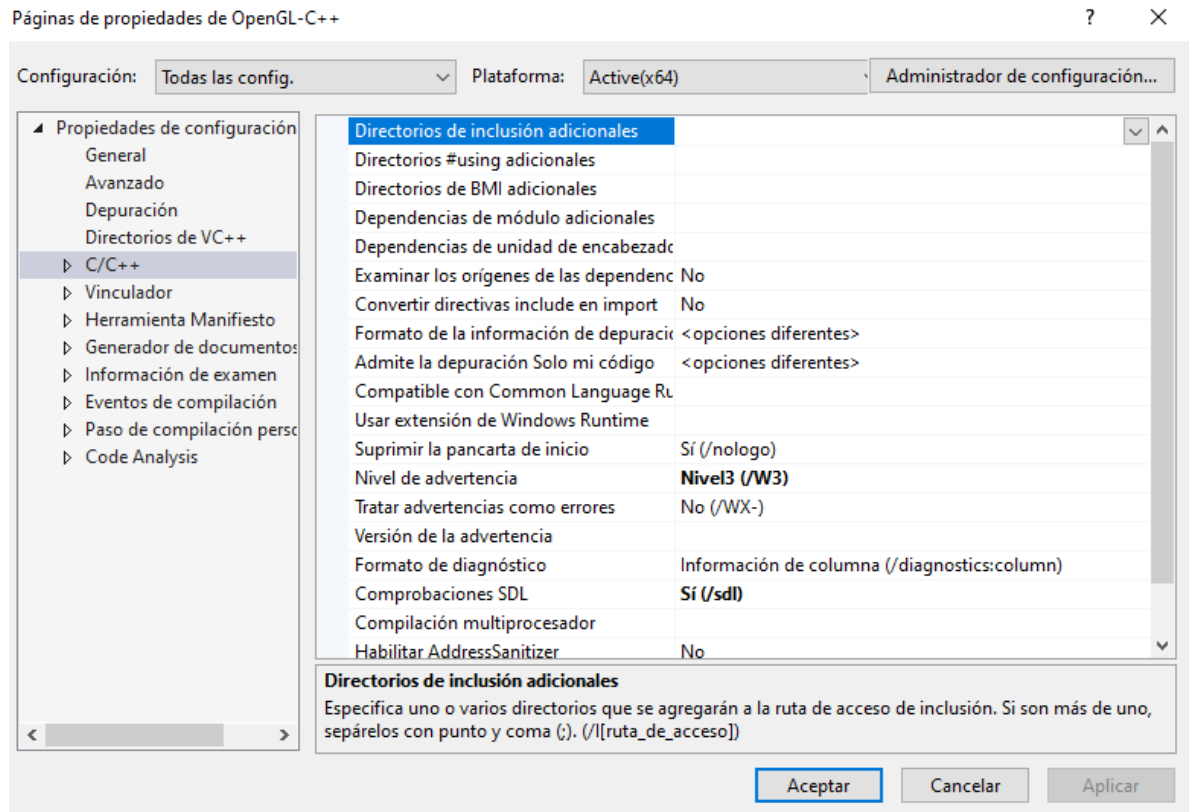
- Descomprimimos el archivo en la carpeta de tu preferencia

