



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

PROYECTO FINAL

Manual de configuración

ALUMNOS:

MURRIETA VILLEGAS ALFONSO

REZA CHAVARRIA SERGIO GABRIEL

VALDESPINO MENDIETA JOAQUIN

PROFESOR:

JOSÉ ROQUE ROMÁN GUADARRAMA

GRUPO:

3

FECHA DE ENTREGA:

26/01/2021

CONFIGURACION DEL PROYECTO

A continuación, se dará la forma de configurar el proyecto, cabe aclarar que el software que se hace uso es VISUAL STUDIO COMMUNITY 2017, por lo que es necesario para proceder.

Nota: Este manual de configuración utiliza imágenes de otro proyecto para ejemplificar el proceso.

PROYECTO DE VISUAL

Para este proyecto es necesario que cuente con las carpetas correspondientes a:

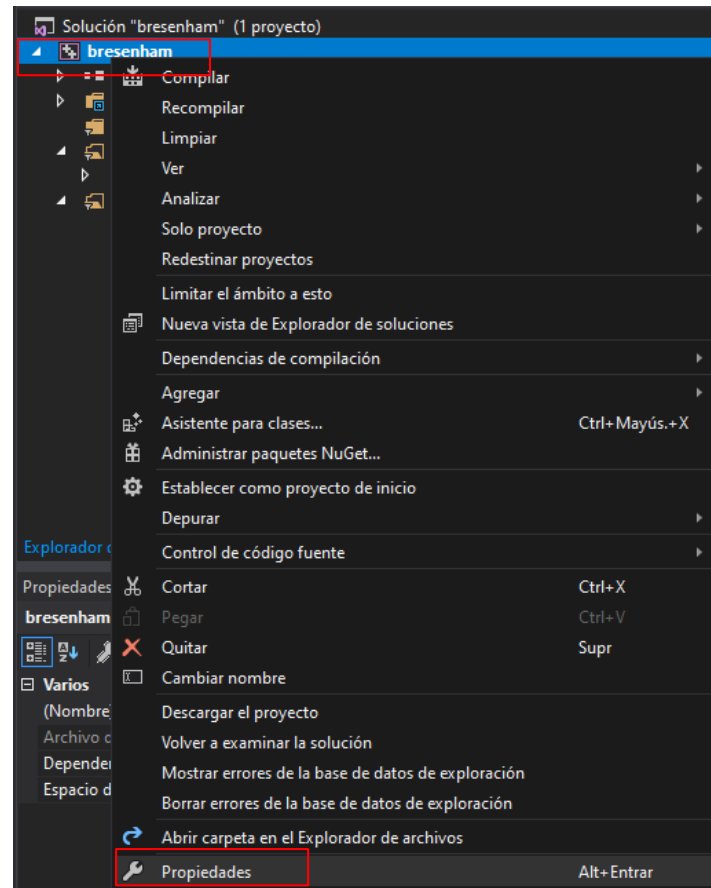
- Include
- Lib
- Resources
- Shaders

Además de los archivos

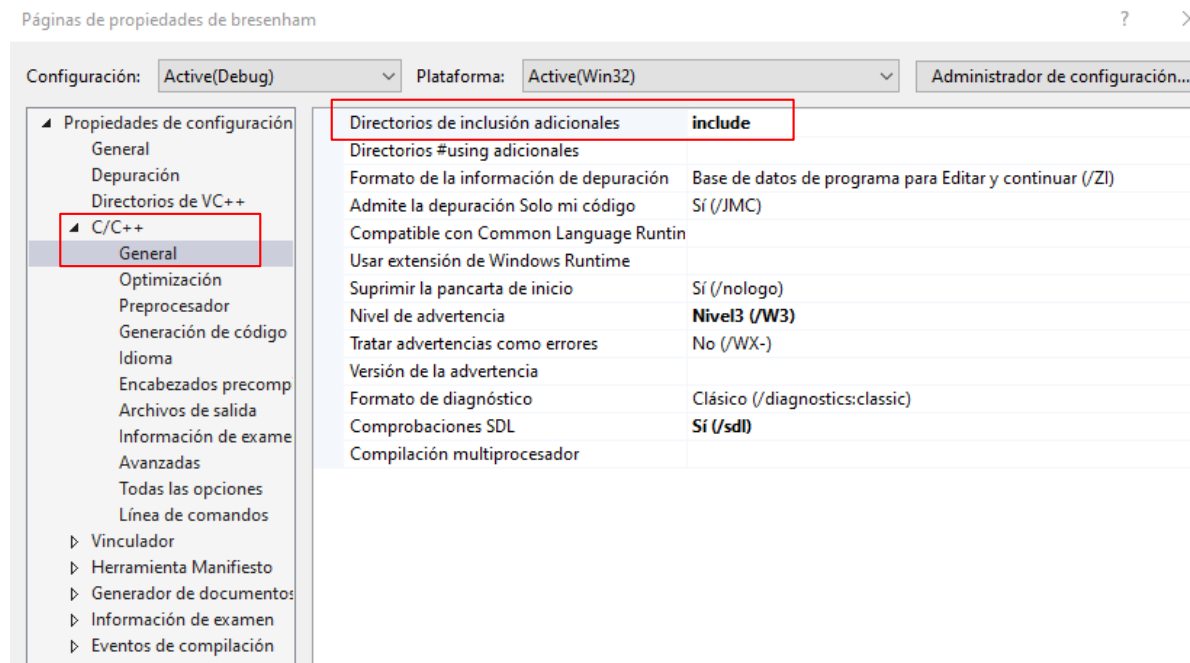
- assimp-vc141-mtd.dll
- camera.h
- glad.c
- glew32.dll
- glfw3.dll
- código fuente main_prac12
- more.wav
- SDL.dll

Estos archivos van dentro de la carpeta que contiene los elementos con extensión: .vcxproj

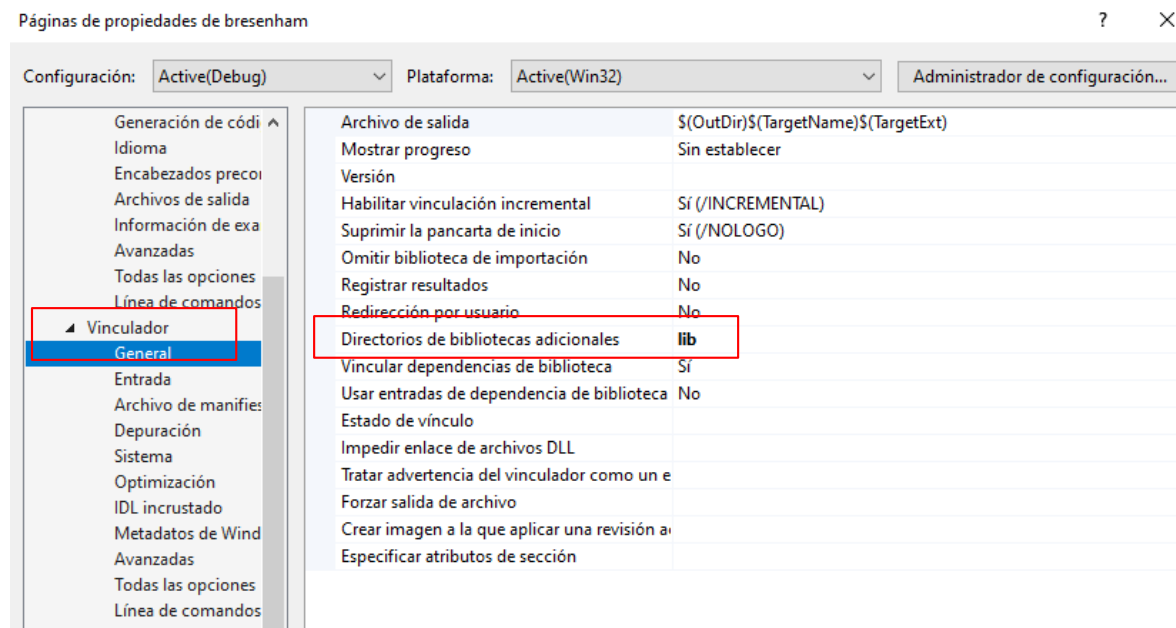
Ahora procederemos a configurar la solución del proyecto, en caso de que no lo este, como primer paso dar click derecho en la solución, posteriormente ir a la sección de propiedades y dar click



