**Utilização do Dev-C++ com OpenGL**

O Dev-C++ é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE - *Integrated Development Environment*) para a linguagem de programação C/C++. O compilador Dev-C++, que dá suporte a compiladores baseados no GCC (*GNU Compiler Collection*), pode ser obtido em <http://www.bloodshed.net/devcpp.html>. Entretanto, para facilitar, os arquivos também estão disponíveis aqui. Para instalar o Dev-C++ 4.01 siga as instruções a seguir.

1. Faça o *download* dos arquivos [devcpp4.zip](http://www.inf.pucrs.br/~manssour/OpenGL/devcpp4.zip) e [devcpp401.zip](http://www.inf.pucrs.br/~manssour/OpenGL/devcpp401.zip);
2. Descompacte o arquivo devcpp4.zip em um diretório temporário (por exemplo, c:\Temp);
3. Execute o Setup.exe (opção *Typical*, instala no diretório C:\Dev-C++);
4. Descompacte o arquivo devcpp401.zip também em um diretório temporário;
5. Mova o arquivo DevCpp.exe para o diretório onde o Dev-C++ foi instalado (por exemplo, C:\Dev-C++) sobrepondo-o à versão instalada anteriormente (este novo executável corrige algumas falhas da versão anterior).

O ambiente *Windows* já deve conter as DLLs necessárias para execução dos programas OpenGL. Neste caso, os arquivos opengl32.dll e glu32.dll devem estar na pasta *System* (*Windows98*) ou *System32* (*Windows NT* ou *Windows 2000*). Como o Dev-C++ dá suporte para programação com OpenGL, a pasta C:\Dev-C++\Include\GL contém os arquivos *gl.h*, *glaux.h* e *glu.h*, e a pasta C:\Dev-C++\Lib contém os arquivos *opengl32.def*, *glaux.def* e *glu32.def*. Neste caso, falta instalar apenas a biblioteca GLUT, o que pode ser feito seguindo os passos descritos a seguir.

1. Faça o *download* do arquivo [glut-devc.zip](http://www.inf.pucrs.br/~manssour/OpenGL/glut-devc.zip) e descompacte o mesmo;
2. Mova o arquivo *glut.h* para a pasta GL do DevC++ (C:\Dev-C++\Include\GL);
3. Mova os arquivos *glut32.def* e *libglut.a* para a pasta Lib do DevC++ (C:\Dev-C++\Lib);
4. Mova o arquivo *glut32.dll* para a mesma pasta onde se encontram os arquivos *opengl32.dll* e *glu32.dll*;