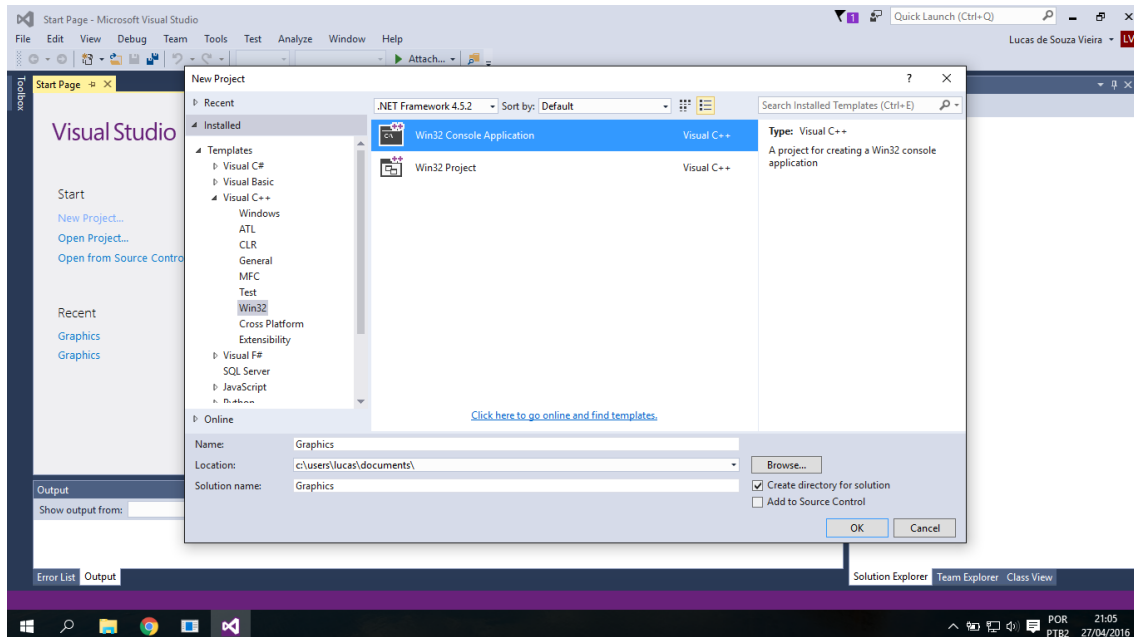
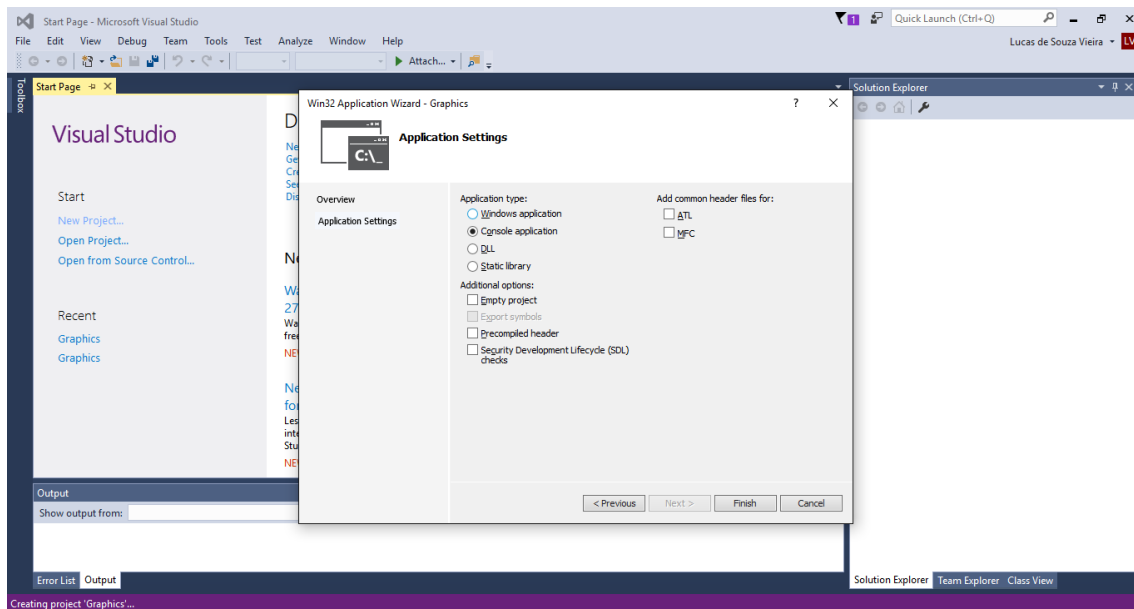


