

Como compilar uma aplicação com OpenGL Usando DEV-Cpp, Codeblocks ou Visual Studio

Cesar Tadeu Pozzer - 2011
UFSM

É necessário que os seguintes arquivos (.h, .lib e .dll) estejam instalados no computador.

File	Location
gl.h glut.h glu.h	[compiler]\include\GL
opengl32.lib glut32.lib glu32.lib	[compiler]\lib
opengl32.dll glut32.dll glu32.dll	[system]

Os arquivos (libs e headers) do Opengl (ver arquivo `__OPENGL_FILES.rar`) podem ser colocados na mesma pasta do programa ou nas respectivas pastas dos compiladores. Se não forem colocadas nas respectivas pastas do compilador, deve-se adicionar o path pela interface do compilador, como mostrado nas seguintes imagens.

Para o **Visual Studio 2010**, as libs podem ficar em um dos seguintes diretórios:

C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\lib

C:\Program Files (x86)\Microsoft SDKs\Windows\v7.0A\Lib

Os headers do **Visual Studio 2010** podem ficar no seguinte diretório

C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\include\GL

Para o **Codeblocks (GCC)**, as libs podem ficar no seguinte diretório:

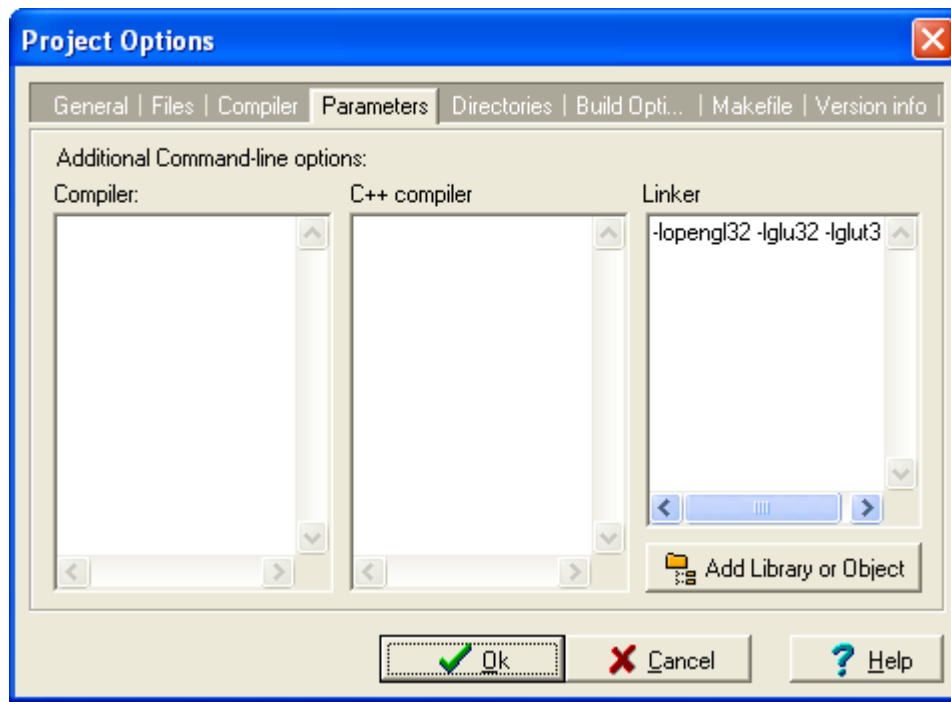
C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\lib

Os headers do **Codeblocks (GCC)** podem ficar no seguinte diretório:

