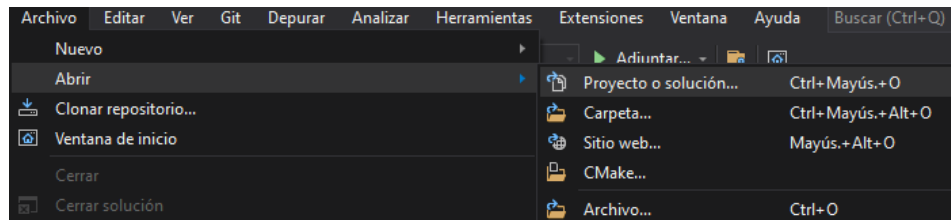


ARCHIVO DE CONFIGURACIÓN

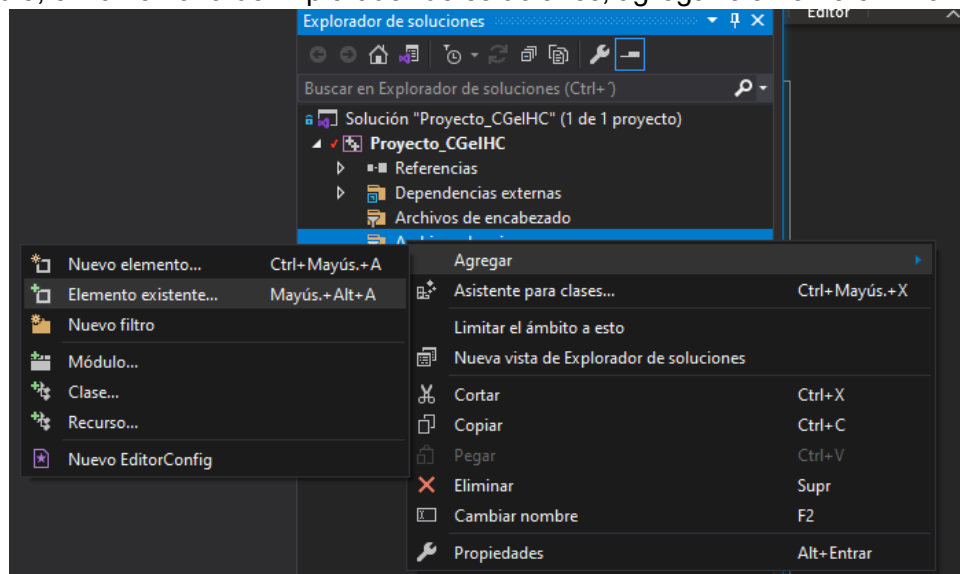
1. Abra Visual Studio 2019, seleccione Archivo -> Abrir-> Proyecto o solución.



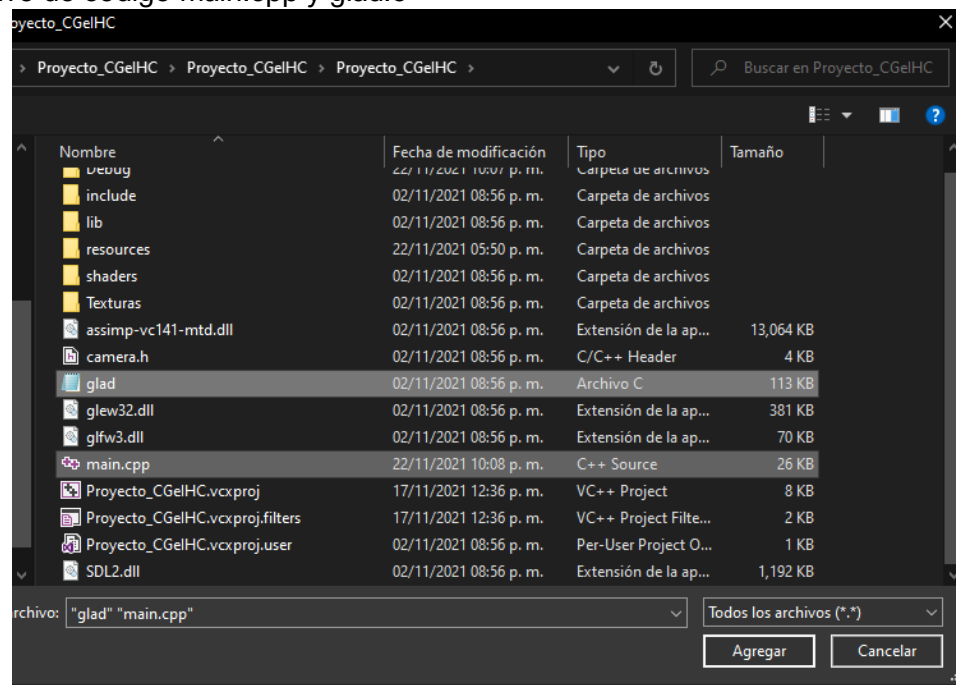
2. Seleccionar el archivo con extensión .sln del proyecto descargado y abrirlo.