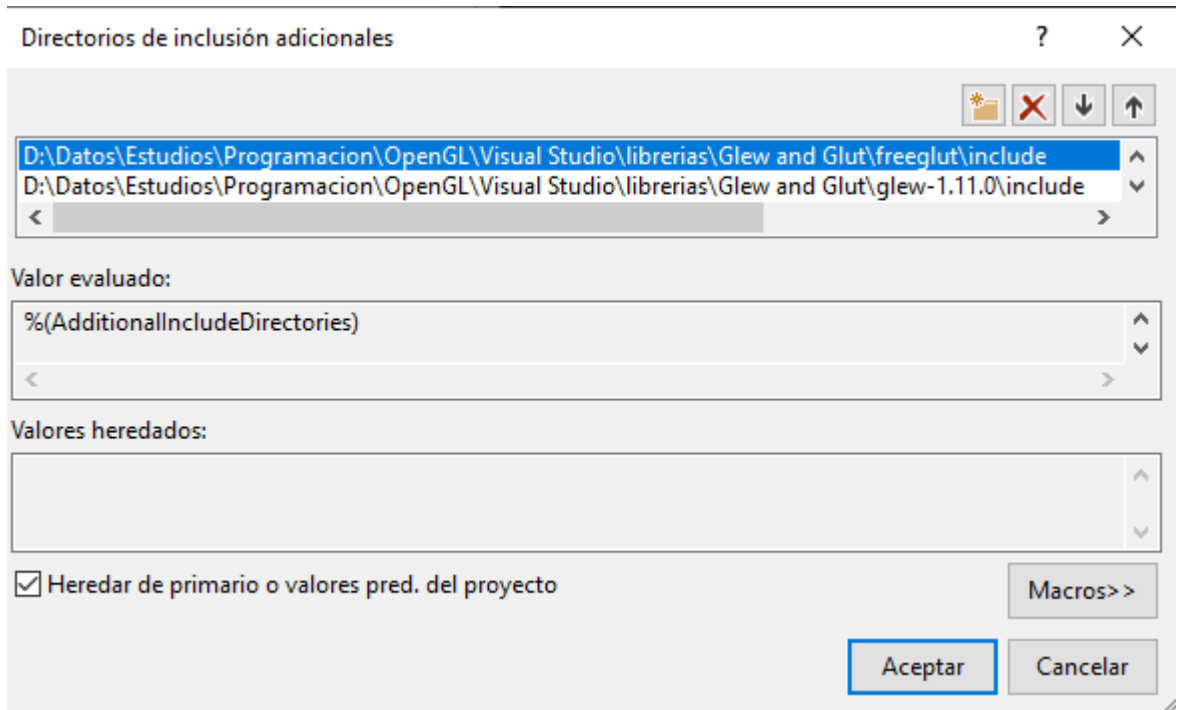


- Ya solo hay que agregar las librerías a la configuración del proyecto (INCLUDE - ENTRADA - LIB)