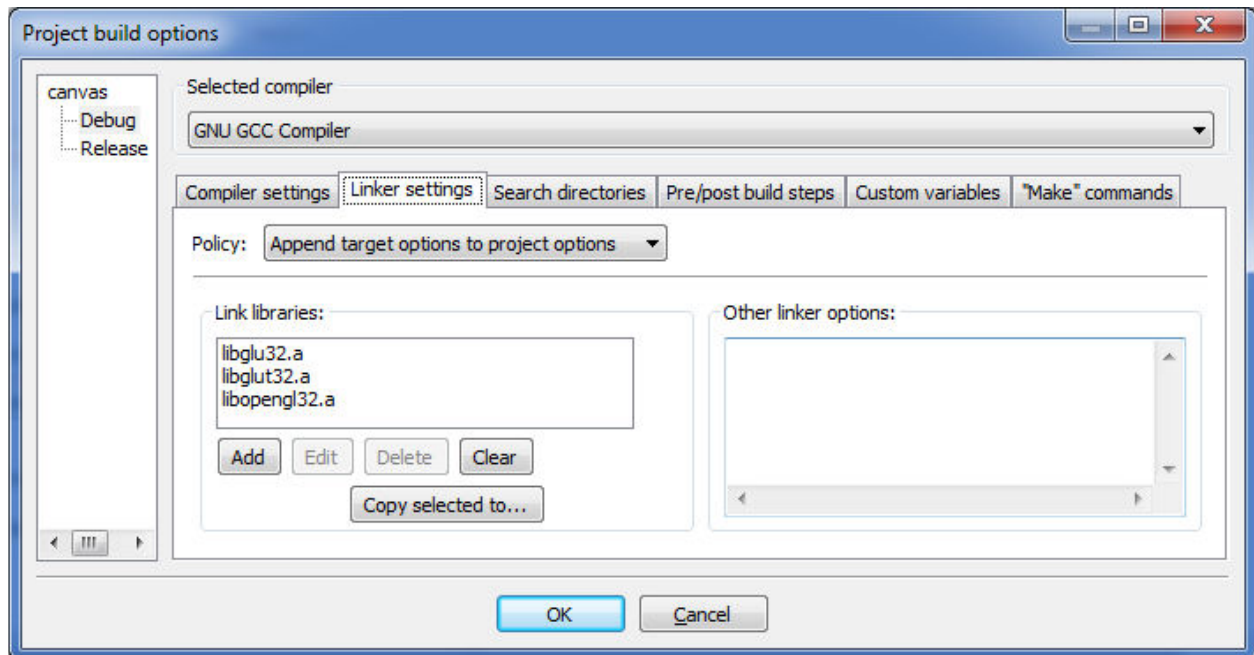
C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\include\GL

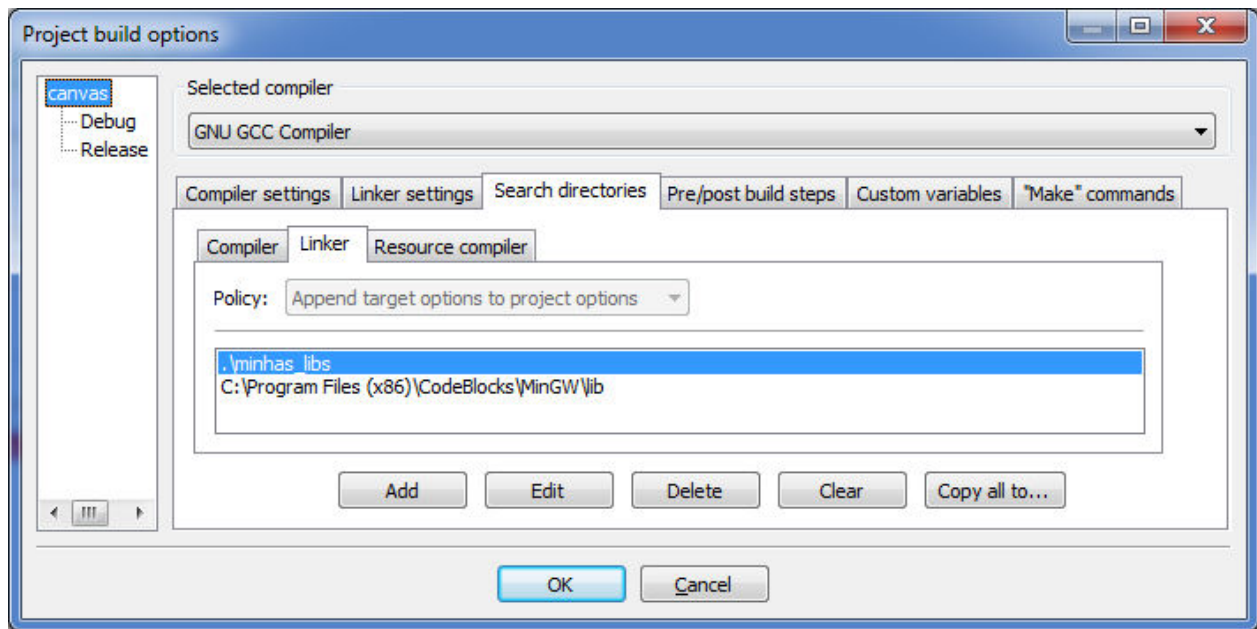
Para o GCC, o arquivo `Opengl32.lib`, por exemplo, é chamado `libopengl.a`. A sintaxe do `makefile` é semelhante à forma como as libs são especificadas no projeto do Dev-C++.

```
g++ -O0 -g3 -Wall -c -fmessage-length=0 *.cpp  
g++ -oapp app.o Relogio.o canvas2d.o -L"/" -lglut -lGLU -lGL -lm
```