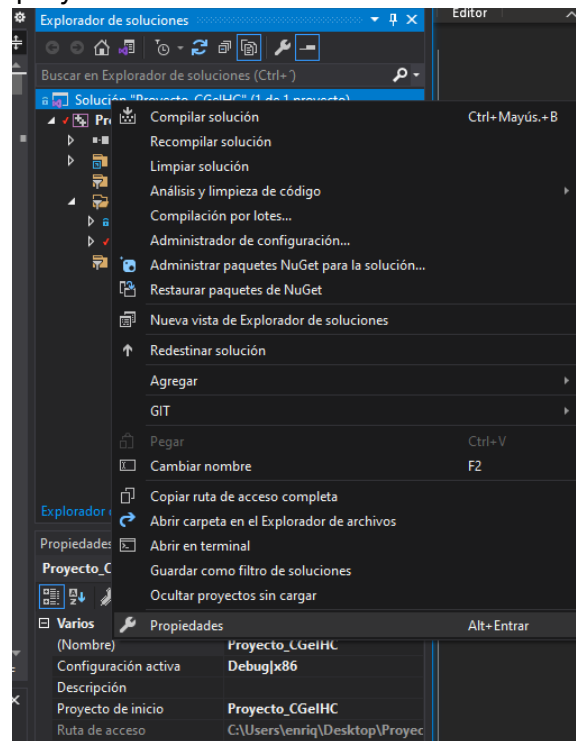
3. En Visual Studio, en la ventana de Explorador de soluciones, agregar elemento en Archivos de origen.



