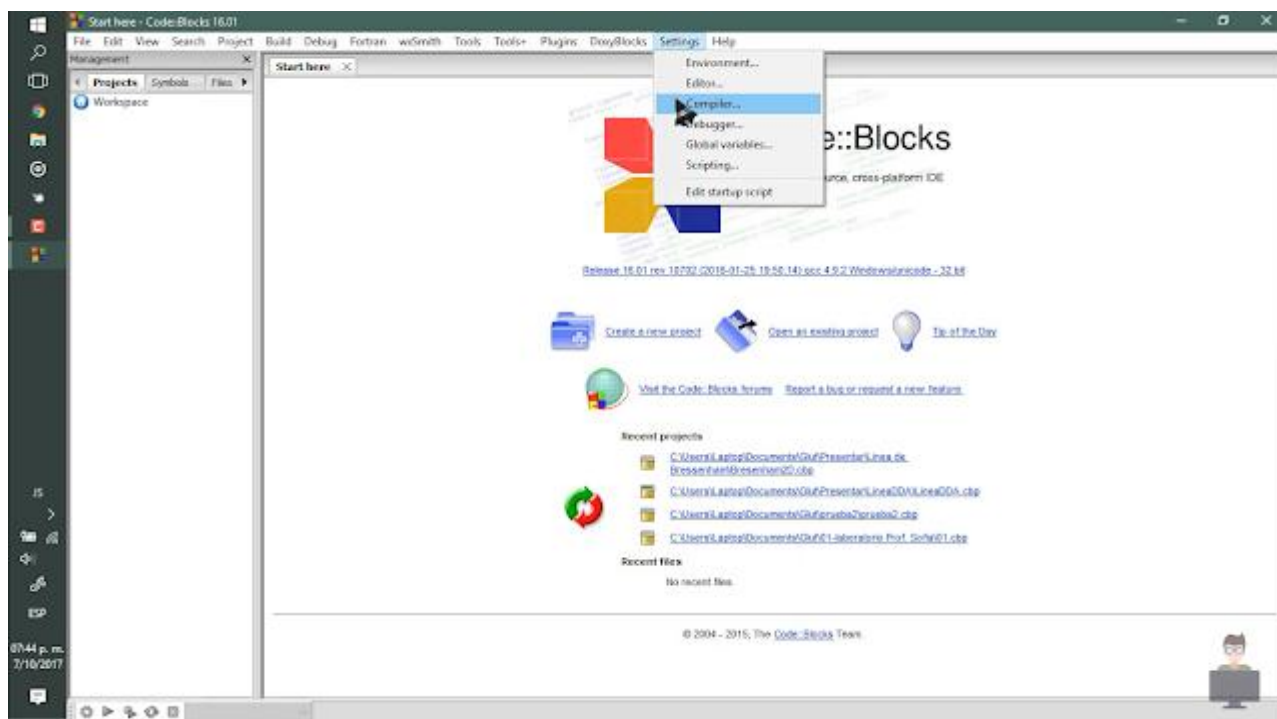


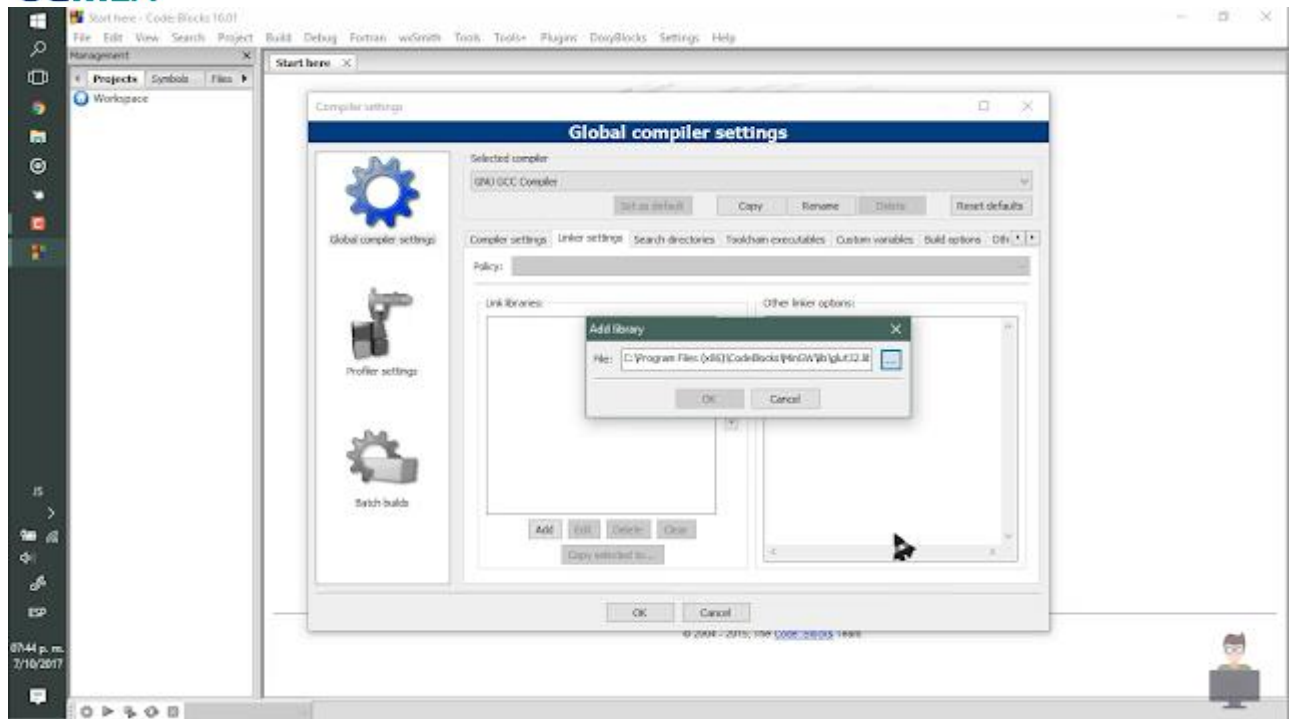
Explicaré paso a paso la instalación en el sistema operativo Windows.

Pre-requisito: tener instalado CodeBlocks.

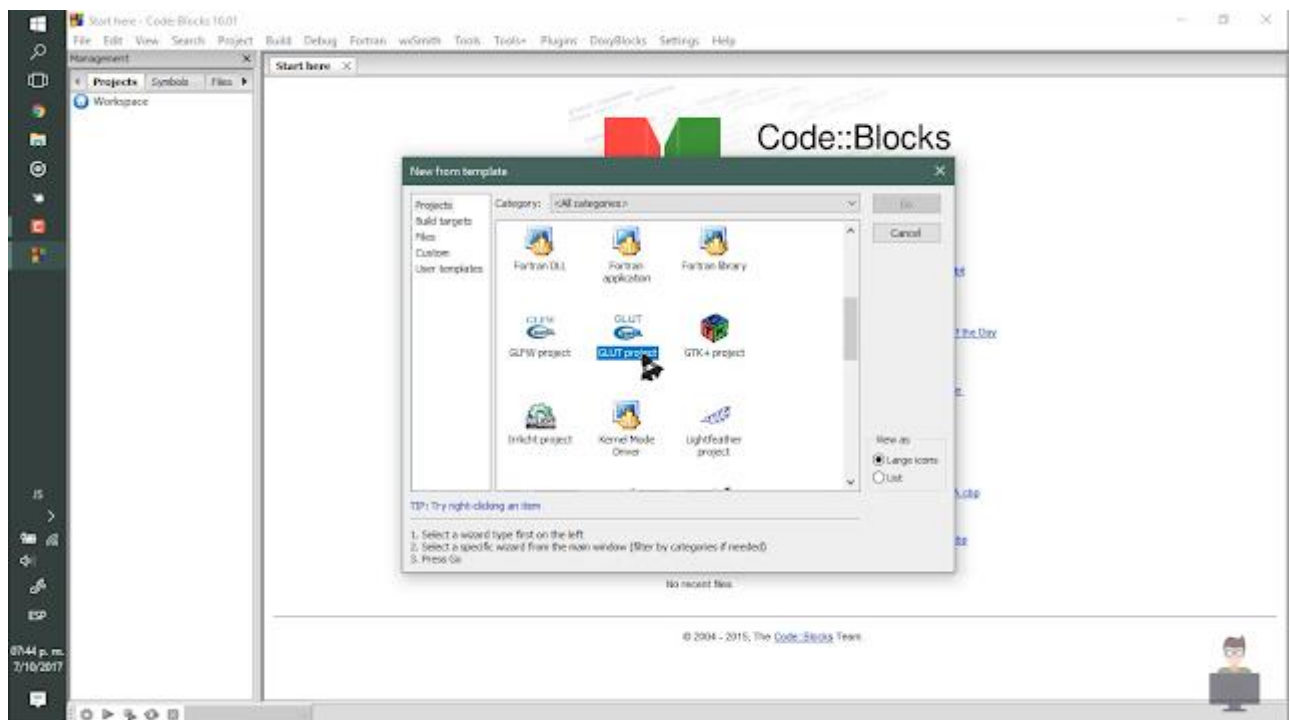
- Primero descargamos el archivo con las librerías necesarias [aquí](#).
- Copiar **glut32.dll** en **C:\Windows\System32**
- Copiar **glut32.dll** en **C:\Windows\SysWOW64**
- Copiar **glut32.lib** en **C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\lib**
- Copiar **glut32.h** en **C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\include\GL**
- Abrir CodeBlocks.
- Ir a Settings → Compiler.