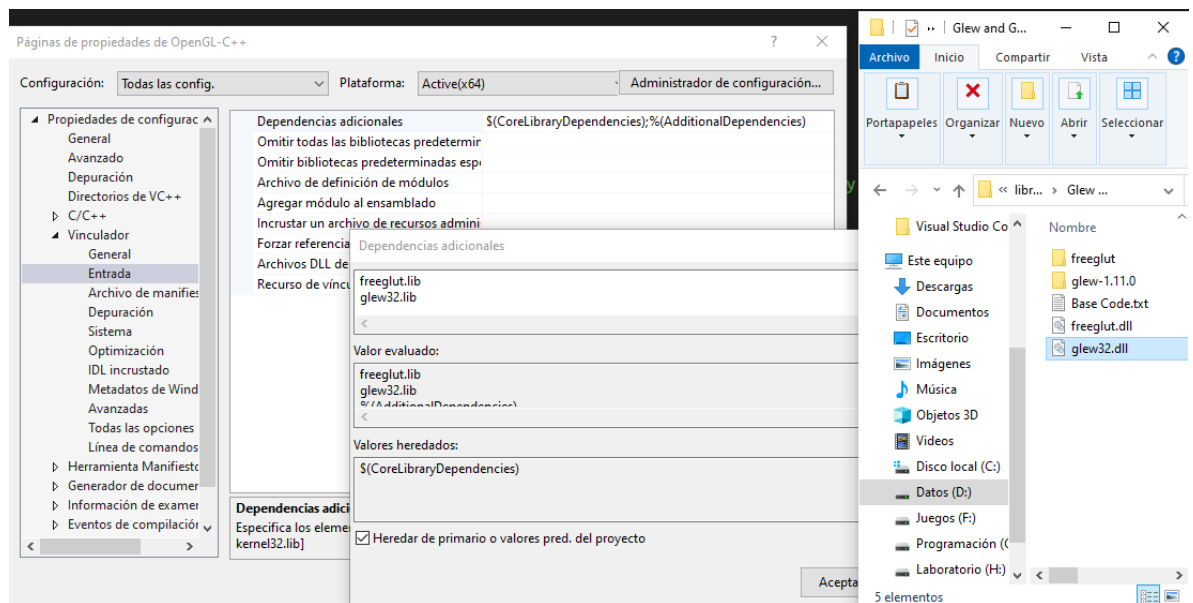


- INCLUDE





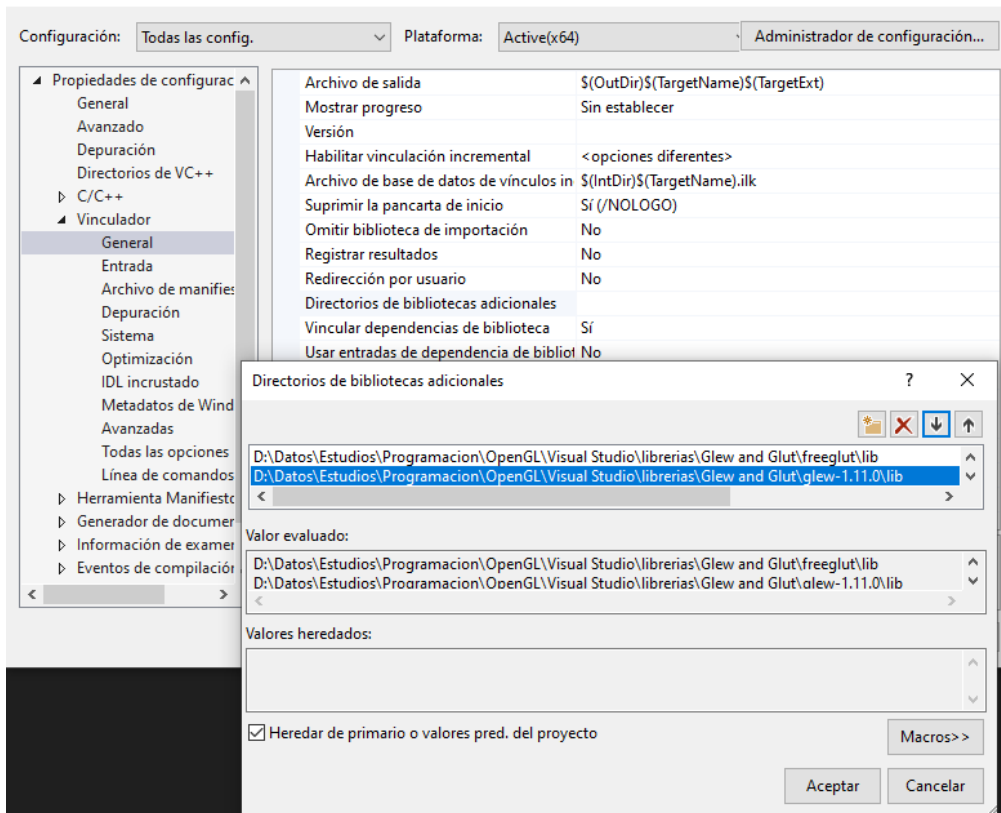