Configuração de Projeto – Visual Studio 2015

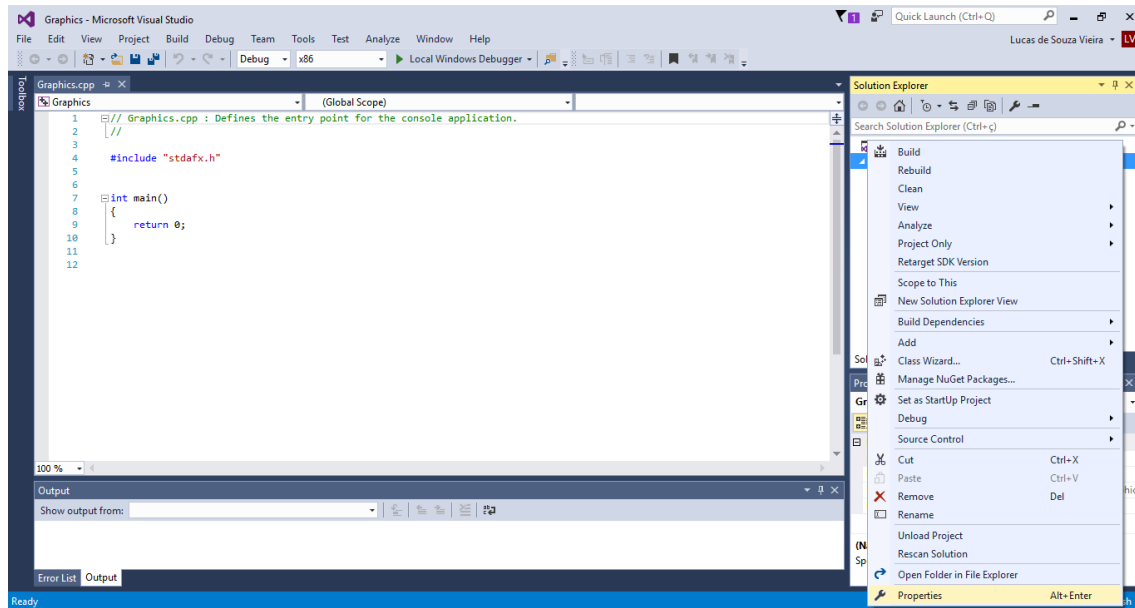
1 – Criar um novo projeto Win32 Console Application do Visual C++:



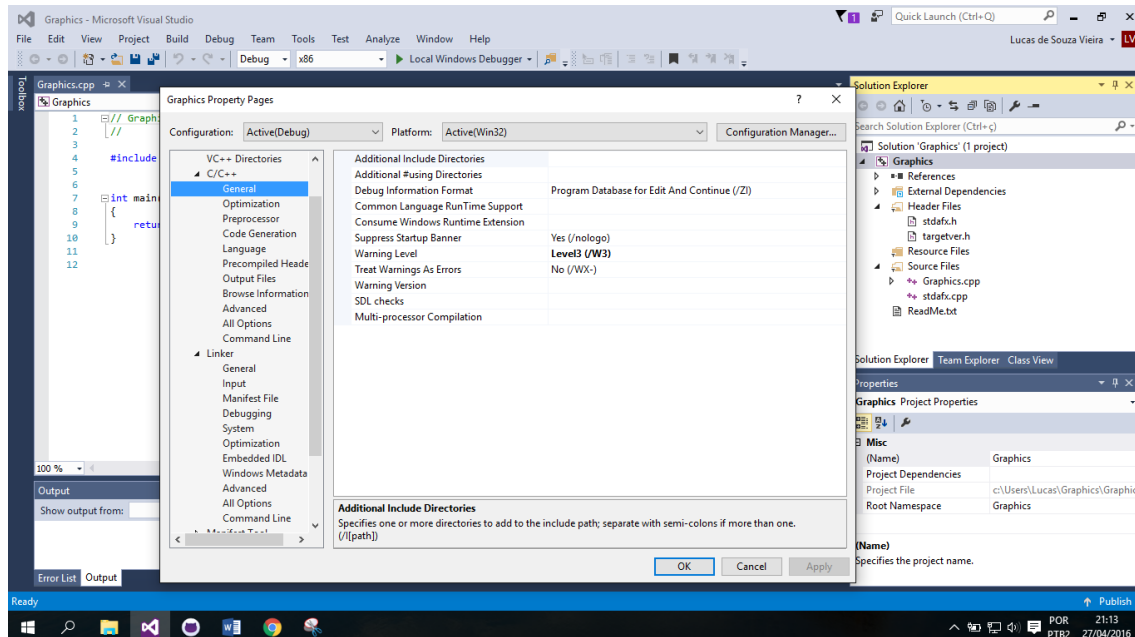
2 – Na janela seguinte, desmarcar as opções adicionais de *Precompiled header* e *Security Development Lifecycle (SDL) checks*.

