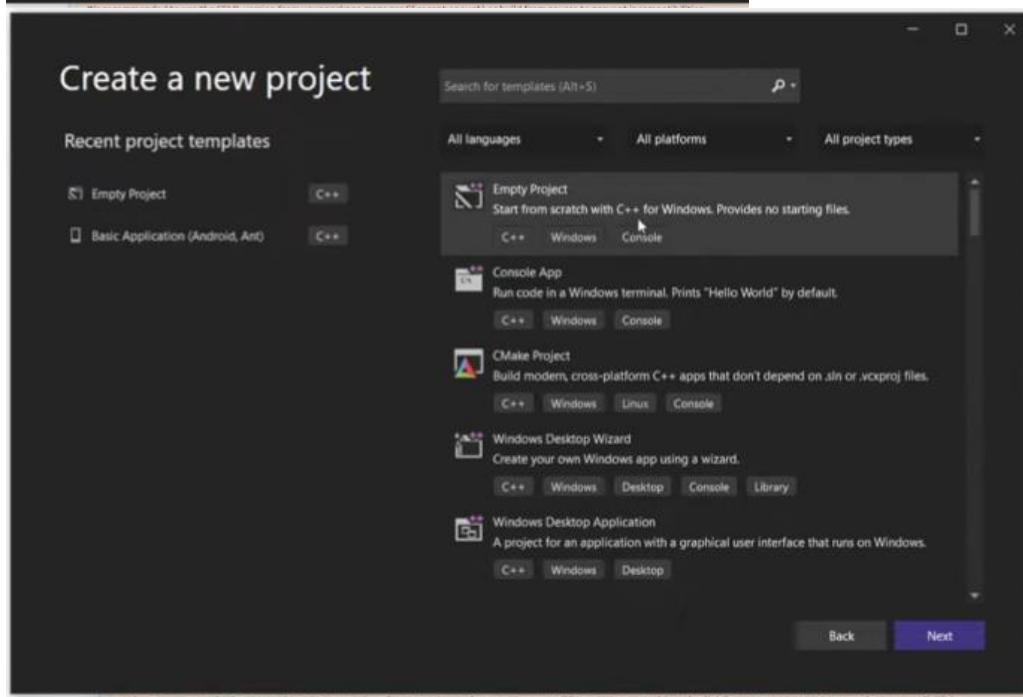
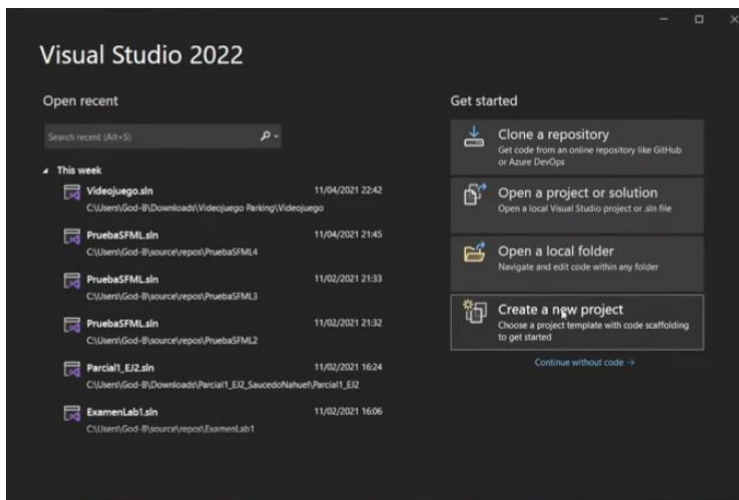


Capítulo 1: Configurar IDE

- 1- **Descargar e instalar Visual Studio:** Ir a la página oficial de Visual Studio y descargar la versión adecuada para tu sistema operativo. Instalarlo siguiendo las instrucciones.
- 2- **Descargar la librería SFML:** Entrar a la página oficial de SFML y descargar la versión correspondiente a tu sistema operativo y compilador. Abrir el VS y crear un nuevo Proyecto
- 3- **Crear un nuevo proyecto en Visual Studio:**
 - a. Abrir Visual Studio,
 - b. Crear un nuevo proyecto seleccionando C++ como lenguaje y eligiendo un Proyecto Vacío.
 - c. Ponéle un nombre al proyecto y elegí una ubicación donde guardarlo.

