

How to compile (Manual Técnico)

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

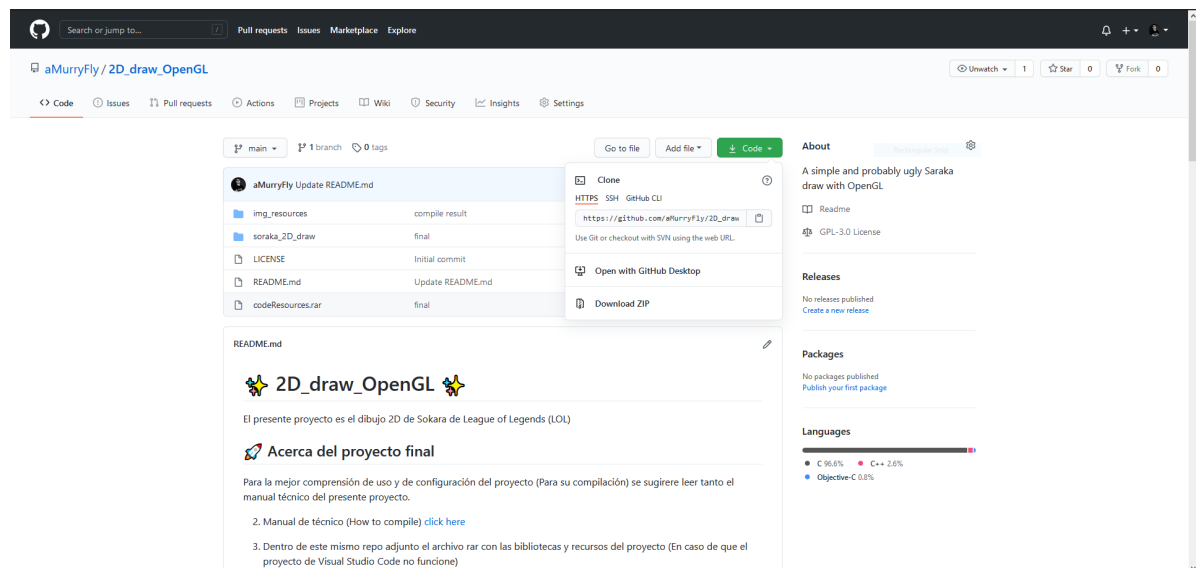
Existen 2 formas de compilar este proyecto, las cuales se plantean a continuación:

NOTA: Los shaders se incluyeron de forma estática dentro del código main del proyecto, esto con el objetivo de hacer más fácil la ejecución del proyecto, cabe destacar que para futuros proyectos y ejercicios que impliquen una mayor cantidad de shaders o recursos realizados por uno mismo, se incluirán de forma externa

1) Compilar directamente el proyecto de Github

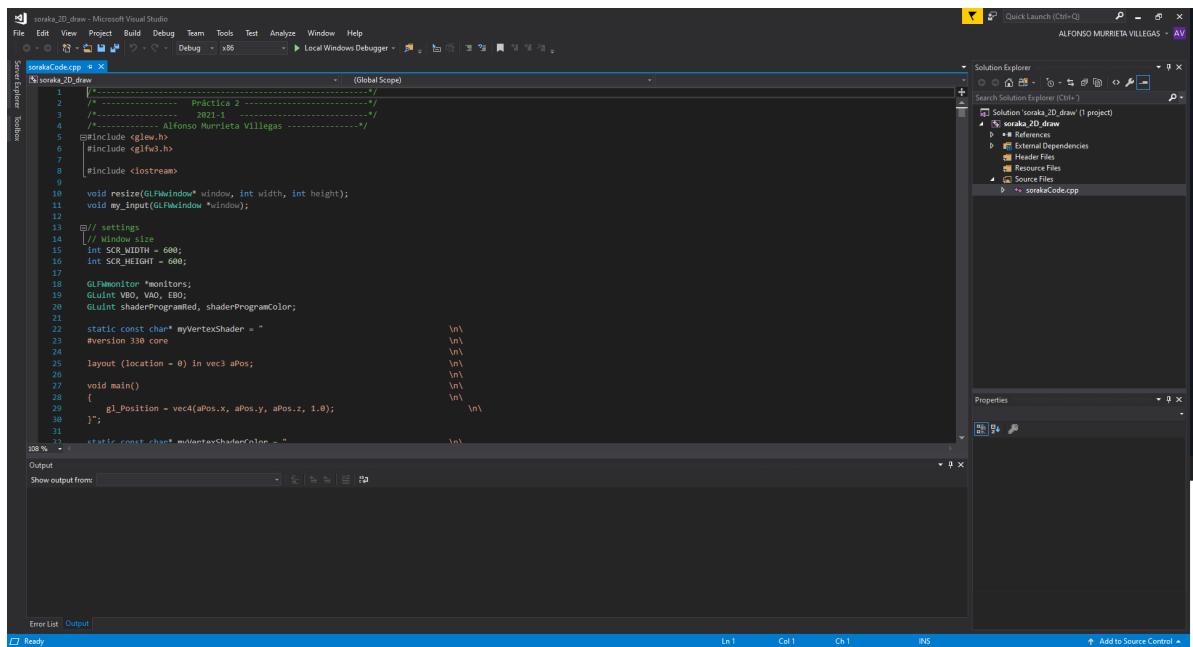
El proyecto subido en github está pensado en que simplemente se ejecute dando directamente en el botón de compilar de Visual Studio:

1.1 Descargar el proyecto directamente del repositorio compartido

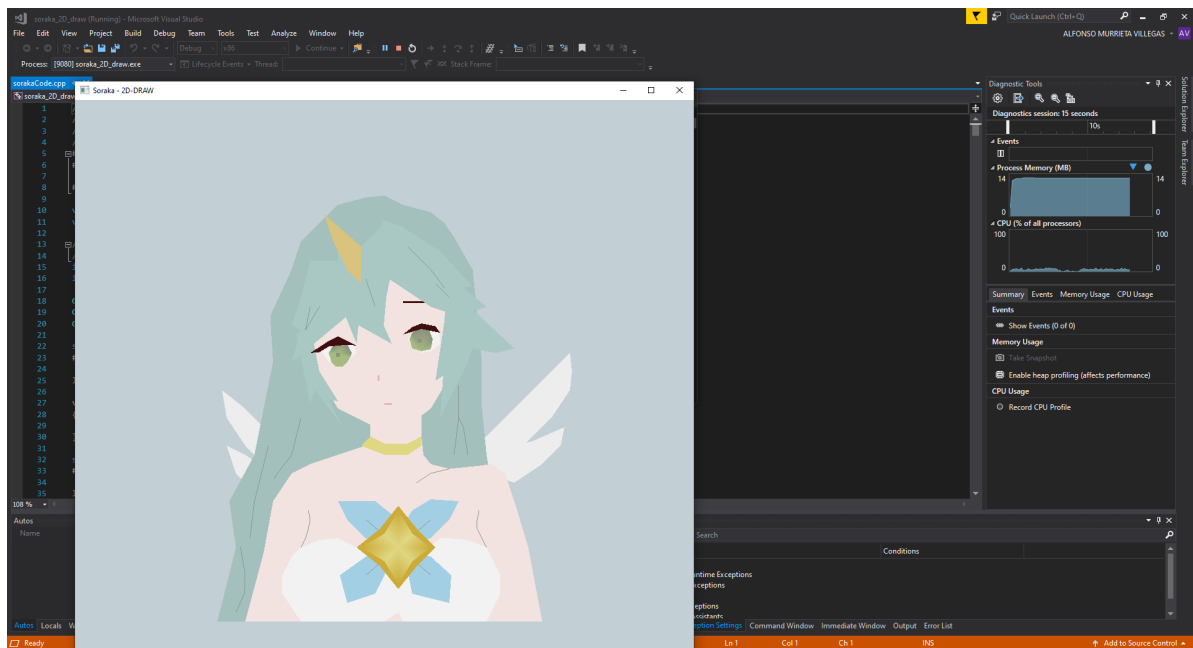


1.2 Acceder dentro de la carpeta de soraka_2D_Draw y abrir el archivo del proyecto en Visual Studio (soraka_2D_draw.sln)

1.3 Una vez dentro del proyecto asegurarse que no marque errores respecto a las bibliotecas de glew y glfw3 *



1.4 Dar click en el botón de Local windows debugger, a continuación se mostrará el dibujo obtenido tras compilar el código exitosamente