Se nos desplegara una pantalla, iremos a la sección de **C/C++ -> General**, y agregar la palabra **Include** a la sección de **Directorios de inclusión adicionales**



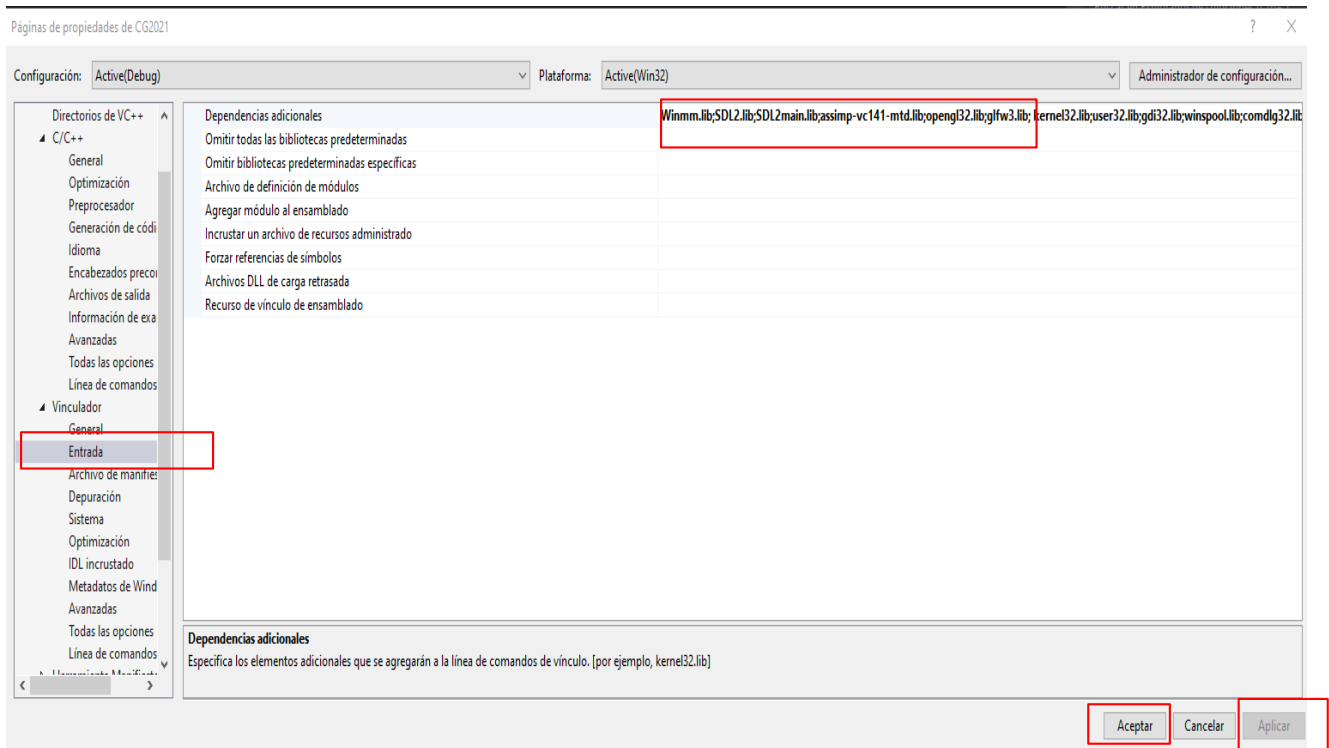
En la misma ventana nos desplazaremos a la sección de **vinculador** y añadiremos la palabra **lib** en la sección de **Directorios de bibliotecas adicionales**



Después en **vinculador** pasaremos a la sección de **Entrada** e introduciremos la siguiente línea

Winmm.lib;SDL2.lib;SDL2main.lib;assimp-vc141-mtd.lib;opengl32.lib;glfw3.lib;kernel32.lib;user32.lib;gdi32.lib;winspool.lib;comdlg32.lib;advapi32.lib;shell32.lib;ole32.lib;oleaut32.lib;uuid.lib;odbc32.lib;odbccp32.lib;%(AdditionalDependencies)

Al final de damos **aplicar**, **aceptar** y de esa forma ya tendremos configurado el proyecto para compilarlo y ejecutarlo.



Nota: para tener más información sobre el uso, ejecución y elementos del proyecto, consultar el manual de usuario