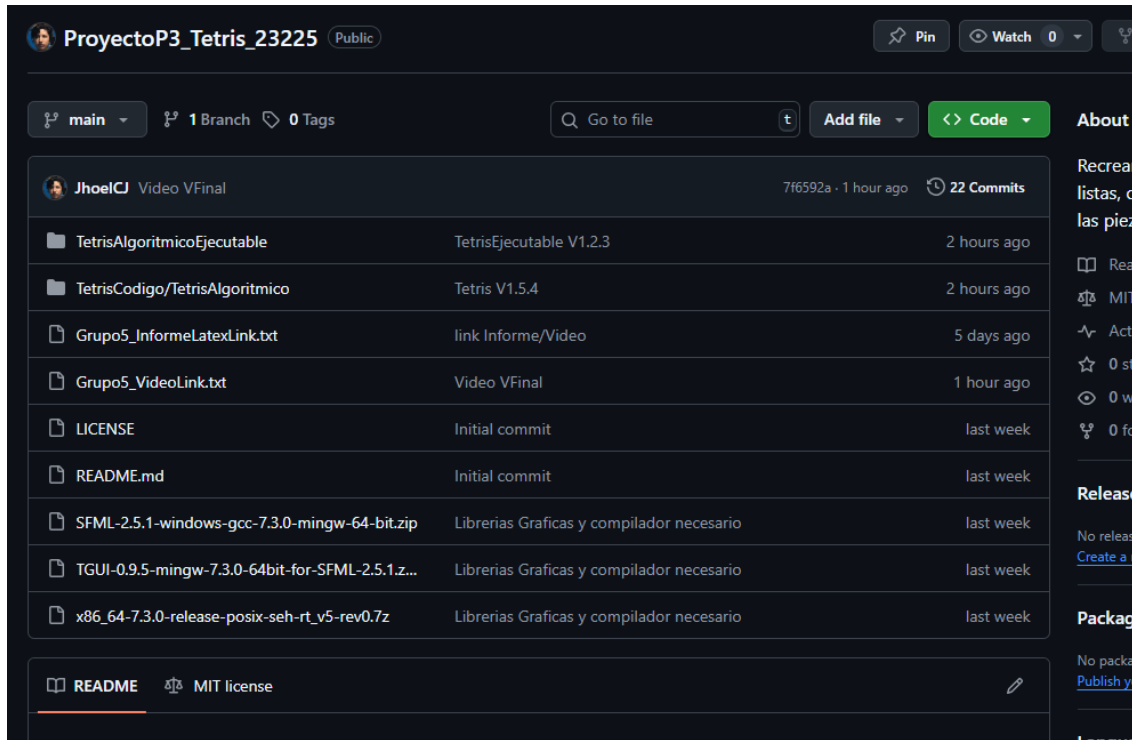





## Pasos para configurar Tetris Algoritmico en CodeBlocks realizado pro Grupo5

- PASO 1**

Ingresa al repositorio de GitHub: [https://github.com/JhoelCJ/ProyectoP3\\_Tetris\\_23225.git](https://github.com/JhoelCJ/ProyectoP3_Tetris_23225.git)



Aquí nos enfocaremos en las 3 ultimas carpetas “Librerias Graficas y compilador necesario”

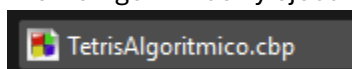
 SFML-2.5.1-windows-gcc-7.3.0-mingw-64-bit.zip	Librerias Graficas y compilador necesario	last week
 TGUI-0.9.5-mingw-7.3.0-64bit-for-SFML-2.5.1.z...	Librerias Graficas y compilador necesario	last week
 x86_64-7.3.0-release-posix-seh-rt_v5-rev0.7z	Librerias Graficas y compilador necesario	last week

- PASO 2**

Descargamos el proyecto completo y descomprimos las 3 carpetas de librerias para seguir con la instalación.

- PASO 3**

Una vez descargada las 3 carpetas procedemos abrir la carpeta llamada “Tetris Código” -> “TetrisAlgoritmico” y ejecutamos el archivo .cbp lo que hará que se abra CodeBlocks:



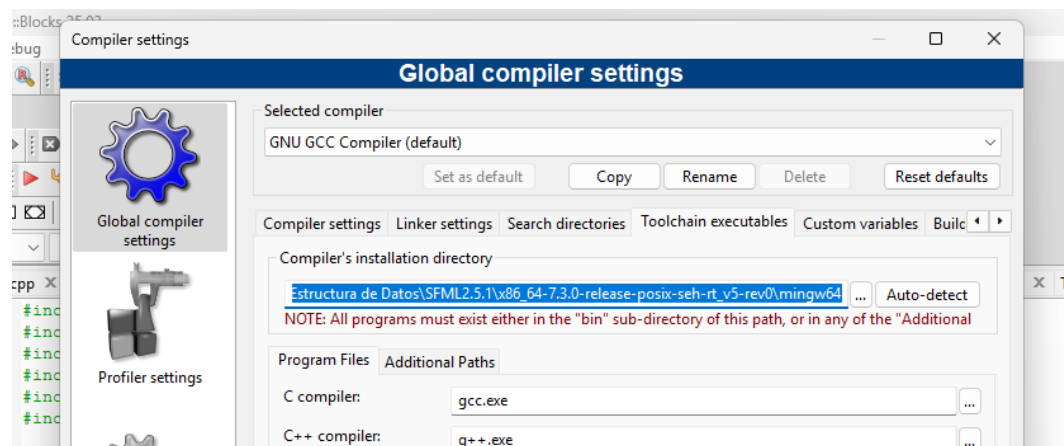
- **PASO 4**

Una vez dentro de CodeBlocks necesitamos configurara primero el compilador, este compilador se encuentra dentro de la Carpeta llamada **“x86\_64-7.3.0-release...”** correspondiente a la versión de sfml y tgui que utilizamos:

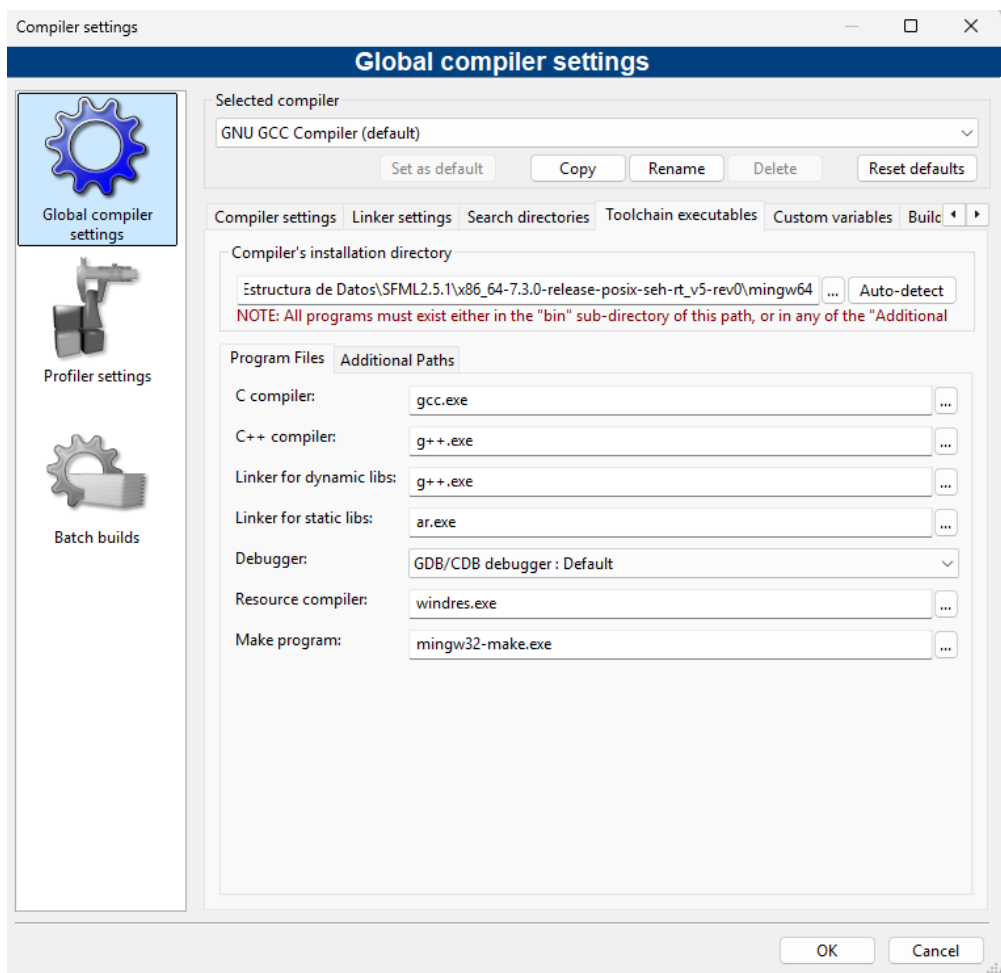
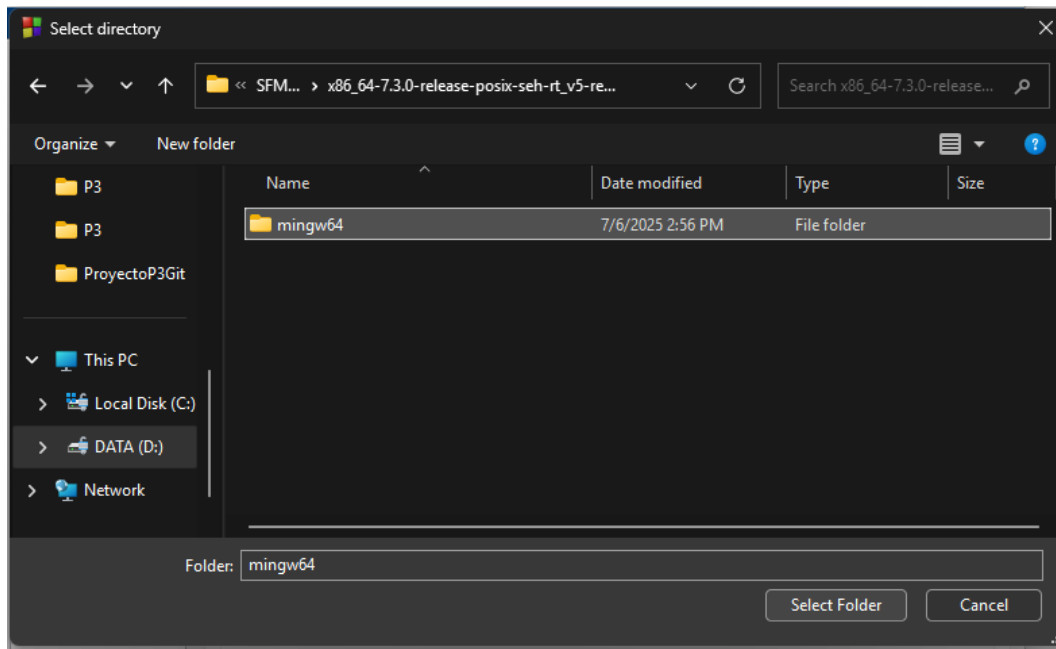
En Codeblock con el proyecto abierto nos dirigimos a la sección **“Setings”** luego a **“Compiler”**:



Detro de **“Compiler”** nos dirigimos a **“Toolchain executables”** y seleccionamos los 3 puntitos **“...”** que se encuentran a un lado de Auto-Detect:



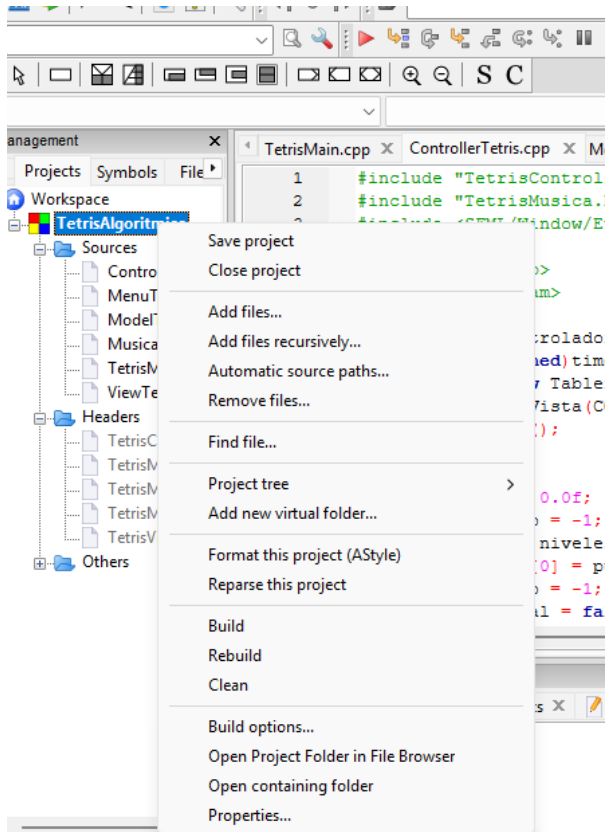
Luego se desplegara una ventana donde debemos ir dentro de la carpeta **“x86\_64-7.3.0-release...”**, ahí encontraremos el compilador llamado **“mingw64”**, seleccionamos esa carpeta y damos ok en compiler settings.