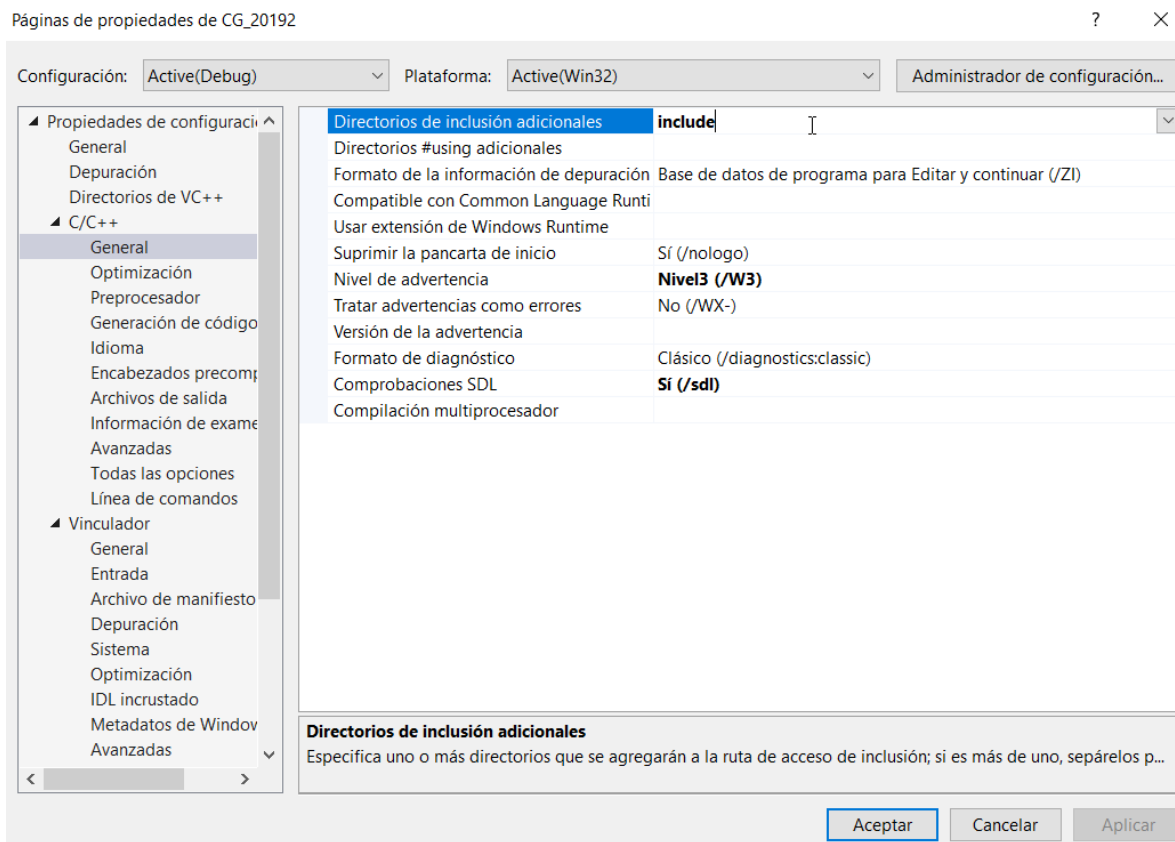
4. Agregar archivo de código main.cpp y glad.c



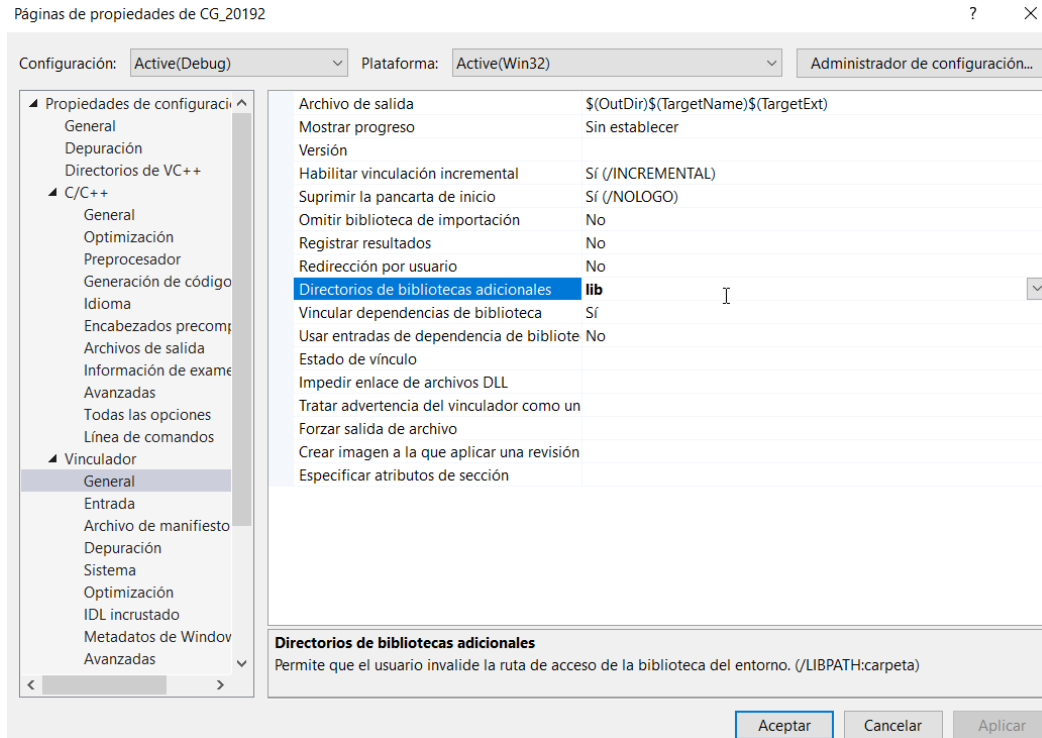
5. Abrir las propiedades del proyecto:



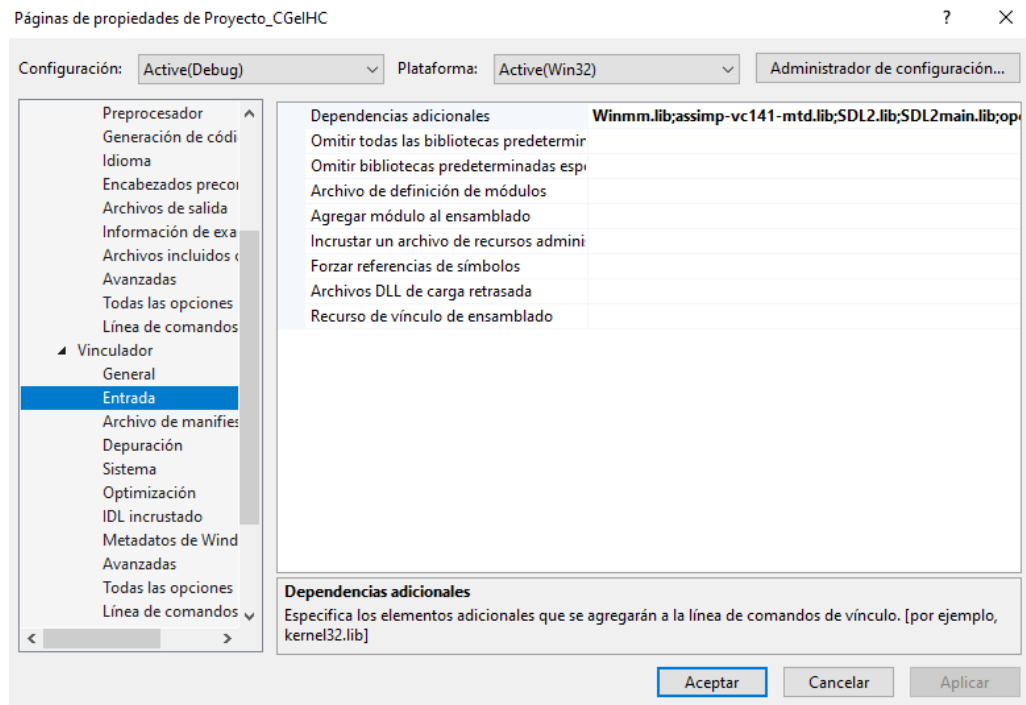
6. En la Ventana de Propiedades, ir a C/C++ > General, del lado derecho ubicar Directorios de inclusión adicionales, y agregar **include**



7. En la Ventana de Propiedades, ir a Vinculador > General, del lado derecho ubicar Directorios de bibliotecas adicionales, y agregar **lib**.



8. En la Ventana de Propiedades, ir a Vinculador > Entrada, del lado derecho ubicar Dependencias adicionales, y agregar **Winmm.lib;assimp-vc141-mtd.lib;SDL2.lib;SDL2main.lib;opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib;** (Respetar los elementos que ya existan)



9. El archivo debería de compilar y ejecutarse.