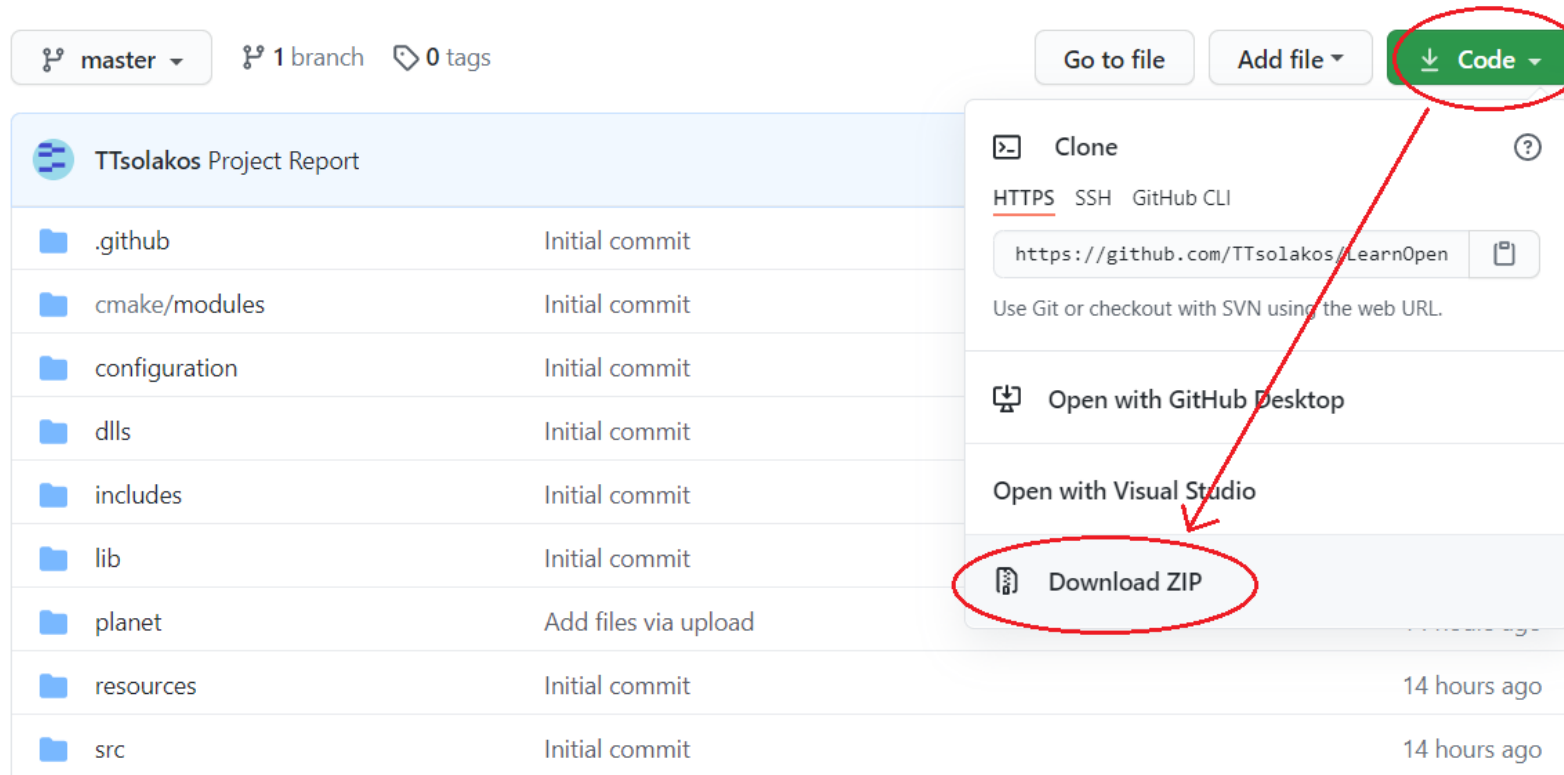


# ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΑ WINDOWS

## 1.Download ZIP file from GitHub.



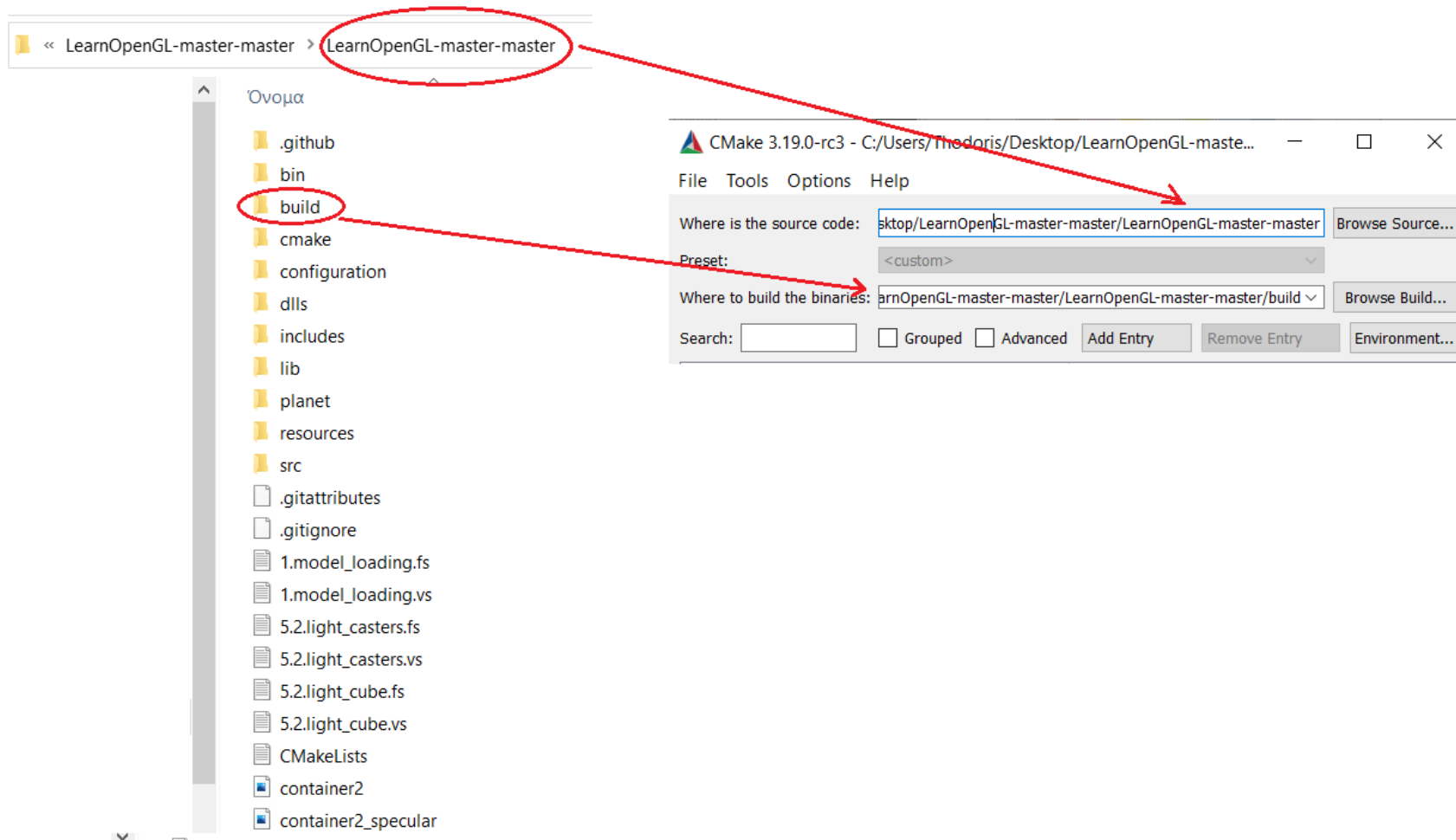
The screenshot shows the GitHub interface for the repository 'TTsolakos Project Report'. At the top, there are buttons for 'Go to file', 'Add file', and a green 'Code' button with a download icon. A red circle highlights the 'Code' button. A red arrow points from the 'Code' button to the 'Download ZIP' option in the dropdown menu, which is also circled in red. The repository's file list is visible on the left, showing folders like '.github', 'cmake/modules', 'configuration', 'dlls', 'includes', 'lib', 'planet', 'resources', and 'src'. The 'planet' folder is highlighted with the action 'Add files via upload'.