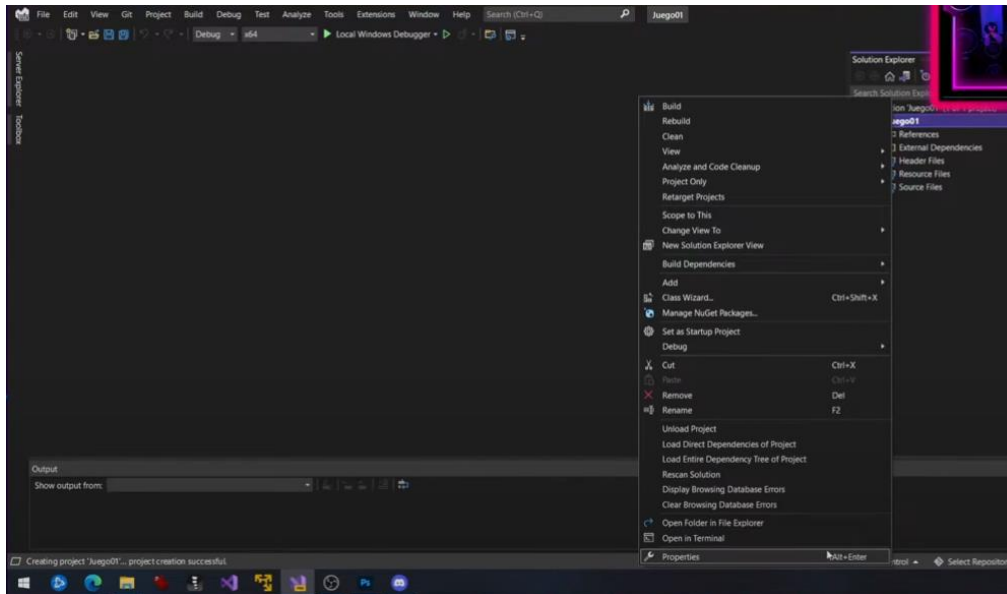


- 4- **Preparar el proyecto con SFML:**
 - a. Entrar a la carpeta donde se guardó el proyecto.
 - b. Copiar la carpeta completa de la librería SFML descargada en el paso 2 dentro de la carpeta del proyecto.

- c. Nota: Se pueden eliminar las carpetas doc y examples de SFML si no las necesitás; el resto tiene que permanecer intacto.