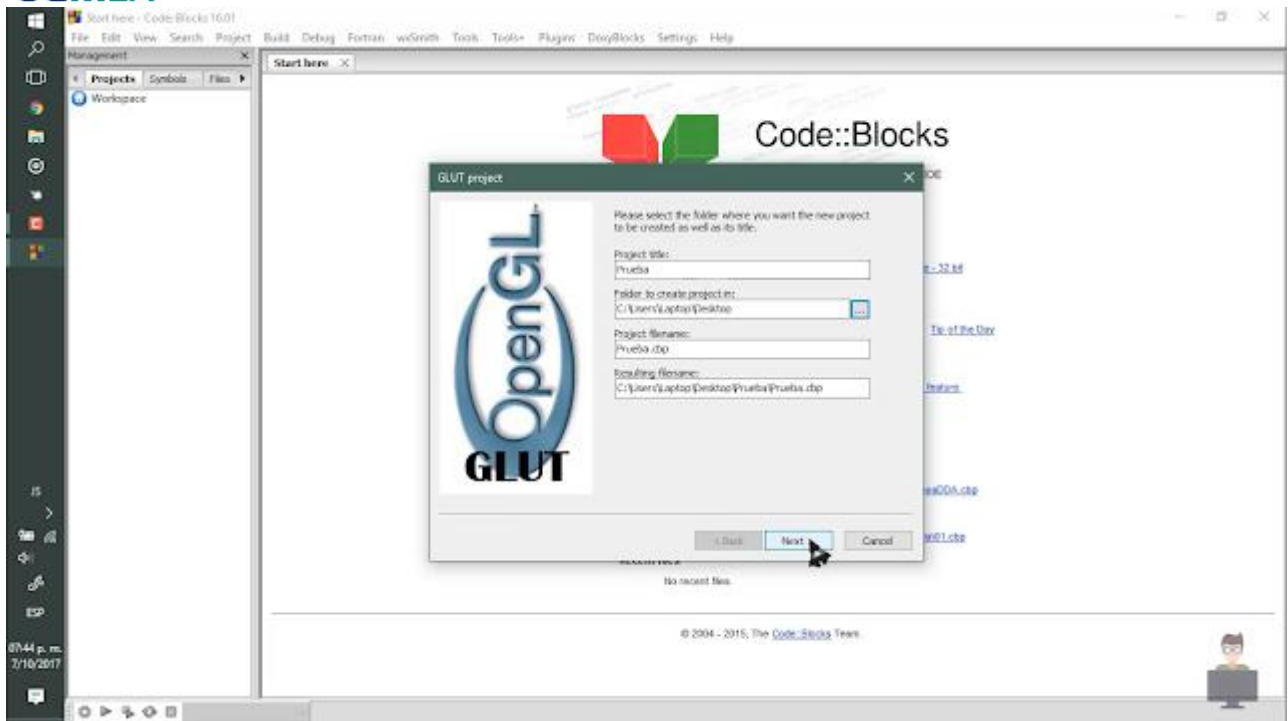
- Seleccionar la pestaña de **Linker Settings**.
- Presionar el botón **Add**.
- Presionar en los 3 puntos para buscar.
- Seleccionar el archivo **glut32.lib** que anteriormente copiamos en la dirección: **C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\lib**