- **PASO 5**

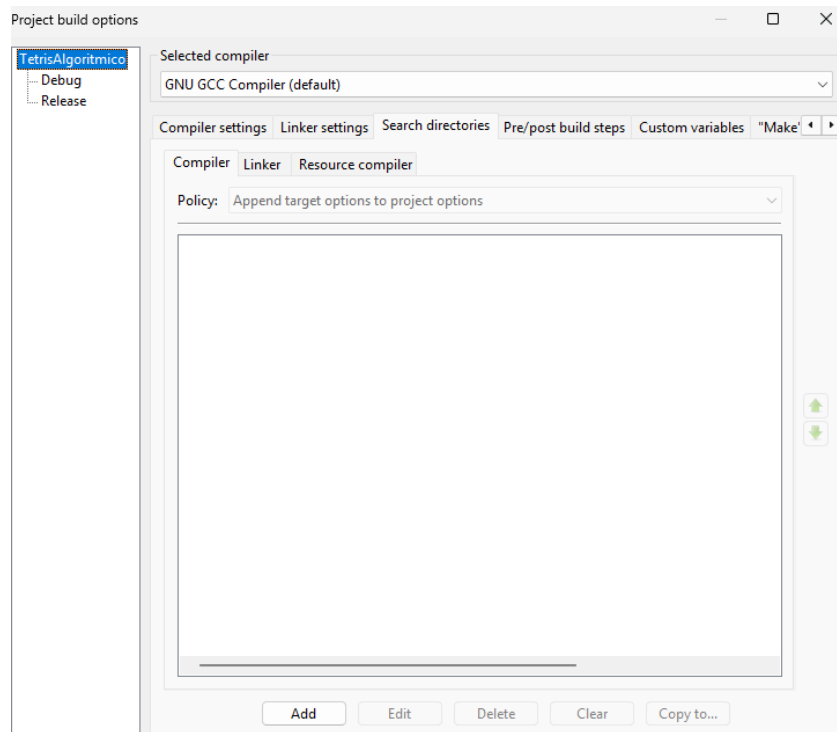
Una vez configurado el compilador, procedemos a configurar las librerías graficas:

Primero damos **clic derecho en el proyecto** y seleccionamos **“Build Options”**

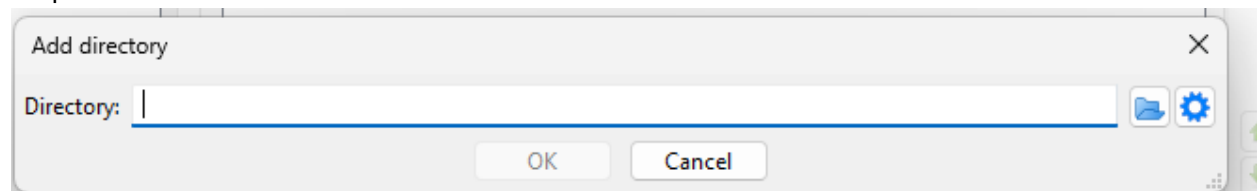


- **PASO 6**

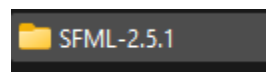
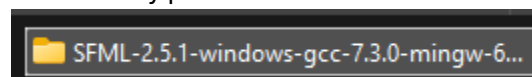
Dentro de Build options seleccionamos en el nombre del Proyecto y nos dirigimos a **“search directories”**, seleccionamos la opción **“Compiler”** y poner en **“Add”**:

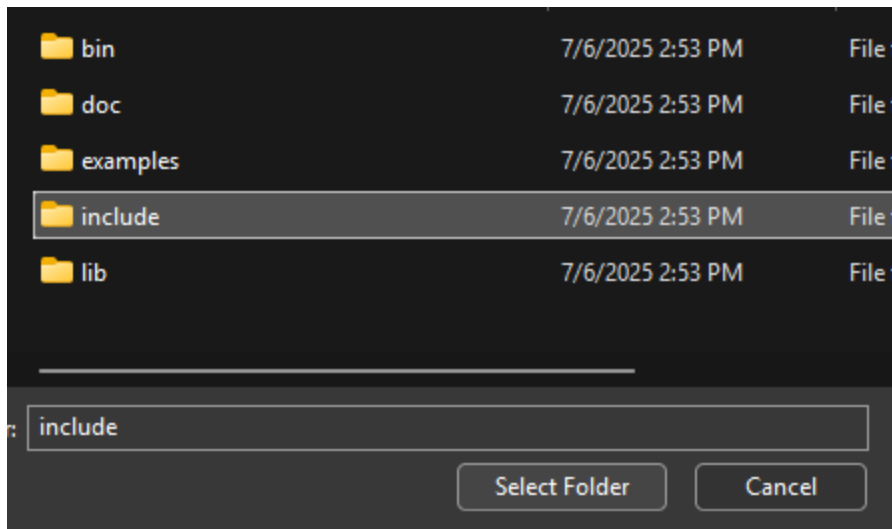


Al seleccionar **Add** se nos despliega una opción para seleccionar, damos clic en el icono de una carpeta:

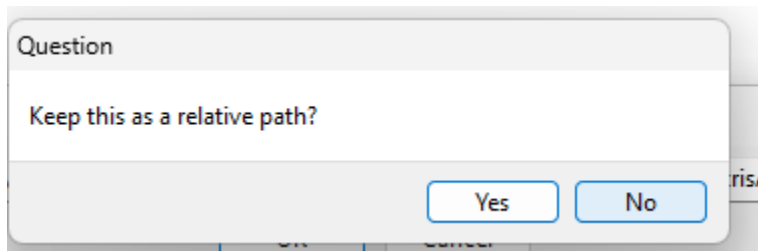


Se desplegará una opción para navegar en los archivos, nos dirigimos a la carpeta llamada **“SFML-2.5.1-windows-gcc...”** una vez dentro abrimos la carpeta **“SFML-2.5.1”**, seleccionamos la carpeta **“include”** y presionamos en **seleccionar carpeta**:





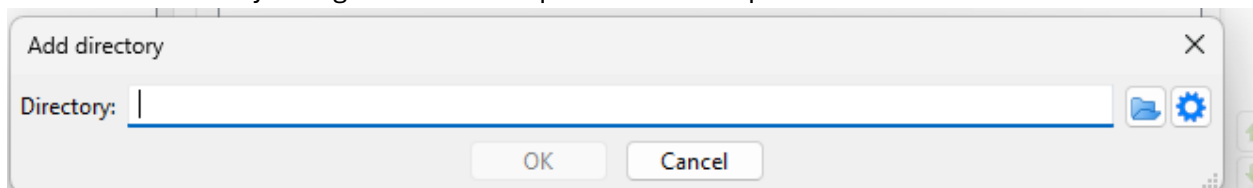
**OJO: si nos aparece el siguiente mensaje selecciona “NO”**



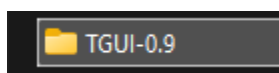
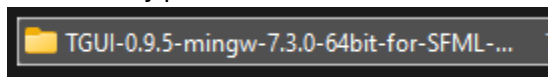
- **PASO 7**

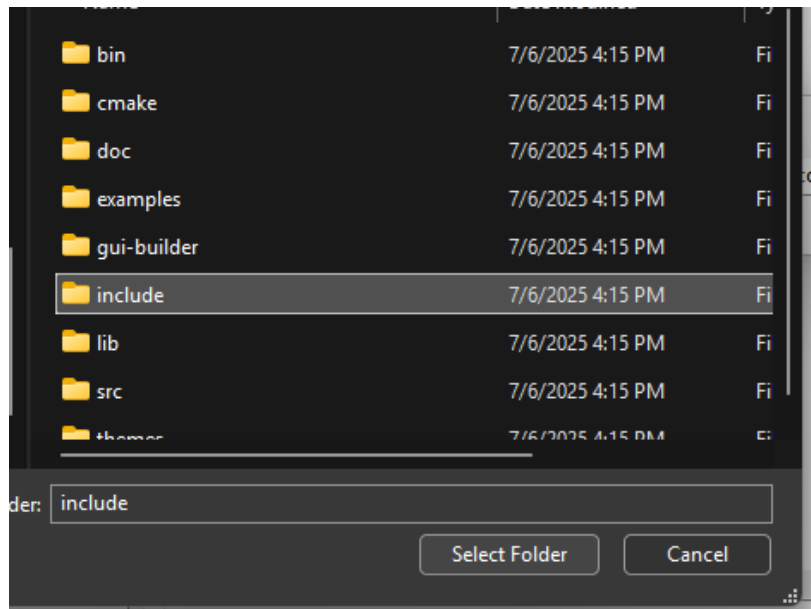
**Realizamos el mismo proceso para TGUI:**

Seleccionar **“Add”** y escogemos el icono que tiene una carpeta:



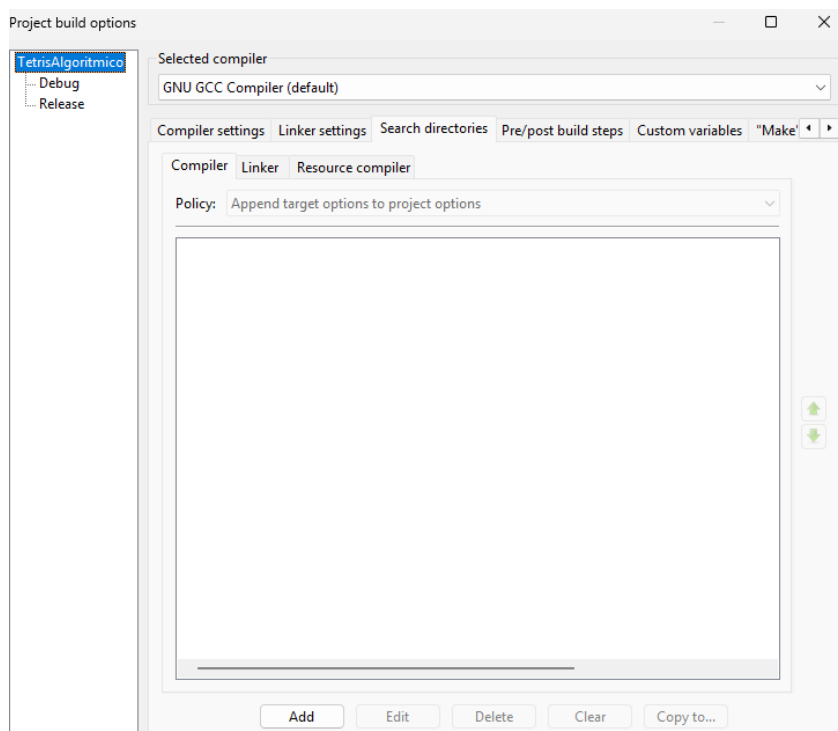
Se desplegará una opción para navegar en los archivos, nos dirigimos a la carpeta llamada **“TGUI-0.9.5-mingw-7.3.0...”** una vez dentro abrimos la carpeta **“TGUI-0.9”**, seleccionamos la carpeta **“include”** y presionamos en **seleccionar carpeta:**



