

Como instalar o Dev C++ e usar a biblioteca OpenGL

1) Fazer o download do Dev C++

<https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/>

2) Através do link abaixo, fazer o download da pasta compactada

[https://drive.google.com/file/d/](https://drive.google.com/file/d/1_7xKJ6UiNLAzcrYN00ZQJEt9qhtYGsdT/view?usp=share_link)

[1_7xKJ6UiNLAzcrYN00ZQJEt9qhtYGsdT/view?usp=share_link](https://drive.google.com/file/d/1_7xKJ6UiNLAzcrYN00ZQJEt9qhtYGsdT/view?usp=share_link)

3) Dentro da pasta descompactada – copie os arquivos desse diretório:

freeglut\include\GL

freeglut.h

freeglut_ext.h

freeglut_std.h

glut.h

para esse diretório em seu computador:

C:\Arquivos de Programas (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\x86_64-w64-mingw32\include\GL

4) Também dentro da pasta descompactada – copie os arquivos desse diretório: **freeglut\lib\x64**

libfreeglut.a

libfreeglut_static.a

para esse diretório em seu computador:

C:\Arquivos de Programas (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\x86_64-w64-mingw32\lib

5) Ainda dentro da pasta descompactada – copie os arquivos desse diretório: **freeglut\bin\x64**

