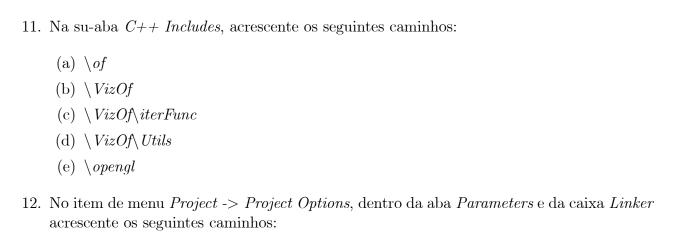
## Instruções para compilação do projeto no Dev C++

- Matrizes, Vetores e Geometria Analítica - Sistemas de Informação - Noturno

## Prof. Helton

- 1. Descompacte o arquivo *ep\_MVGA.rar* em uma pasta qualquer;
- 2. Crie um novo projeto no Dev\_c++ na mesma pasta em que os arquivos foram descompactados;
- 3. Na Aba Project, da interface do Dev, crie, usando o botão direito do mouse, uma pasta chamada of e adicione todos os arquivos .h da sub-pasta of.
- 4. Com o mesmo procedimento, crie uma subpasta chamada *VizOf*, dentro dela crie mais duas sub-pastas: *Header* e *Source*;
- 5. Dentro da pasta *Header* inclua os seguintes arquivos:
  - (a) Cores.h
  - (b) GL\_interactor.h
  - (c) scrInteractor.h
  - (d) TrackBall.h
- 6. Dentro da Pasta *Source*, os seguintes:
  - (a) ColorRGBA.hpp
  - (b) Point.hpp
  - (c) point3dutils.hpp
  - (d) PrintBase.hpp
  - (e) printof.hpp
  - (f) PrintOfPart.hpp
  - (g) scrInteractor.hpp
  - (h) TrackBall.hpp
- 7. Inclua na raiz, o arquivo main.cpp;
- 8. No item de menu *Tools -> Compiler Options*, aba *Compiler*, marque o item *Add these commands to the linker command line* e acrescente os comandos: -lglut32 -lglu32 -lopengl32;
- 9. No mesmo Item de menu, na aba *Directories*, sub-aba *Libraries*, adicione o caminho para a sub-pasta *opengl*, que deverá estar dentro da sua pasta de trabalho;
- 10. Se estiver em um dos laboratórios de S.I. da EACH, remova da sub-aba *Libraries*, o caminho  $C:\Dev-Cpp\backslash lib$ ;



- (a) opengl/libglut.a
- (b) opengl/libglut32.a
- 13. Finalmente, coloque todos os arquivos .dll, que estão na sub-pasta dll, dentro da sua pasta de trabalho.