- ENTRADA



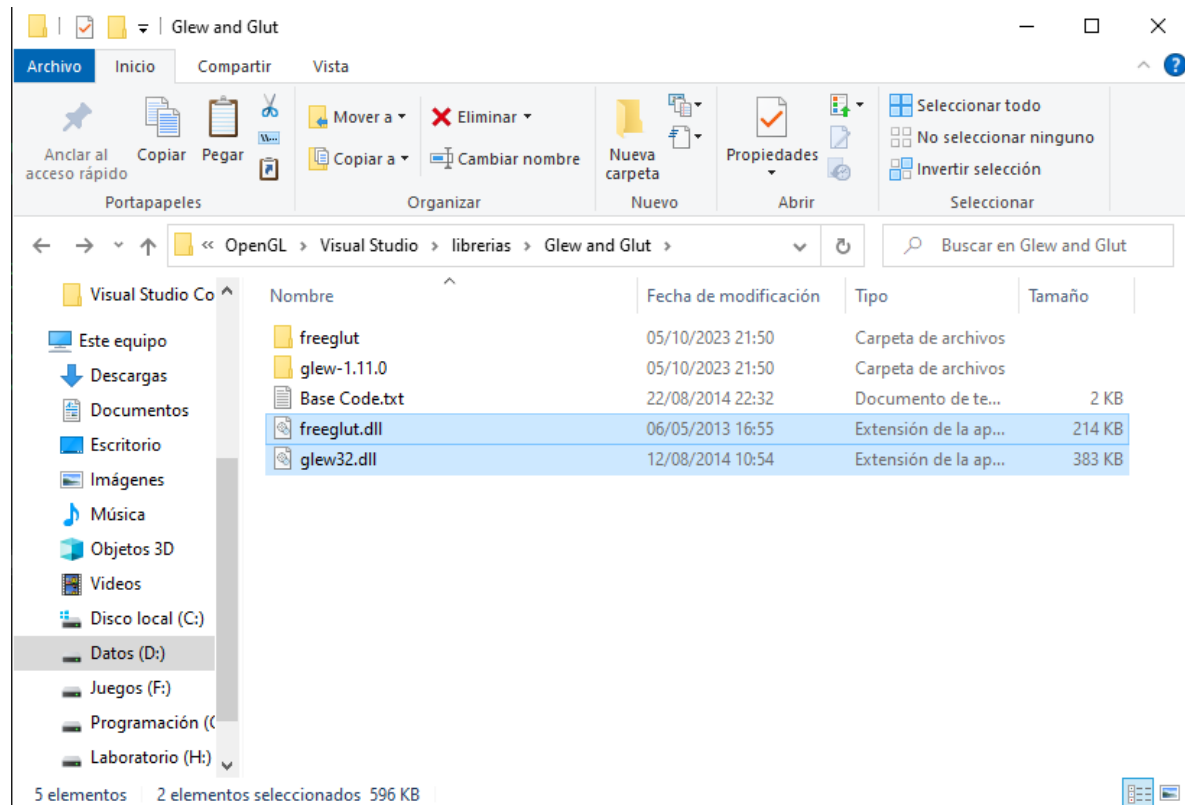


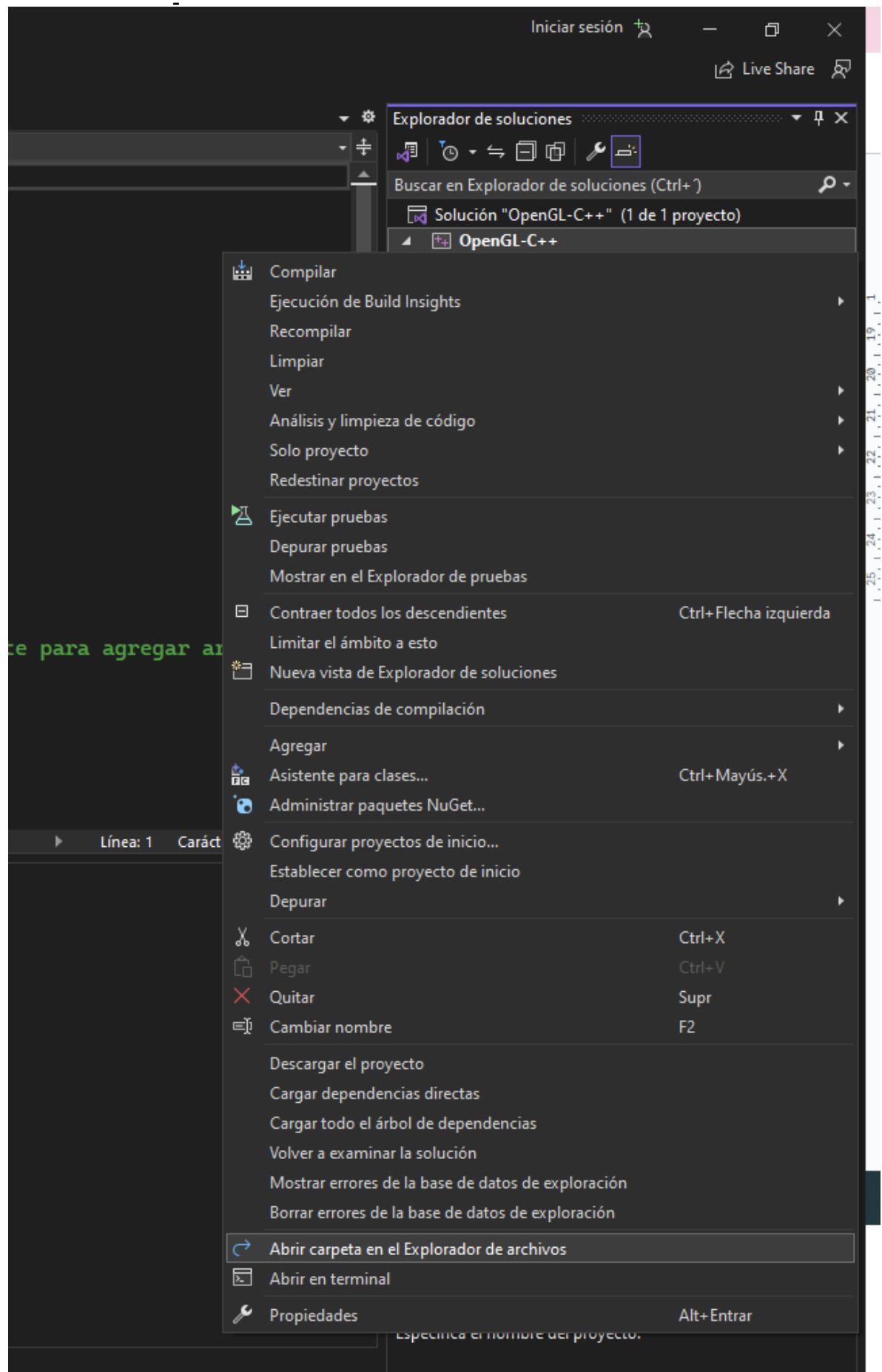