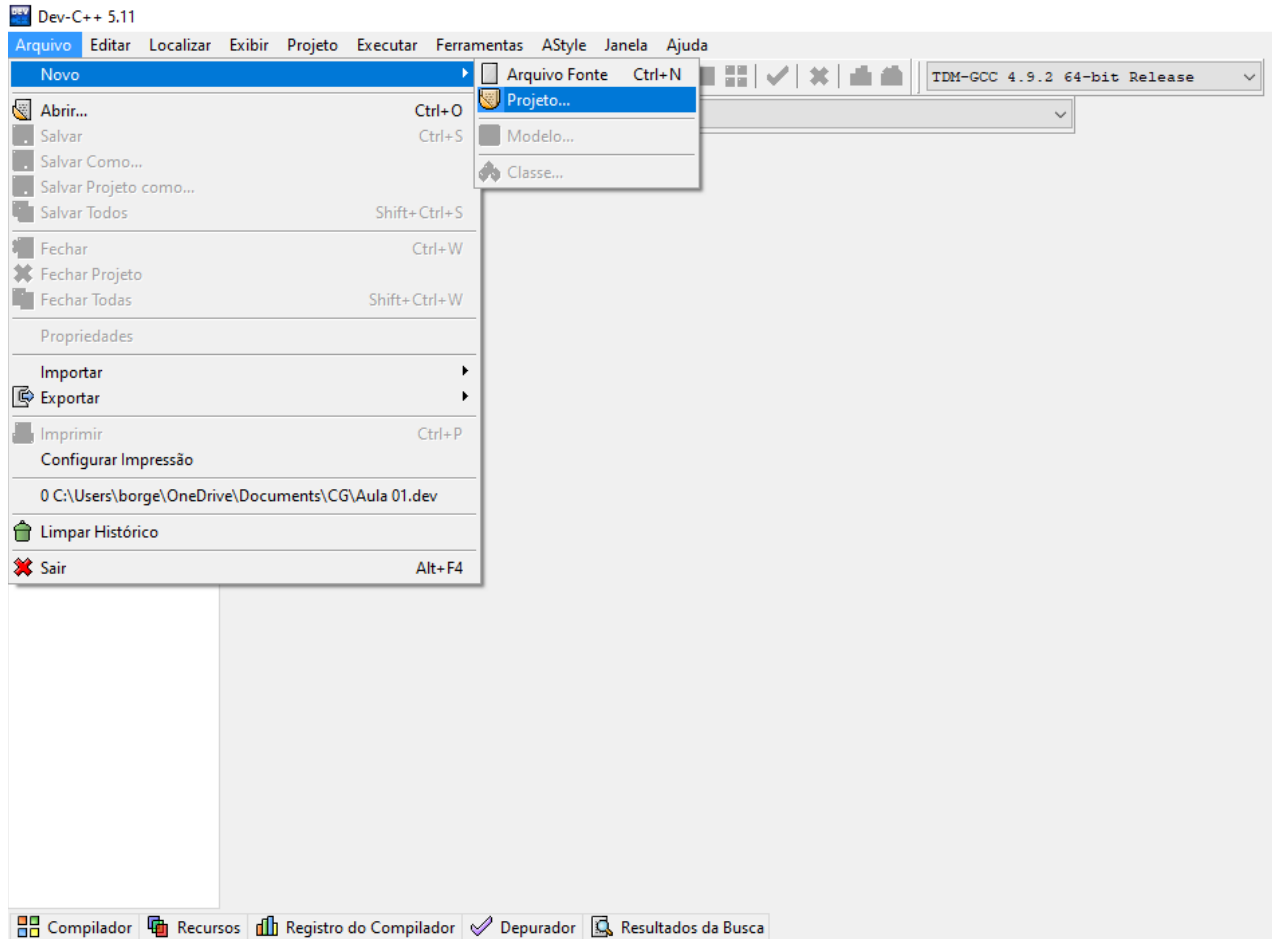
freeglut.dll

para esse diretório em seu computador:

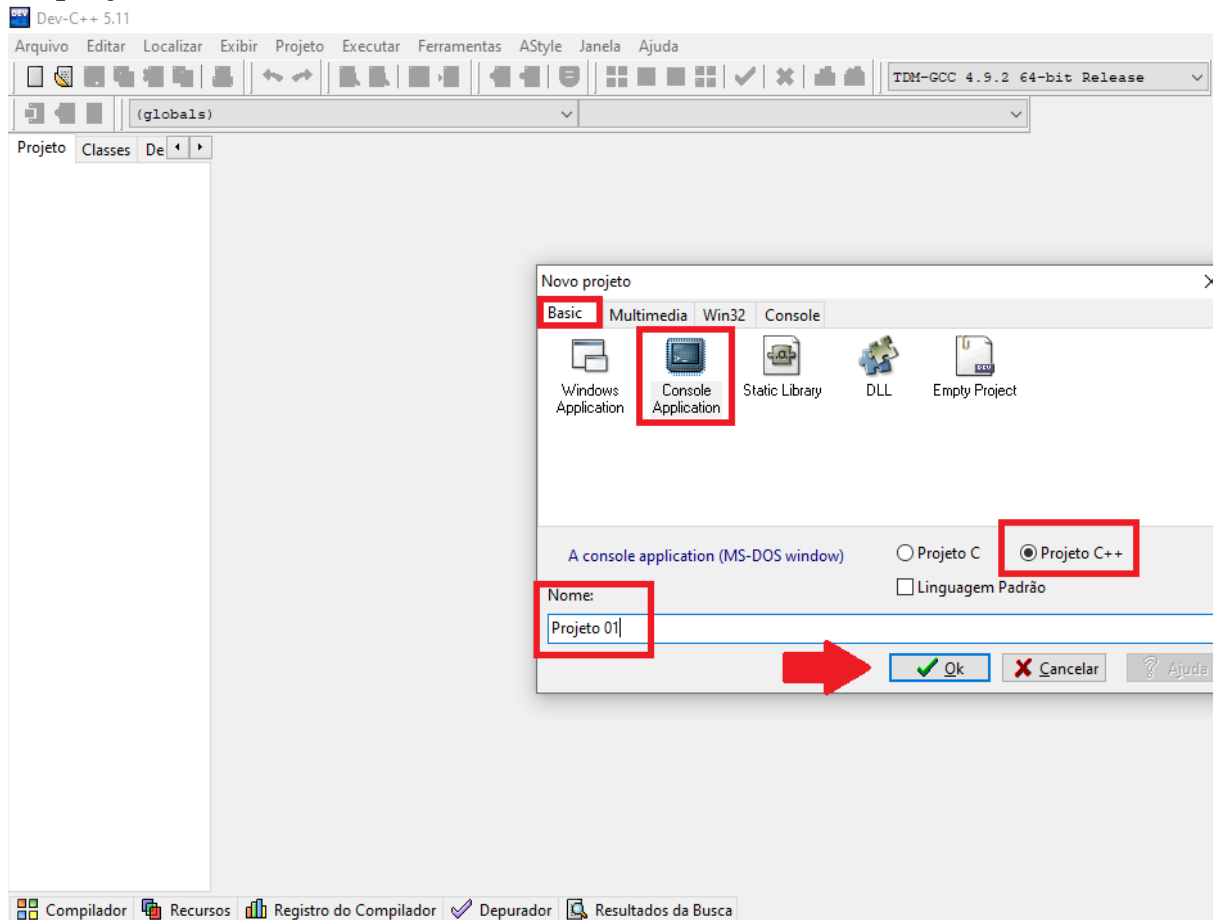
C:\Windows\System32

Criando um projeto OpenGL

1) Arquivo -> Novo -> Projeto

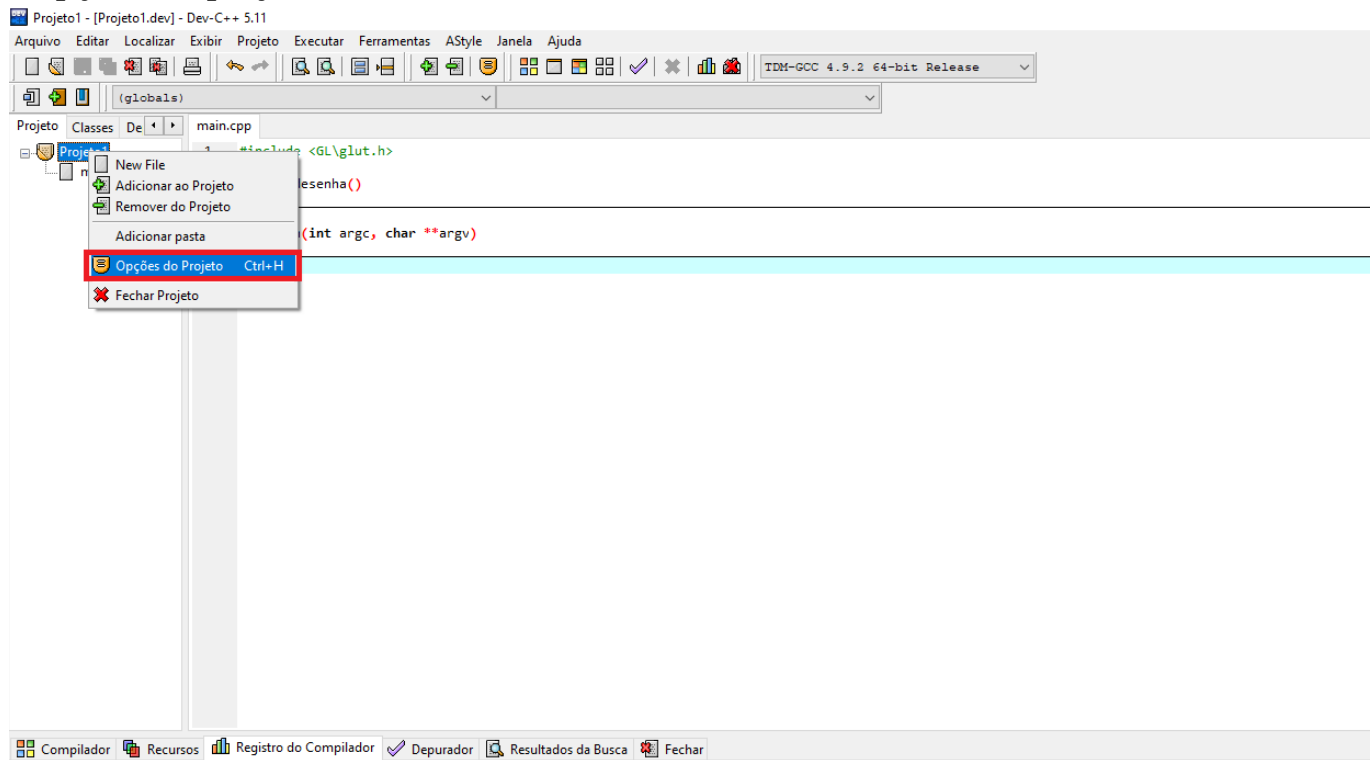


2) Basic -> Console Application -> Projeto C++ -> Defina um nome ao projeto



3) Substitua o código gerado automaticamente pelo código encontrado no repositório.