File/Folder	Commit Message	Commit Time
.github	Initial commit	
cmake/modules	Initial commit	
configuration	Initial commit	
dlls	Initial commit	
includes	Initial commit	
lib	Initial commit	
planet	Add files via upload	
resources	Initial commit	14 hours ago
src	Initial commit	14 hours ago

## 2. Extract from ZIP.

### 3. Επιλογή του φακέλου LearnOpenGL-master-master σαν directory του source code στο CMake.

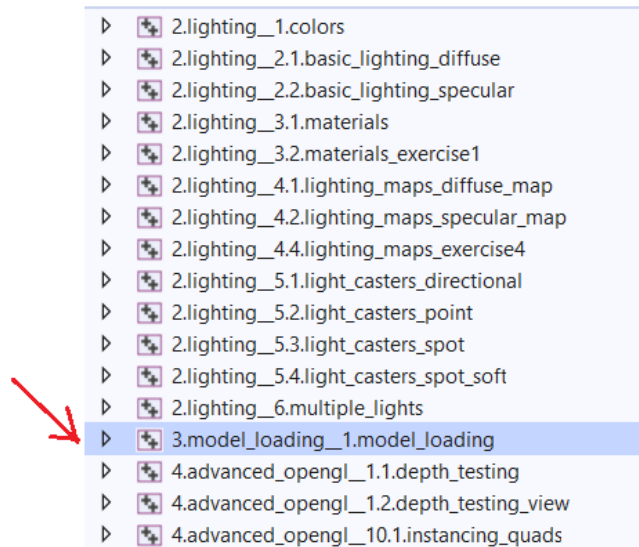
Δημιουργία φακέλου build μέσα στον φάκελο source code και επιλογή του σαν φάκελο για building του CMake



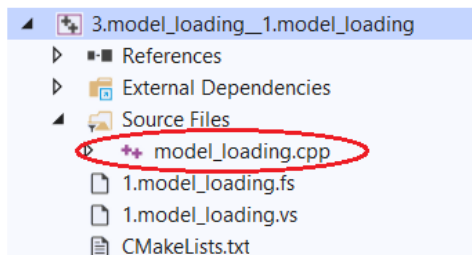
**4. Configure και generate στο CMake.**