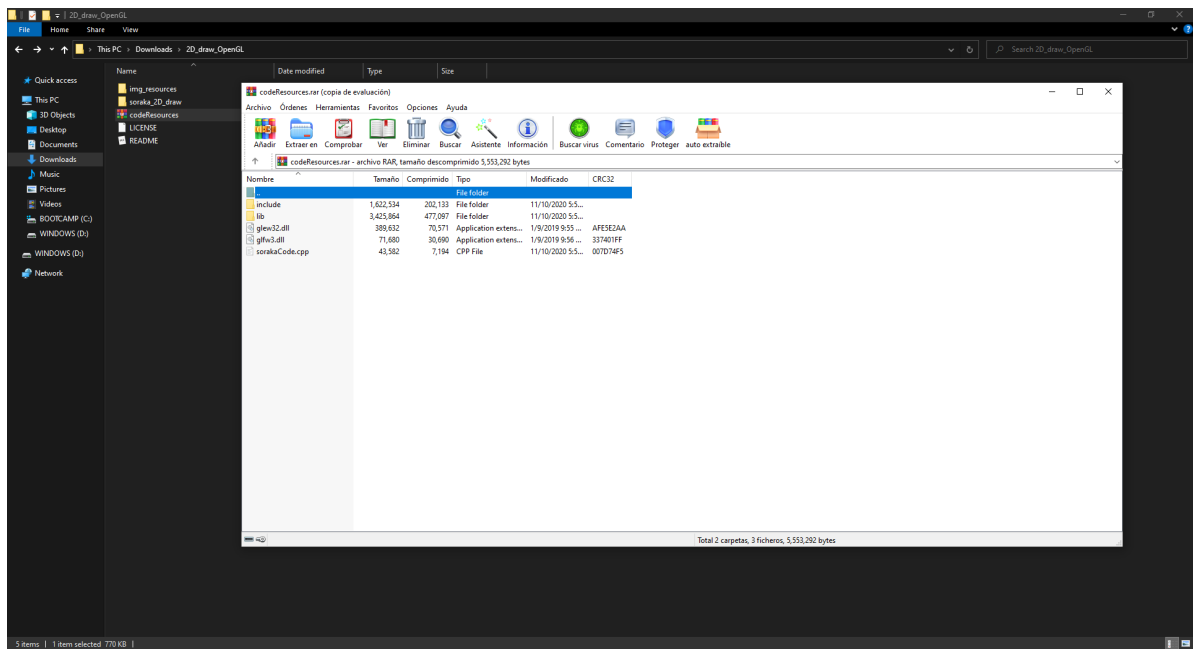


*En caso de haber presentador errores dentro de la importación de los recursos del proyecto, agregue manualmente los recursos dentro del proyecto, lo cual se describe en el forma de compilar 2:

2) Crear y compilar el proyecto

2.1 Crear un proyecto desde ceros en Visual Studio Code, de tipo "empty Project"

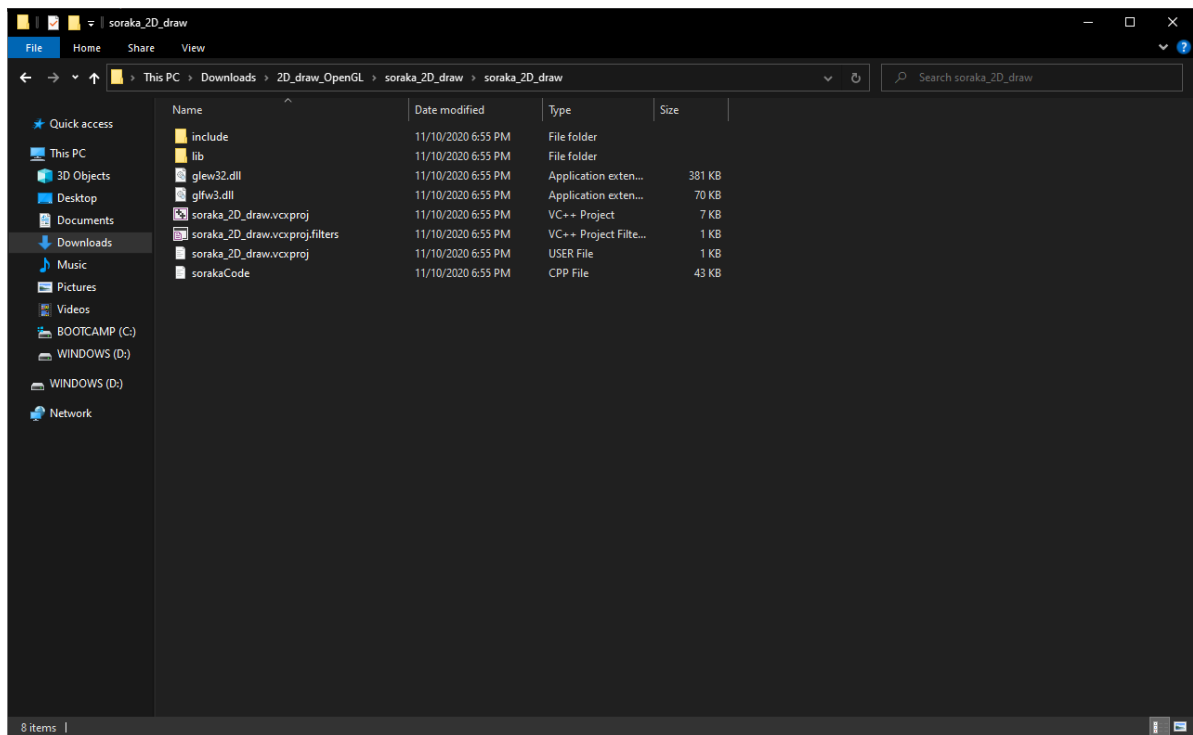
2.2 Agregar dentro de la carpeta de source o archivos fuente el main code del proyecto, el cual se incluye dentro del archivo rar incluido en el repositorio:



el mainCode se denomina como *sorakaCode.cpp*

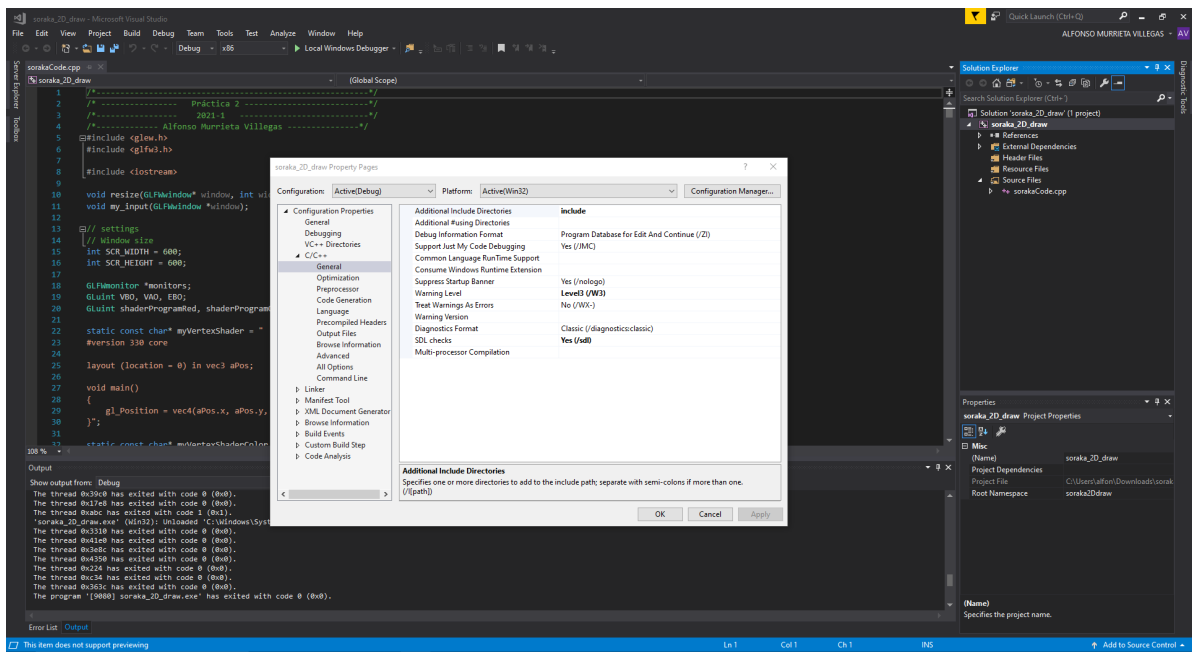
Posteriormente agregar dentro del proyecto las siguientes bibliotecas y recursos

NOTA: Es importante colocar los archivos del archivo rar en la dirección raíz del proyecto, de la siguiente forma:

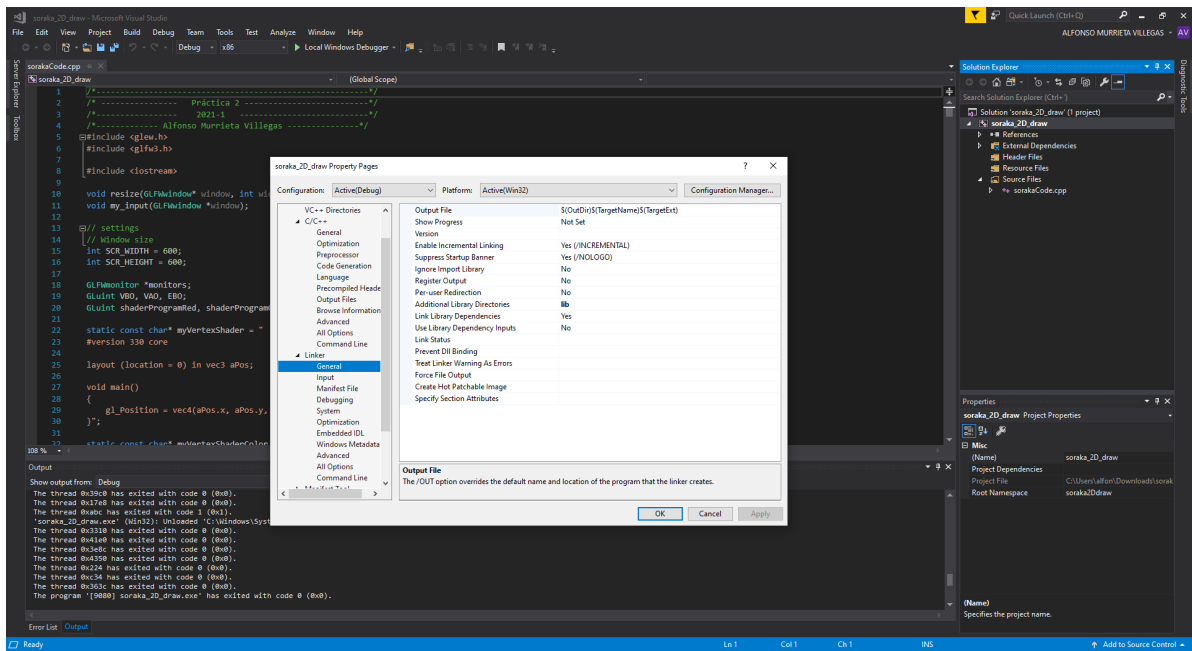


Posteriormente agregar los recursos dentro de la configuración del proyecto:

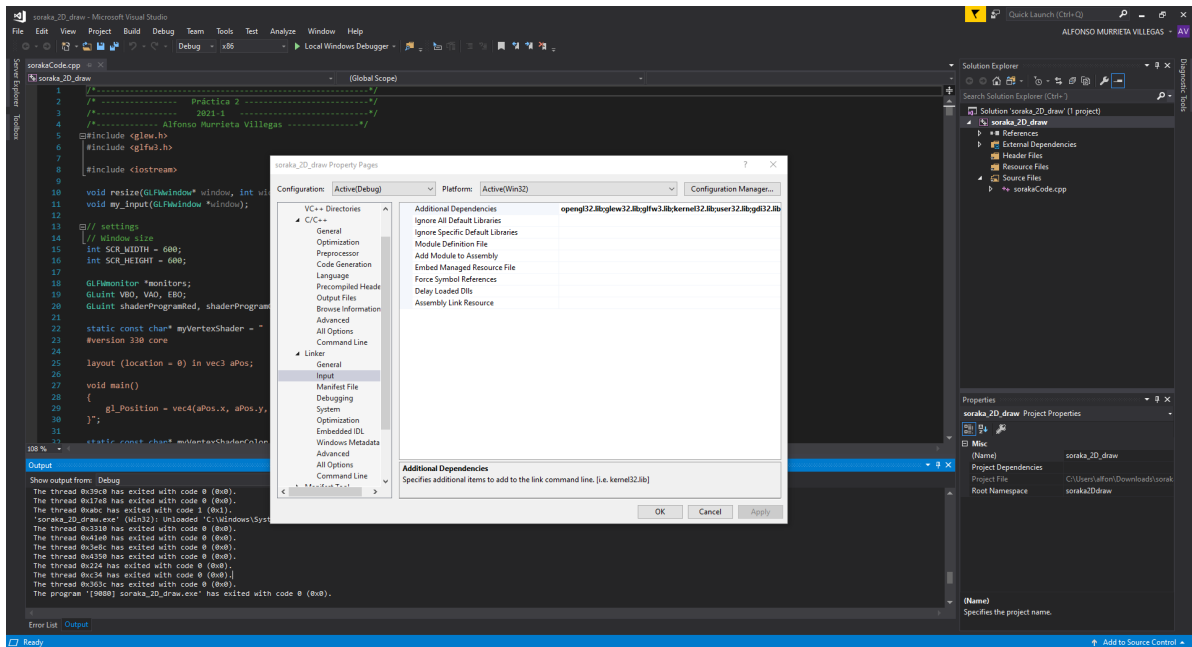
2.3 Agregar *include*:



2.4 Agregar lib:*



2.5 Agregar al input `opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib;`



2.6 Compilar el proyecto