## - LIB

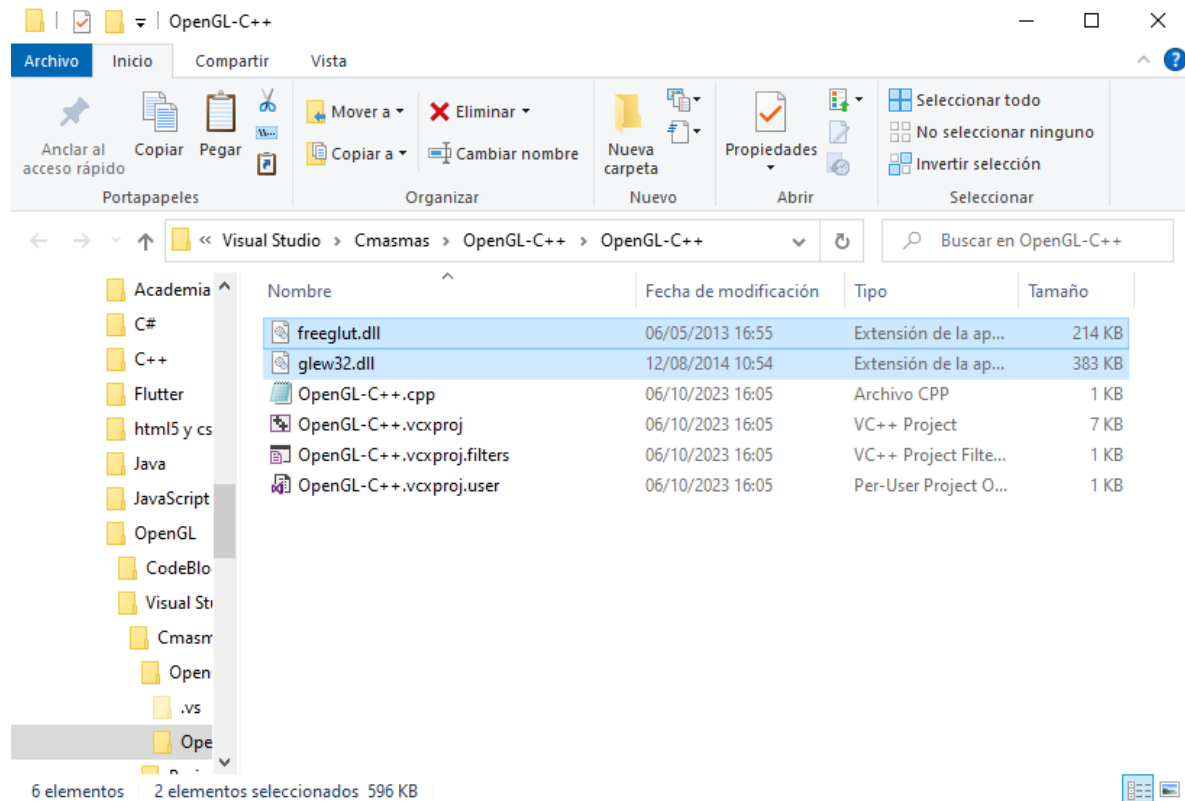
Páginas de propiedades de OpenGL-C++