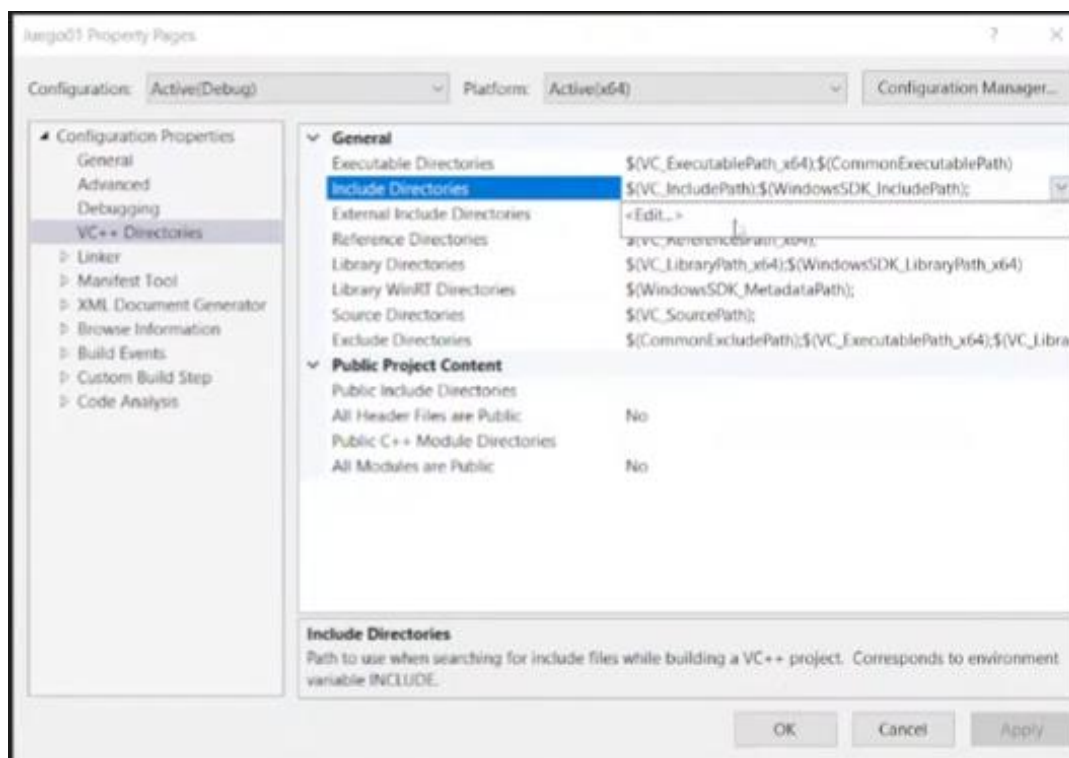
5- Configurar el IDE para usar SFML

- a. Hacer clic derecho sobre el proyecto en el Explorador de soluciones y seleccionar Propiedades.

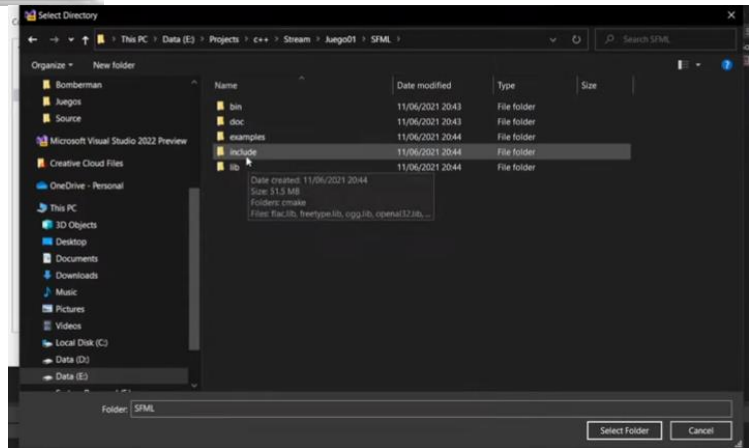
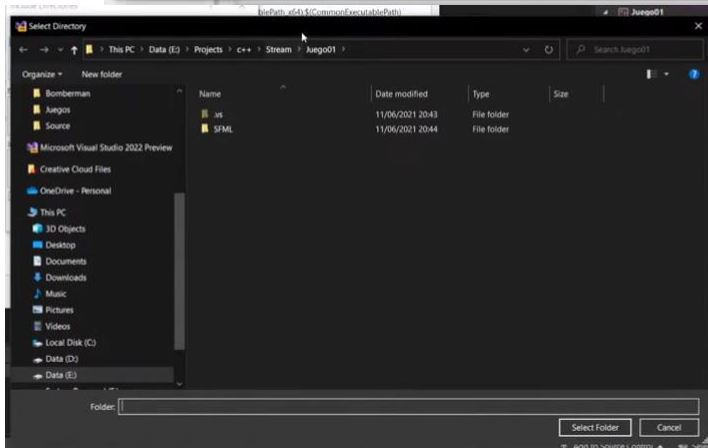
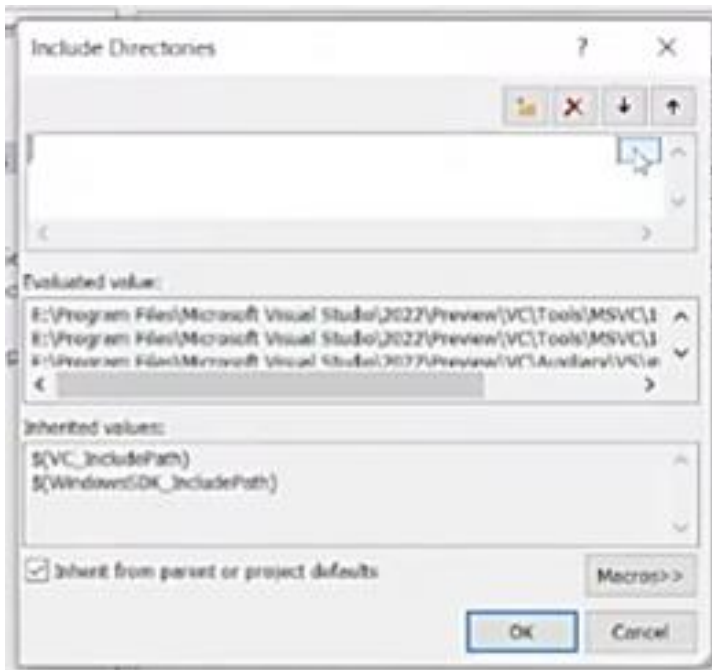


b. Configurar los directorios de inclusión (Include Directories)