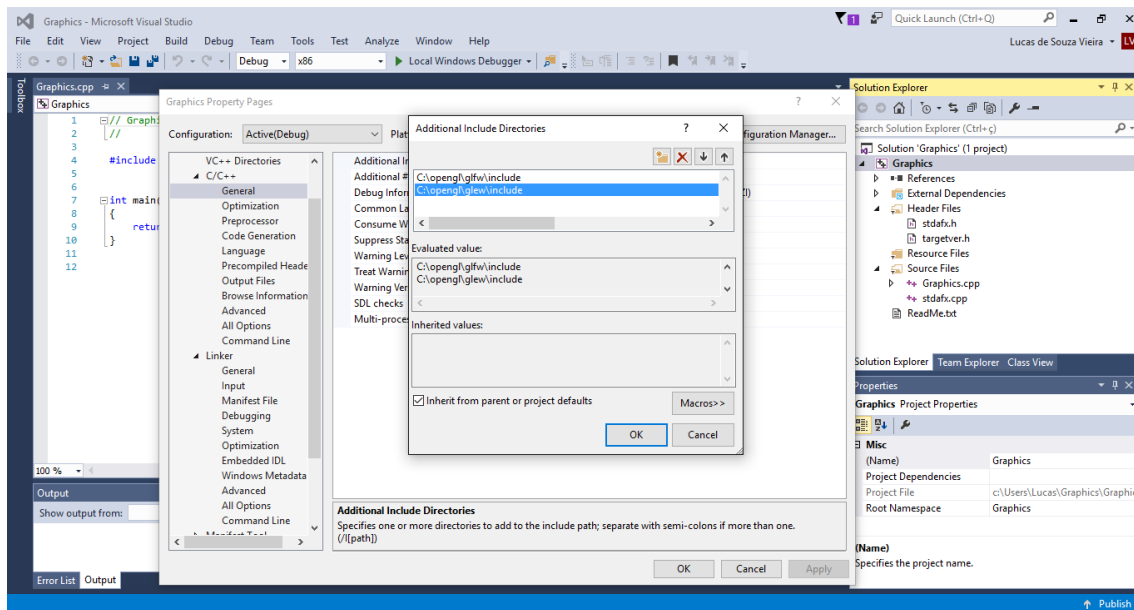


3 – Em seguida, acessar as propriedades do projeto



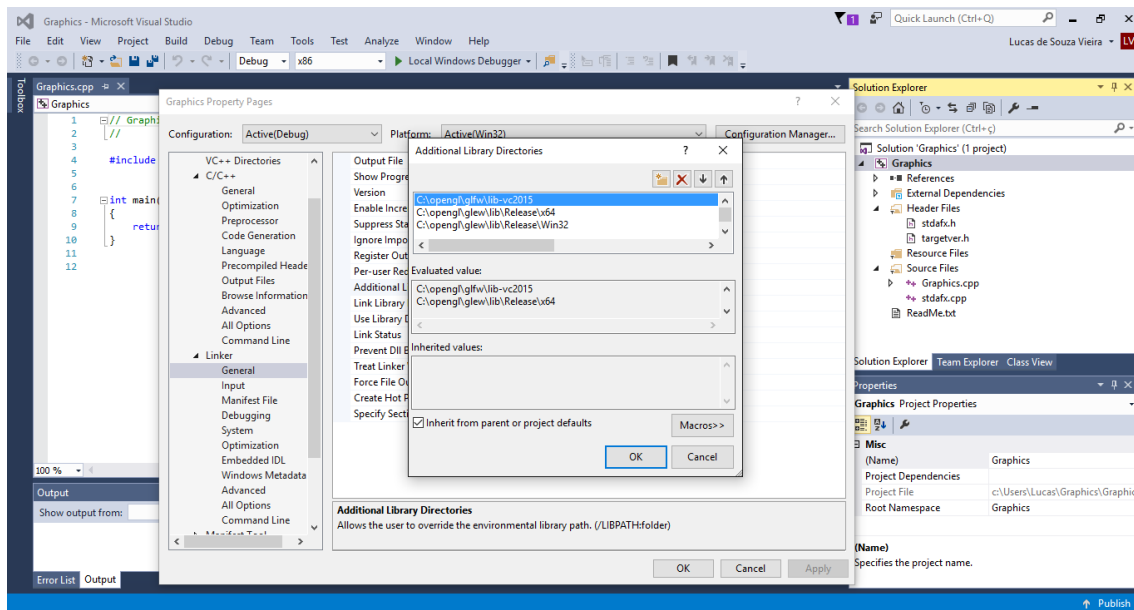
4 – Em C/C++ > General, clicar em *Additional Include Directories*, adicionar os caminhos `..\glew\include` e `..\glfw\include`. Clicar em *Apply*.





5 – Em seguida, acessar a propriedade *Linker > General*, em *Additional Library Dependencies*. Adicionar o caminho dos arquivos *.lib* de ambas as bibliotecas:

- **..\glew\lib\ReleaseWin32** no caso da GLEW
- **..\glew\lib\Release\x64** também deve ser incluída, caso seu sistema seja x64.
- **..\glfw\lib-vc2015** (Ou seu compilador, caso esteja usando outro)



6 – Na propriedade *Linker > Input*, em *Additional Dependencies*, incluir as seguintes bibliotecas:

- **opengl32.lib**
- **glew32.lib**
- **glfw3.lib**

Clicar em OK.

7 – Último passo, adicionar as DLLs para a pasta C:\Windows\SisWOW64. Os seguintes arquivos devem ser adicionados para a pasta:

- **...\glew\bin\Release\Win32\glew32.dll**
 - Observação: caso seu Sistema seja x64, adicionar:
...\glew\bin\Release\x64\glew32.dll
- **...\glfw\lib-vc2015\glfw3.dll**

Configuração finalizada !