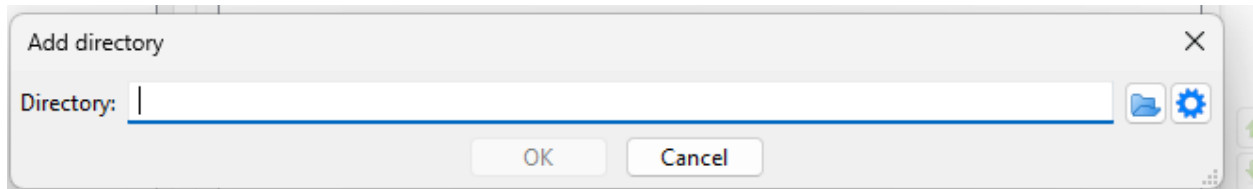


- **PASO 8**

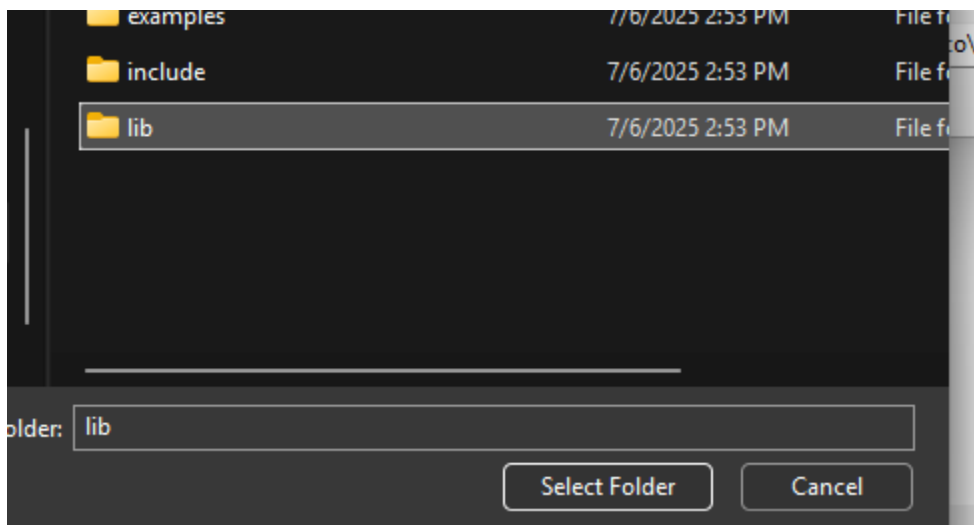
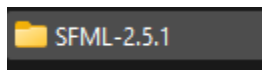
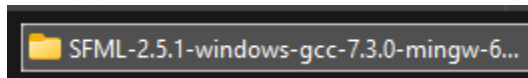
Después nos dirigimos al apartado “**Linker**” y seleccionamos “**Add**” igualmente:



Al seleccionar **Add** se nos despliega una opción para seleccionar, damos clic en el icono de una carpeta:



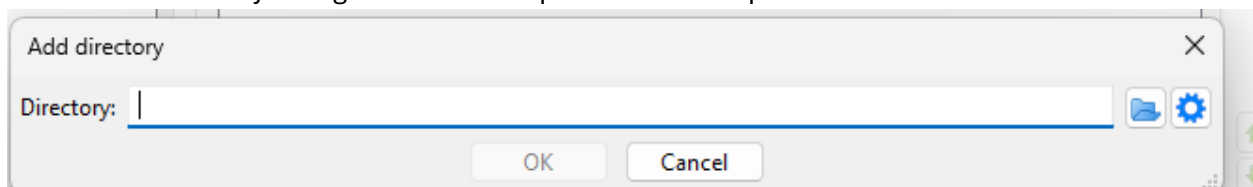
Se desplegará una opción para navegar en los archivos, nos dirigimos a la carpeta llamada **“SFML-2.5.1-windows-gcc...”** una vez dentro abrimos la carpeta **“SFML-2.5.1”**, seleccionamos la carpeta **“lib”** y presionamos en **seleccionar carpeta:**



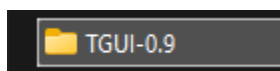
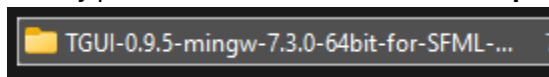
- **PASO 9**