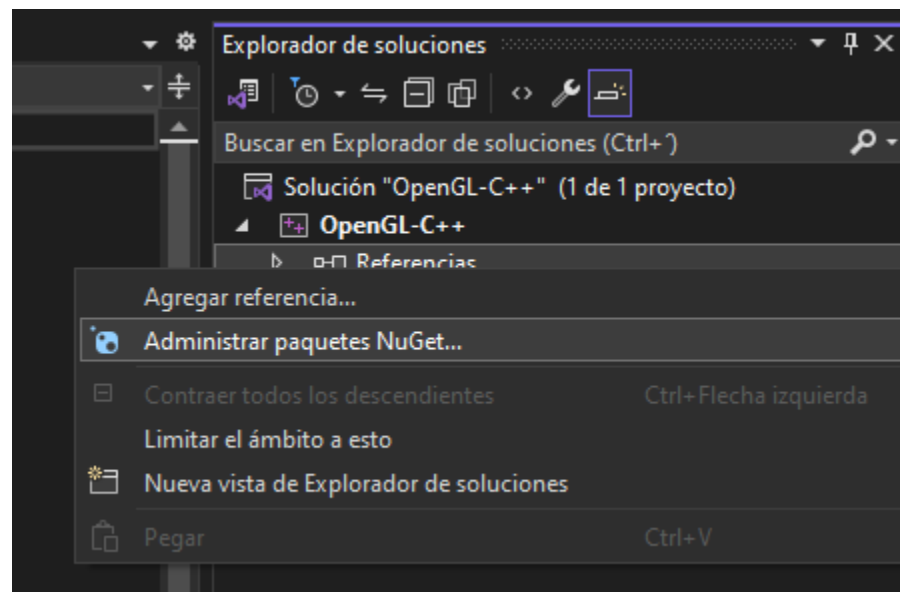
- Copiamos estos 2 archivos a la raíz del proyecto