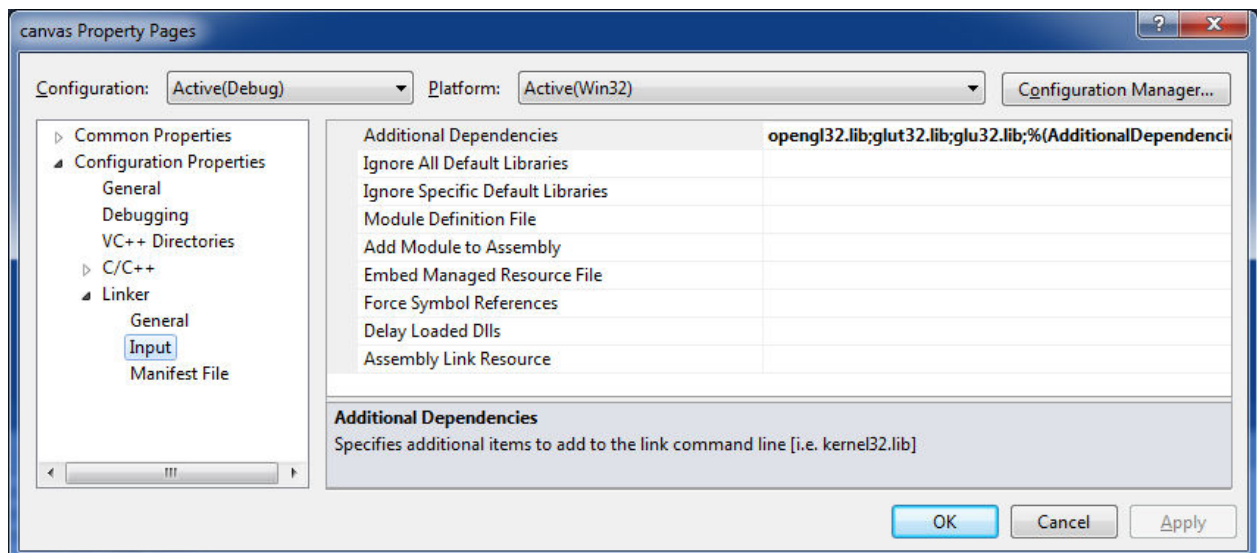
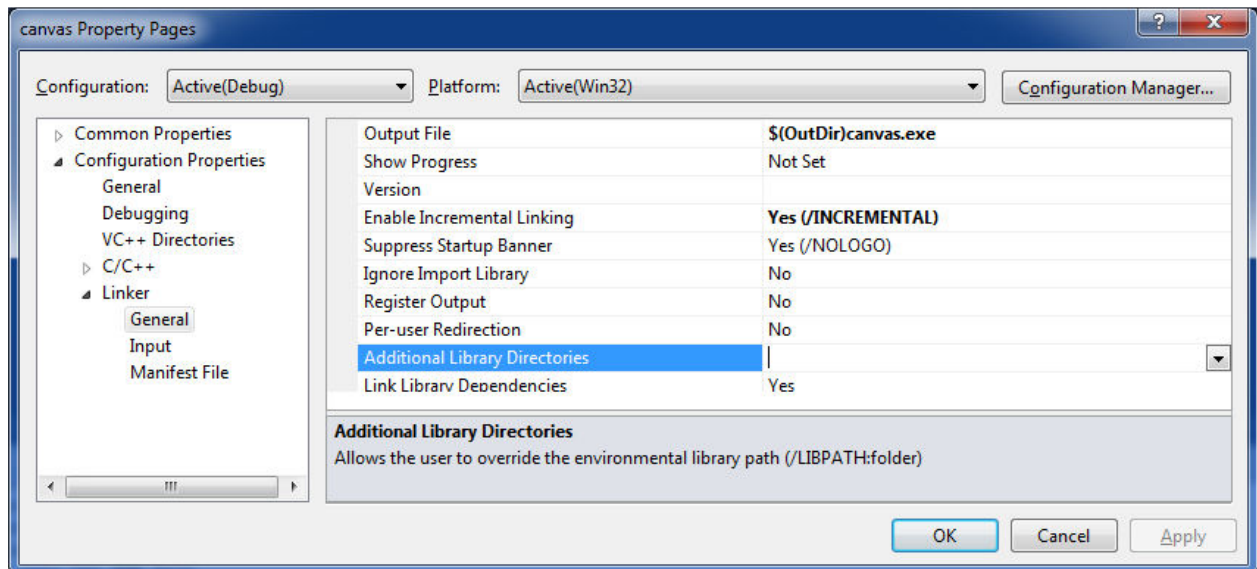


Interface do Dev-C++ para definição do projeto





Interface do Codeblocks



Interface do Microsoft Visual Studio 2010 para definição de bibliotecas