**5. Open project από τον φάκελο build.**

**6. Επιλέγουμε το υπο-project 3.model\_loading\_1.model\_loading.**



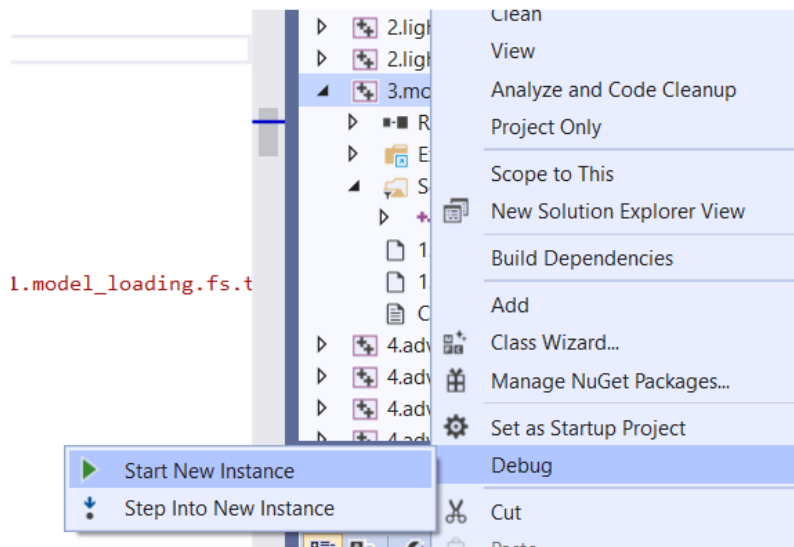
**7. Το ανοίγουμε και επιλέγουμε το source file 1.model\_loading.cpp**



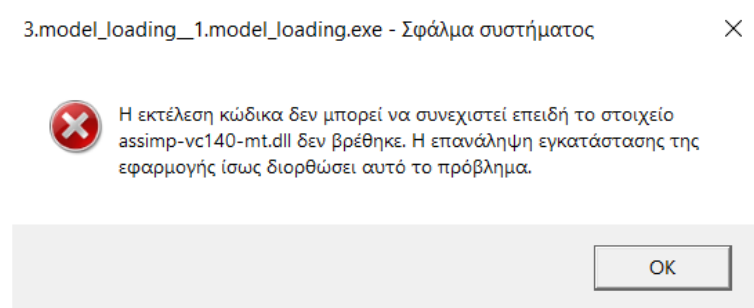
**8. Αλλάζουμε τα paths στις γραμμές 78, 79, 164, 165, 173, 176 (όλα τα απαραίτητα files βρίσκονται μέσα στο ZIP του GitHub με το ίδιο όνομα).**

```
73
74 // configure global opengl state
75 glEnable(GL_DEPTH_TEST);
76
77 // build and compile our shader program
78 Shader lightingShader("C:/Users/Thodoris/Documents/ME/5.2.light_casters.vs.txt", "C:/Users/Thodoris/Documents/ME/5.2.light_c
79 Shader lightCubeShader("C:/Users/Thodoris/Documents/ME/5.2.light_cube.vs.txt", "C:/Users/Thodoris/Documents/ME/5.2.light_cub
80
81 // set up vertex data (and buffer(s)) and configure vertex attributes
82 float vertices[] = {
```

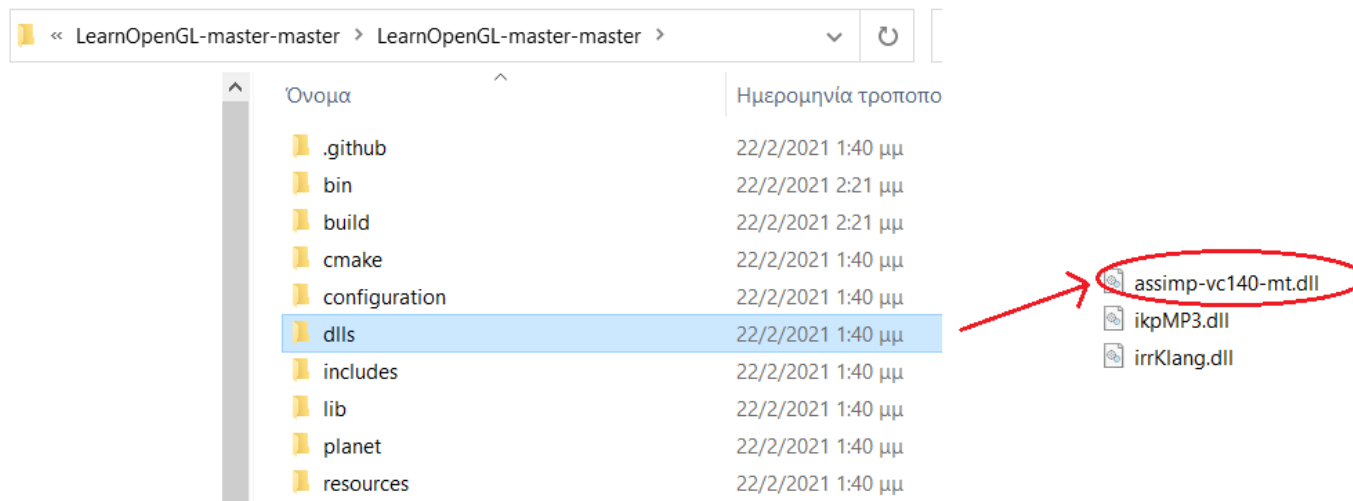
**9. Δεξί κλικ στο όνομα του υπο-project -> Debug -> Start New Instance**