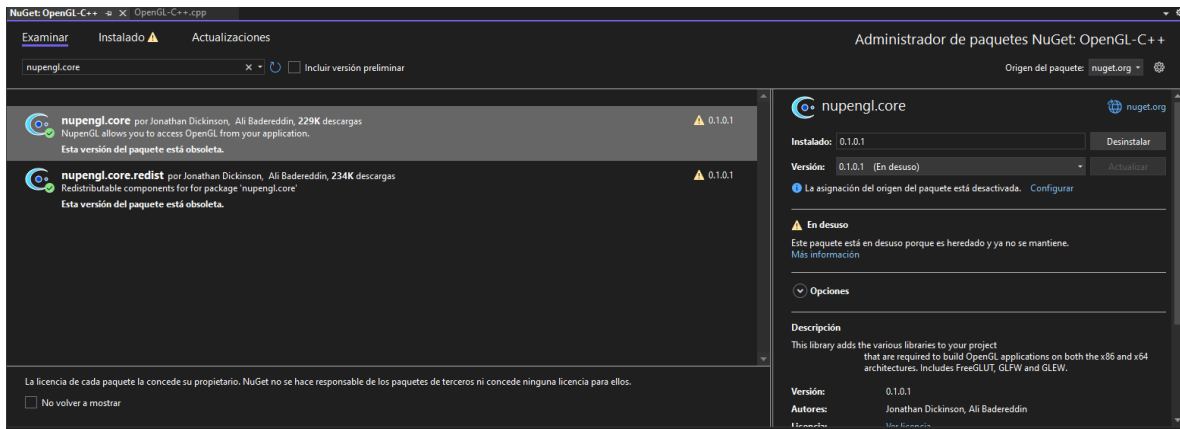
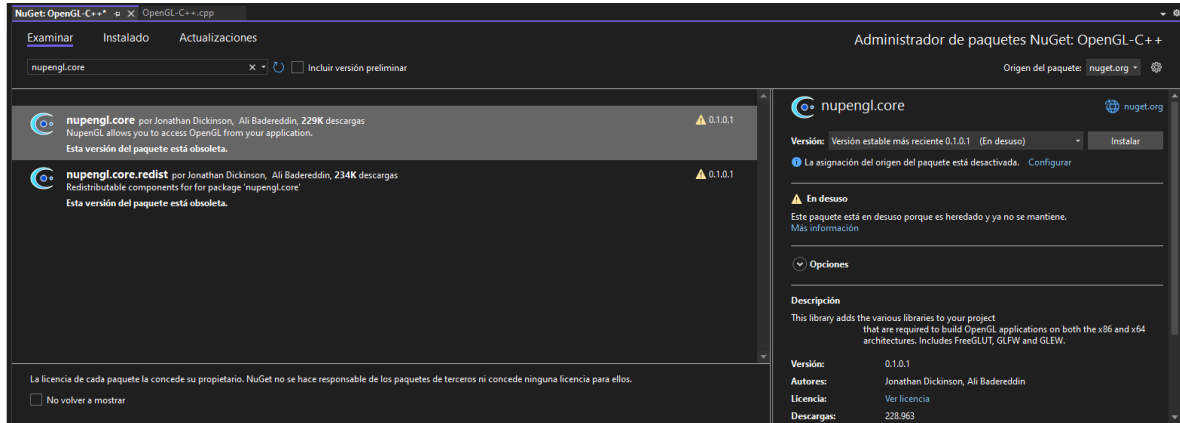




2. Aparte es necesario otra librería mas



- Instalamos estas 2 librerías



- Por último lo compilamos