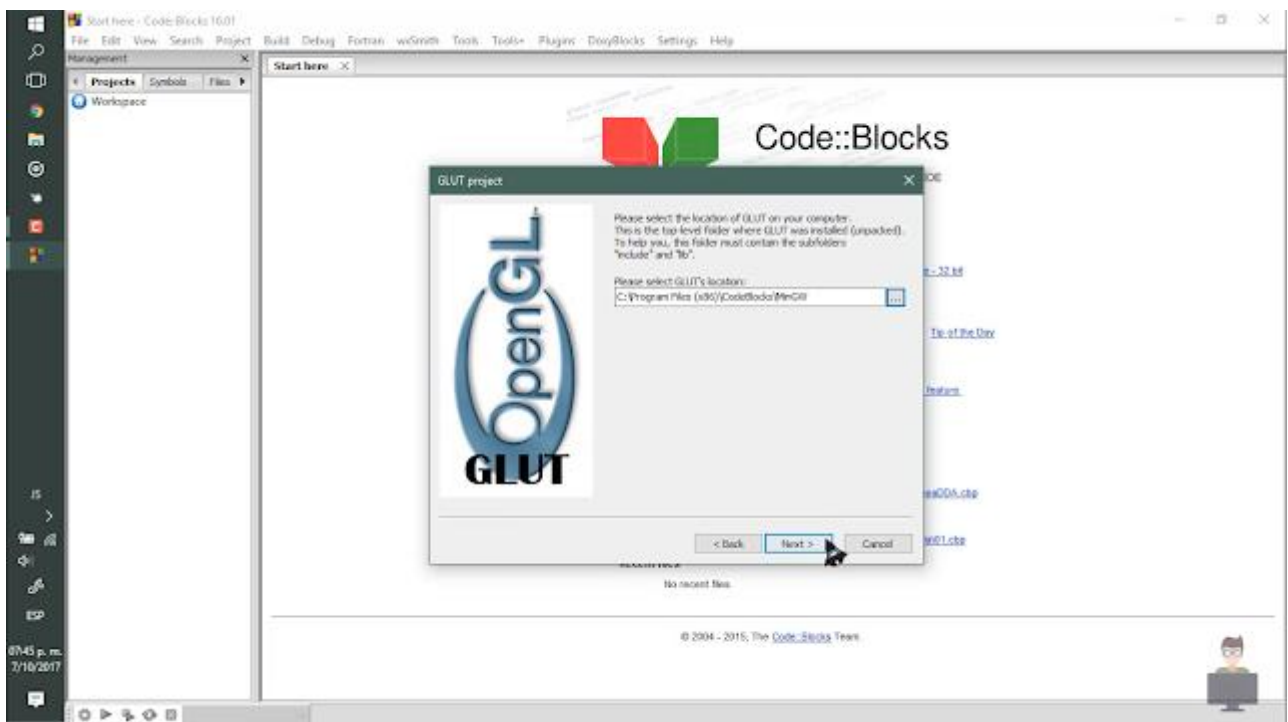
- Presionar **OK**
- Creamos un nuevo proyecto.