**Realizamos el mismo proceso para TGUI:**

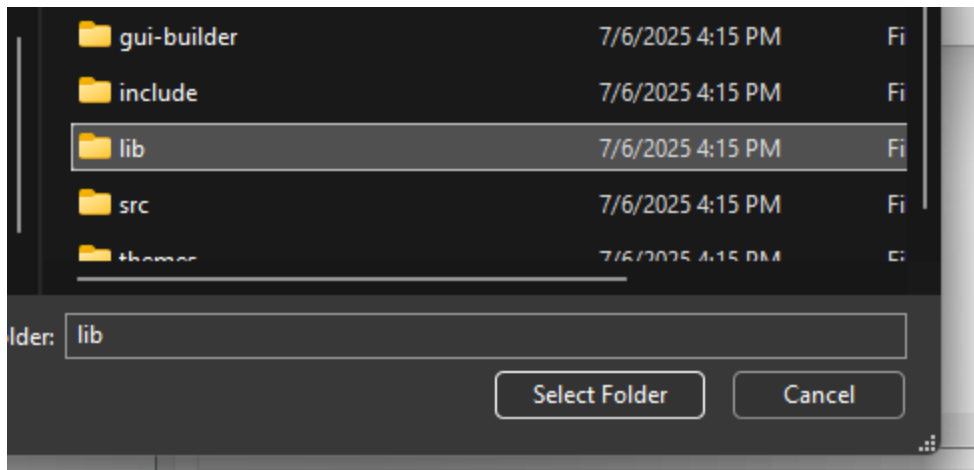
Seleccionar **“Add”** y escogemos el icono que tiene una carpeta:



Se desplegará una opción para navegar en los archivos, nos dirigimos a la carpeta llamada **“TGUI-0.9.5-mingw-7.3.0...”** una vez dentro abrimos la carpeta **“TGUI-0.9”**, seleccionamos la carpeta **“lib”** y presionamos en **seleccionar carpeta:**



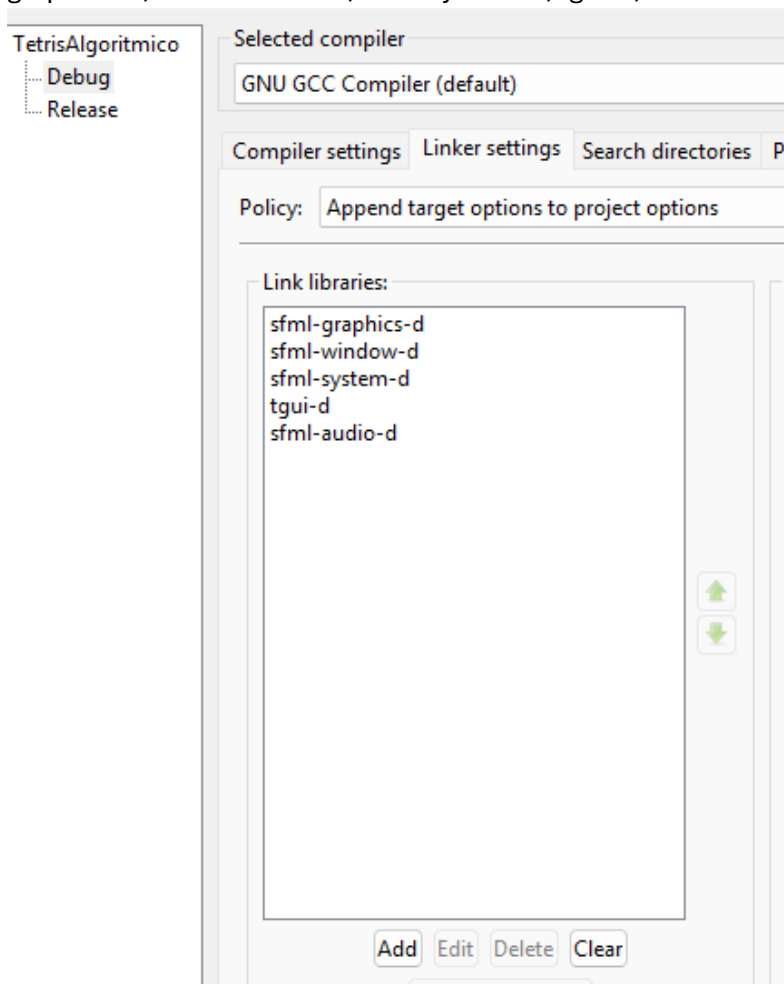




- **PASO 10**

Despues de haber seleccionado las carpetas nos dirigimos a “**Debug**”

Dentro de **Debug** nos dirigimos a **Linker settings** y colocamos los siguientes comandos (sfml-graphics-d; sfml-window-d; sfml-system-d; tgui-d; sfml-audio-d) seleccionando la opción de **Add**:

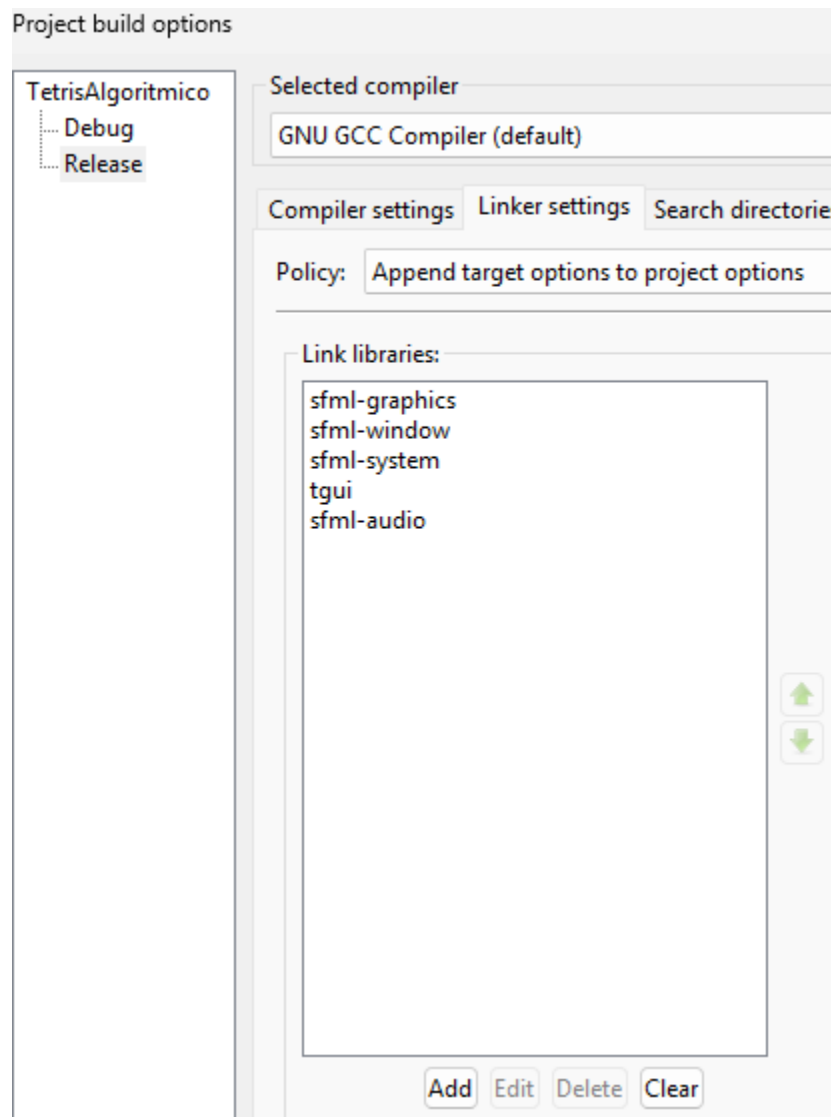


- **PASO 11**

Luego de haber ingresado los comandos nos dirigimos a “**Release**” y luego a “**linker settings**”:

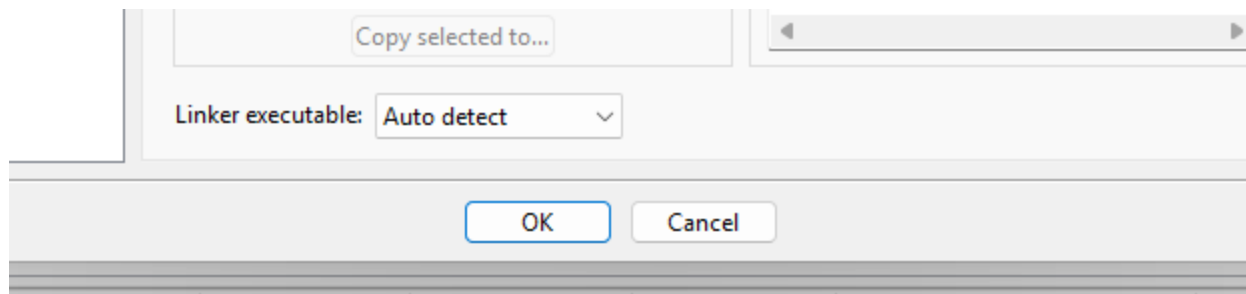
**Nota: si aparece un mensaje de Guardar cambio seleccionamos aceptar.**

Colocamos los siguientes comandos (sfml-graphics; sfml-window; sfml-system; tgui; sfml-audio) seleccionando la opción de **Add**:



- **PASO 12**

Por último, seleccionamos en **OK** y procedemos a ejecutar el programa



Un ejemplo de cómo configurar TGUI también lo encontraras en la pagina oficial:  
<https://tgui.eu/tutorials/0.9/windows-codeblocks/>