

## Copilot

Esse erro ocorre quando o compilador não consegue encontrar a função `winMain`, que é o ponto de entrada para aplicativos Windows. Vamos abordar algumas soluções possíveis:

### 1. Definir `SDL_MAIN_HANDLED`:

- Adicione a seguinte linha **antes** de incluir o cabeçalho da SDL no seu arquivo principal (geralmente `main.cpp`):

```
#define SDL_MAIN_HANDLED
#include <SDL2/SDL.h>
```

- Isso informa à SDL que você deseja lidar com o ponto de entrada do programa manualmente.

### 2. Verifique a ordem das bibliotecas:

- Certifique-se de que você está vinculando as bibliotecas na ordem correta. Use a seguinte ordem:  
`-lmingw32 -lSDL2main -lSDL2`
- Isso deve resolver problemas relacionados à ordem de vinculação.

### 3. Verifique a assinatura da função `main`:

- Certifique-se de que sua função `main` tenha a assinatura correta:

```
int main(int argc, char* argv[])
```

- A SDL espera que o ponto de entrada seja `int main(int, char**)`.

### 4. Verifique se você está compilando como aplicativo de console ou GUI:

- Dependendo do ambiente de compilação, a SDL pode esperar que seu aplicativo seja iniciado como um programa de console ou GUI.
- Se você estiver desenvolvendo um programa de console tradicional, use a opção `-mwindows` para compilar como um aplicativo GUI:

```
-lmingw32 -lSDL2main -lSDL2 -mwindows
```

Tente essas soluções e veja se o problema é resolvido. Se ainda enfrentar dificuldades, verifique se há erros de digitação ou outros problemas no seu código. Boa sorte! 🚀