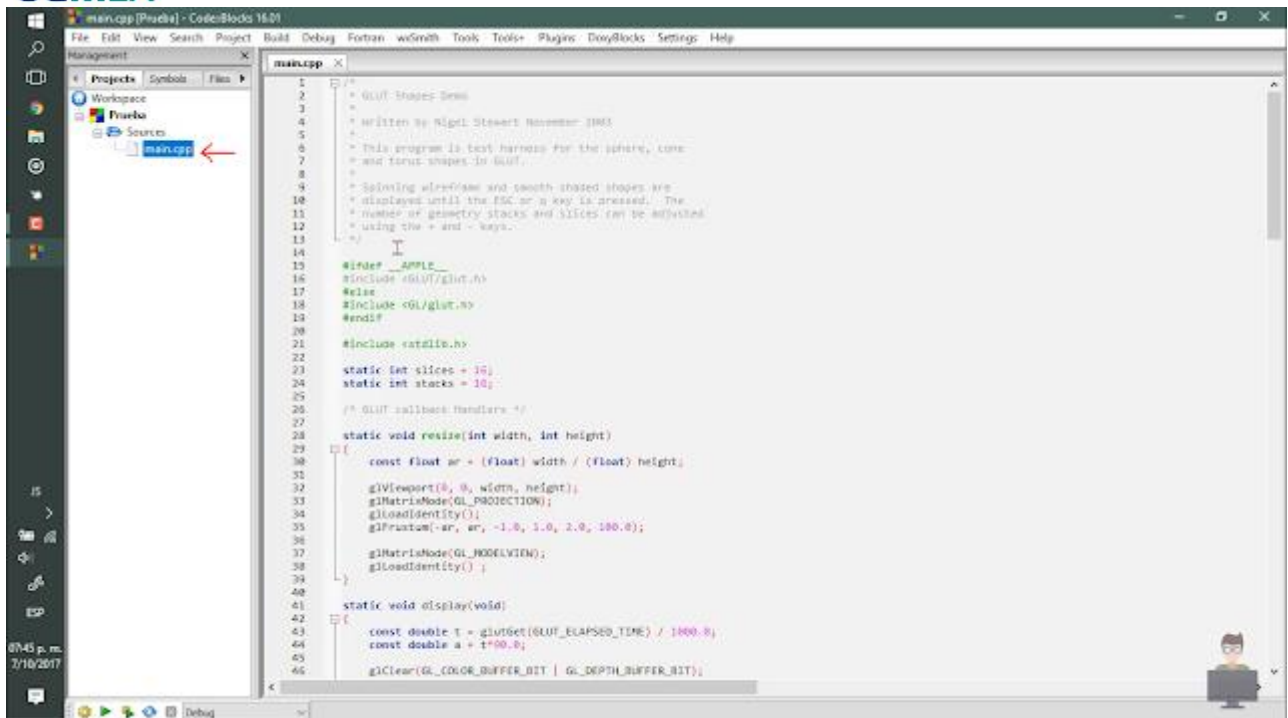
- Seleccionamos GLUT project.
- Escribimos un nombre para el proyecto y una ubicación.



- Luego colocamos la ubicación del compilador **C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW**



- De la siguiente ventana solo presionar **Next**.



```

1  /*
2  * GLUT Shaders Demo
3  *
4  * Written by Nigel Stewart November 1983
5  *
6  * This program is test harness for the sphere, cone
7  * and torus shapes in GLUT.
8  *
9  * Spinning wireframe and smooth shaded shapes are
10 * displayed until the ESC or q key is pressed. The
11 * number of geometry stacks and slices can be adjusted
12 * using the + and - keys.
13 */
14
15 #include <GLUT/glut.h>
16 #include <GL/glut.h>
17 #include <GL/glu.h>
18 #include <GL/gl.h>
19
20 #include <math.h>
21
22 static int slices = 16;
23 static int stacks = 10;
24
25 /* GLUT callback Handlers */
26
27 static void resize(int width, int height)
28 {
29     const float ar = (float) width / (float) height;
30
31     glViewport(0, 0, width, height);
32     glMatrixMode(GL_PROJECTION);
33     glLoadIdentity();
34     gluPerspective(45, ar, 1.0, 100.0);
35     glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
36     glLoadIdentity();
37 }
38
39 static void display(void)
40 {
41     const double t = glutGet(GLUT_ELAPSED_TIME) / 1000.0;
42     const double a = t * 90.0;
43     glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT);
44 }
45
46

```

- Abrir main.cpp.
- y al código le agregamos **#include <windows.h>** (Porque para que compile en windows se necesita esa libreria, en otros sistemas operativos como Linux no se agrega esa linea).
- Compilar.