- c. Ir a la sección VC++ Directories.
d. Seleccionar Include Directories y hacer clic en Editar.

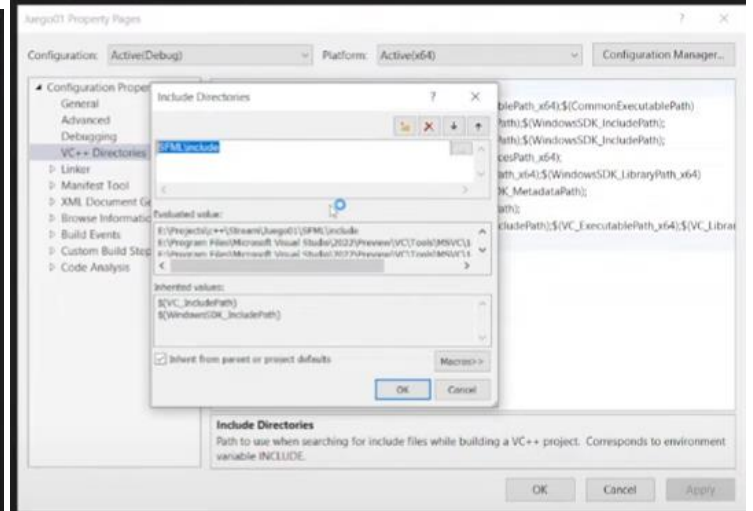
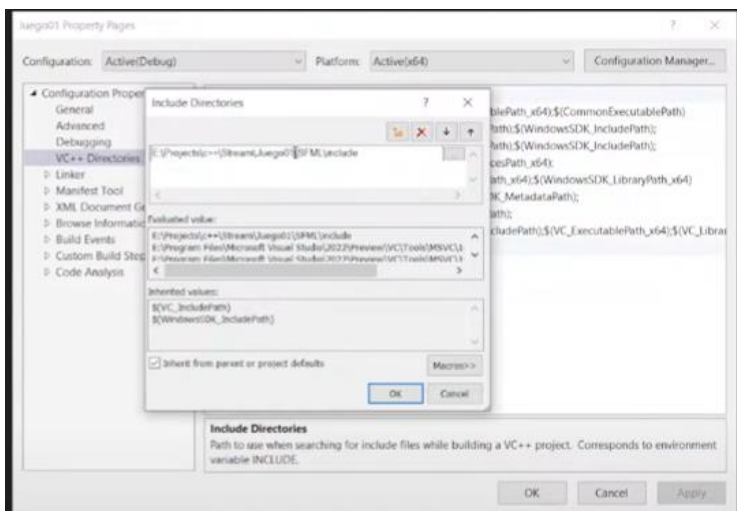


- e. Agregar un nuevo directorio apuntando a la carpeta Include dentro de la carpeta SFML que copiaste en el paso 4. Para ello vamos a hacer click en la carpeta **SFML** y luego en la carpeta **Include**, una vez dentro de la carpeta Include damos a **Select Folder**