4) Clique com o botão direito no nome do seu projeto e selecione “Opções do projeto”

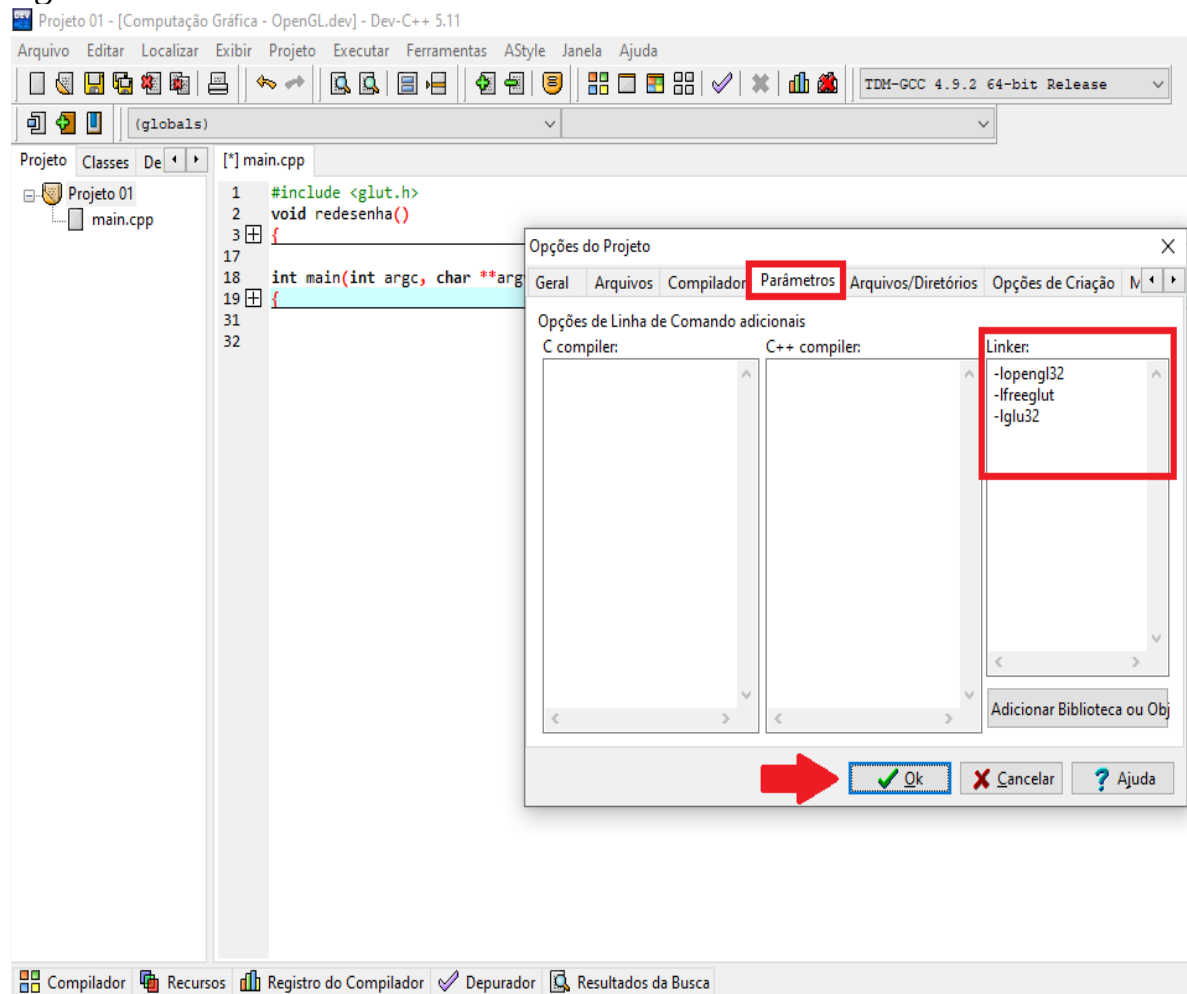


5) Clique em parâmetros e em linker copie e cole a configuração abaixo:

-lopengl32

-lfreetglut

-lglu32



Compile e execute o código.

Obs: Para cada novo projeto é necessário fazer as configurações do linker.