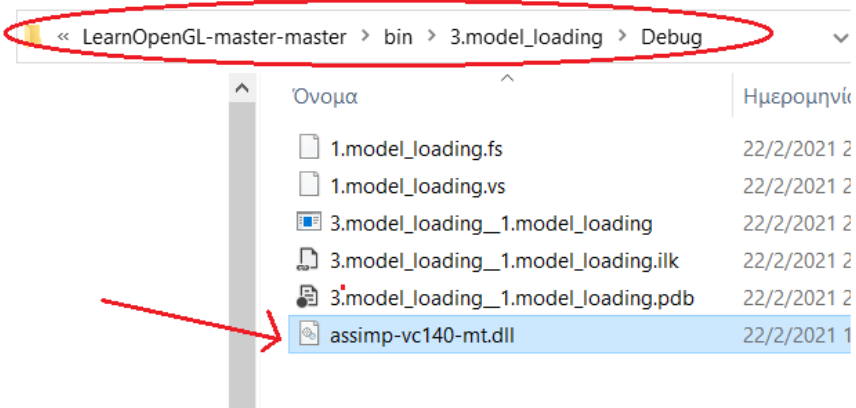
## 10. Βγαίνει error καθώς δεν βρέθηκε ένα απαραίτητο .dll.



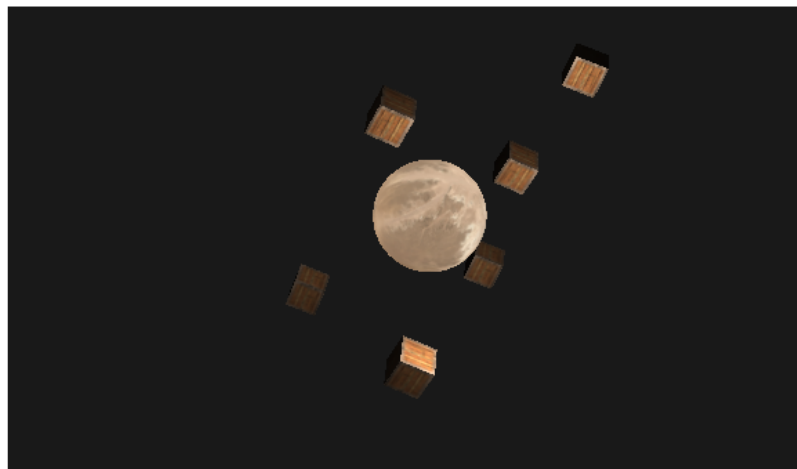
## 11. Πάμε στον φάκελο dll και κάνουμε copy το αρχείο assimp-vc140-mt.dll.



**12. Πάμε στον φάκελο bin και βρίσκουμε τον φάκελο που περιέχει το .exe του project μας και κάνουμε paste το αρχείο dll.**



**13. Επιστρέφουμε στο visual studio και ξανακάνουμε Debug->Start New Instance το υπο-project.**



**Ευχαριστώ πολύ για τον  
χρόνο σας.**

thank you