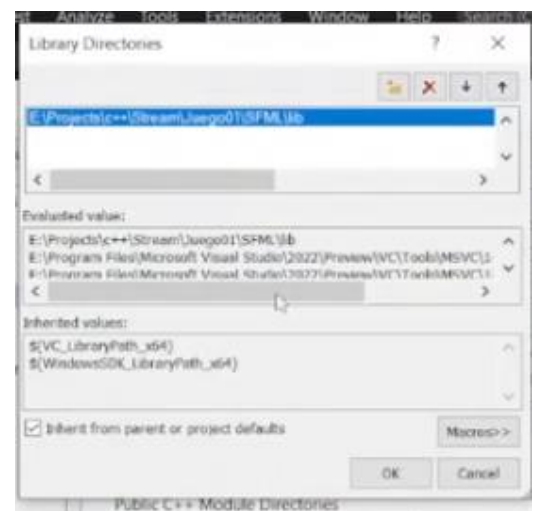
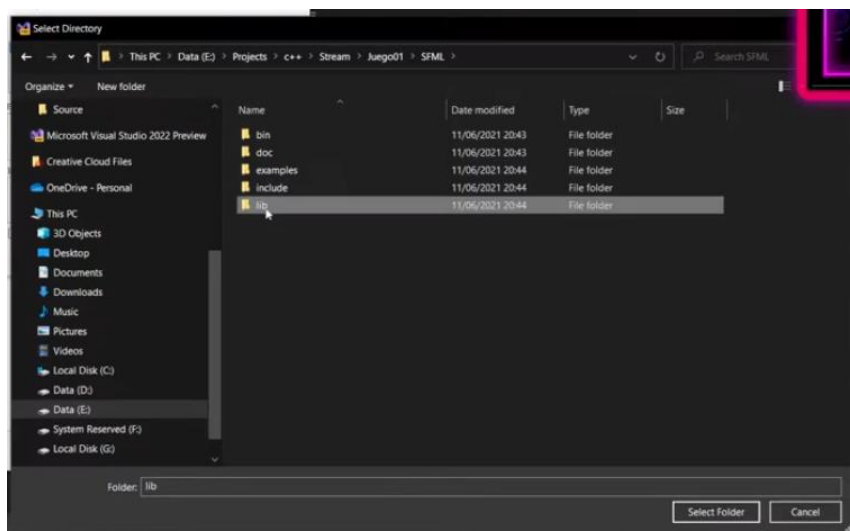
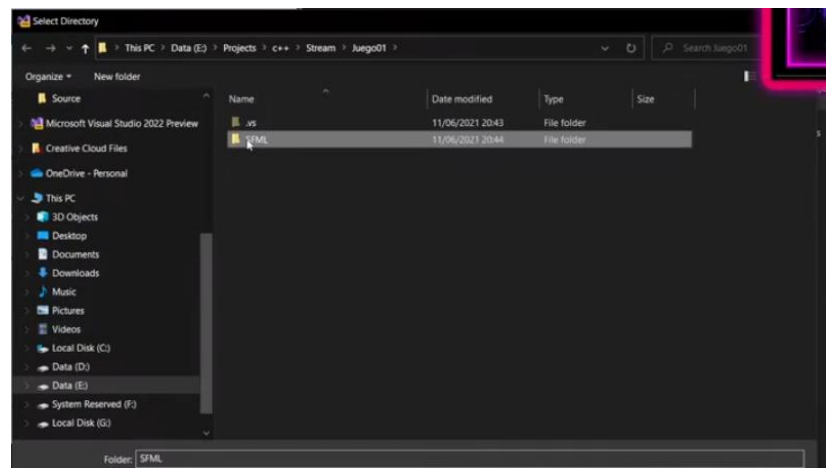
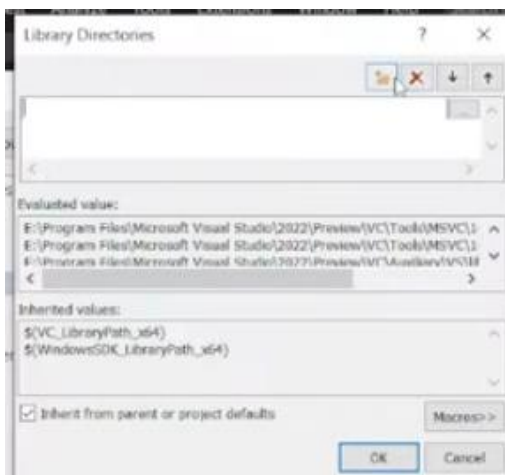
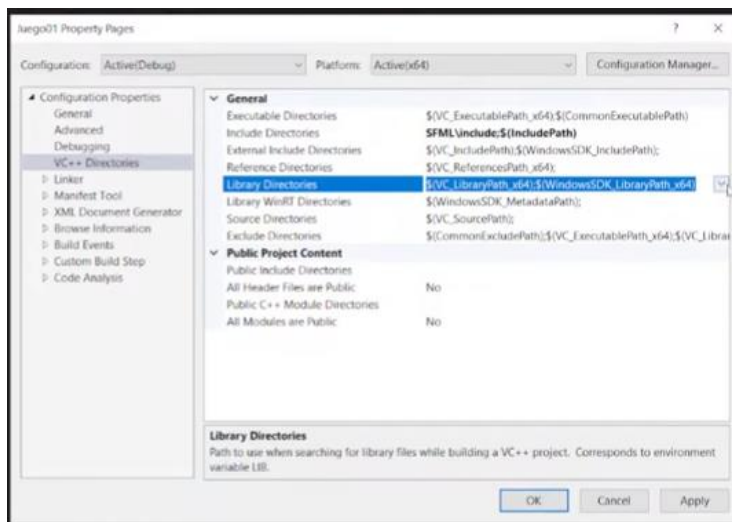
6- Usar rutas relativas para compatibilidad

