

SFML 2.6.x (MSVC 2022, 64-bit)

- **Arrastrar con botón izquierdo:** mueve un nodo.
- **Space:** siguiente arista del MST.
- **Backspace:** paso anterior.
- **A:** autoplay on/off.
- **R:** reiniciar pasos.
- **Esc:** salir.

1. Paso a paso (VS 2022)

1. **Descarga SFML 2.6.x** (MSVC 2022, 64-bit). Descomprime en una carpeta, por ej. C:\libs\SFML-2.6.x\.
2. **Crea el proyecto**
 - Archivo → Nuevo → Proyecto → **Aplicación de consola (C++)** (o "Proyecto vacío").
 - Compilador: C++17 (Propiedades del proyecto → C/C++ → **Estándar del lenguaje: ISO C++17**).
 - En la barra de herramientas, pon **Plataforma: x64** (muy importante).

2. Rutas de Include y Lib

- Clic derecho sobre el proyecto → **Propiedades**.
- En la parte superior, cambia **Configuración** a **Todas las configuraciones** y **Plataforma** a **x64**.
- **C/C++ → General → Directorios de inclusión adicionales**
 - Agrega la ruta: C:\libs\SFML-2.6.x\include
- **Vinculador → General → Directorios de bibliotecas adicionales**
 - Agrega la ruta: C:\libs\SFML-2.6.x\lib

3. Bibliotecas a vincular (Dependencias)

- **Vinculador → Entrada → Dependencias adicionales:**
 - **Debug:** sfml-graphics-d.lib; sfml-window-d.lib; sfml-system-d.lib
 - **Release:** sfml-graphics.lib; sfml-window.lib; sfml-system.lib

4. Copiar las DLL

- Desde C:\libs\SFML-2.6.x\bin copia a la carpeta del .exe (por ej. .\x64\Debug\ o .\x64\Release\):
 1. **Debug:** sfml-graphics-d.dll, sfml-window-d.dll, sfml-system-d.dll
 2. **Release:** sfml-graphics.dll, sfml-window.dll, sfml-system.dll

5. Fuente (tipografía)

- El código intenta usar C:\Windows\Fonts\arial.ttf. Si no la encuentra, pon un .ttf junto al .exe y cambia la línea del loadFromFile(...) a ese nombre (p. ej. "arial.ttf").

6. Implementar

- **Pega el código del ejemplo con SFML** (el que te pasé por TEAMS en formato .zip), compila y ejecuta. Con **Espacio** avanzás paso a paso, **A** activa el autoplay.