- Editar la ruta del directorio agregado y eliminar la parte que hace referencia a la ubicación específica en tu computadora.
- Dejar la ruta solo como **SFML\Include**. Esto asegura que el proyecto pueda abrirse en otras computadoras.



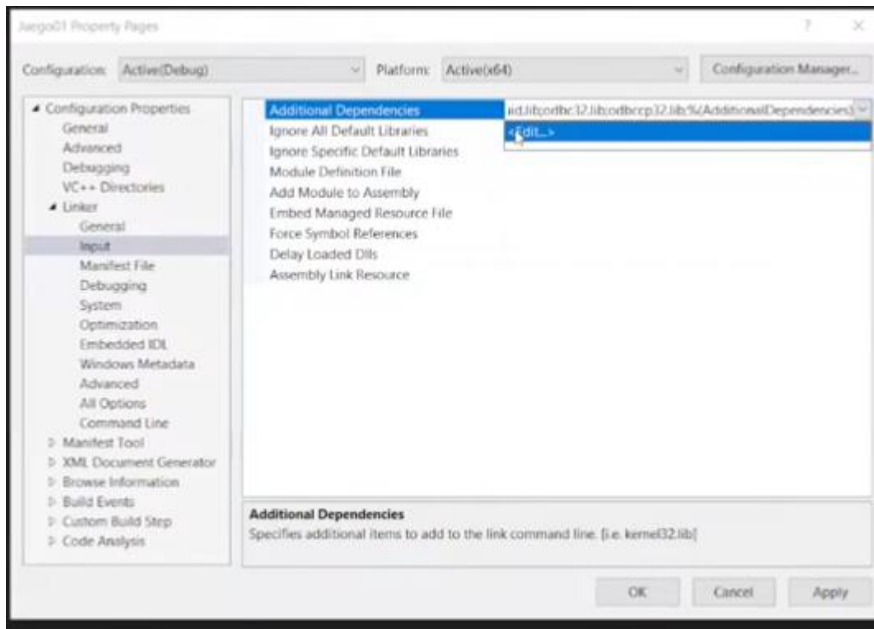
7- Configurar los directorios de biblioteca (Library Directories)

- Repetir los pasos anteriores para configurar Library Directories, apuntando esta vez a la carpeta lib dentro de SFML.
- Modificar también esta ruta para que sea relativa, dejando solo **SFML\lib**.



8- Configurar el Linker

- En el mismo panel de Propiedades, seleccionar la sección Linker.
- Ir a **Input > Additional Dependencies**.
- Agregar las librerías necesarias para el proyecto. Estas están en la carpeta lib de SFML. Se recomienda incluir las siguientes librerías:
 - **sfml-window-d.lib** (para manejo de ventanas)
 - **sfml-system-d.lib** (para funciones básicas del sistema)
 - **sfml-graphics-d.lib** (para renderizado de gráficos)
 - **sfml-audio-d.lib** (para manejo de audio)



9- Resolver errores de DLL al compilar

- Si al compilar aparece el error `sfml-window-2.dll not found`, copiar las DLL necesarias desde la carpeta `SFML\bin` y pegarlas en la carpeta principal del proyecto.
- Ruta: Entrar a la carpeta del proyecto. Dentro de la carpeta `SFML\bin`, copiar todas las DLL y pegarlas en la carpeta principal del proyecto.

