

How to compile (Manual Técnico)

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

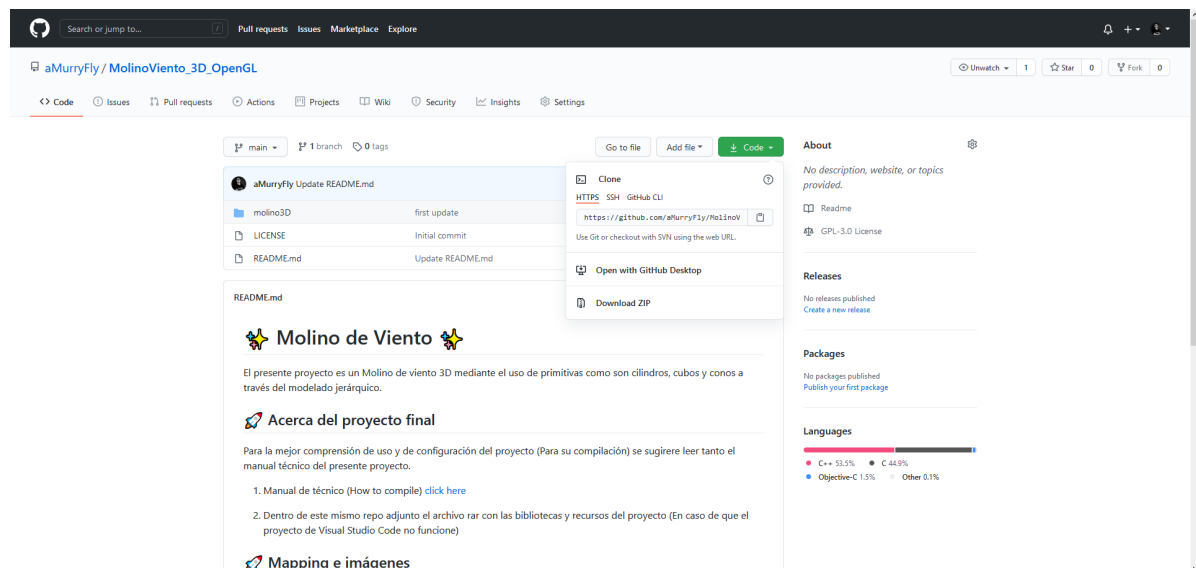
Existen 2 formas de compilar este proyecto, las cuales se plantean a continuación:

1) Compilar directamente el proyecto de Github

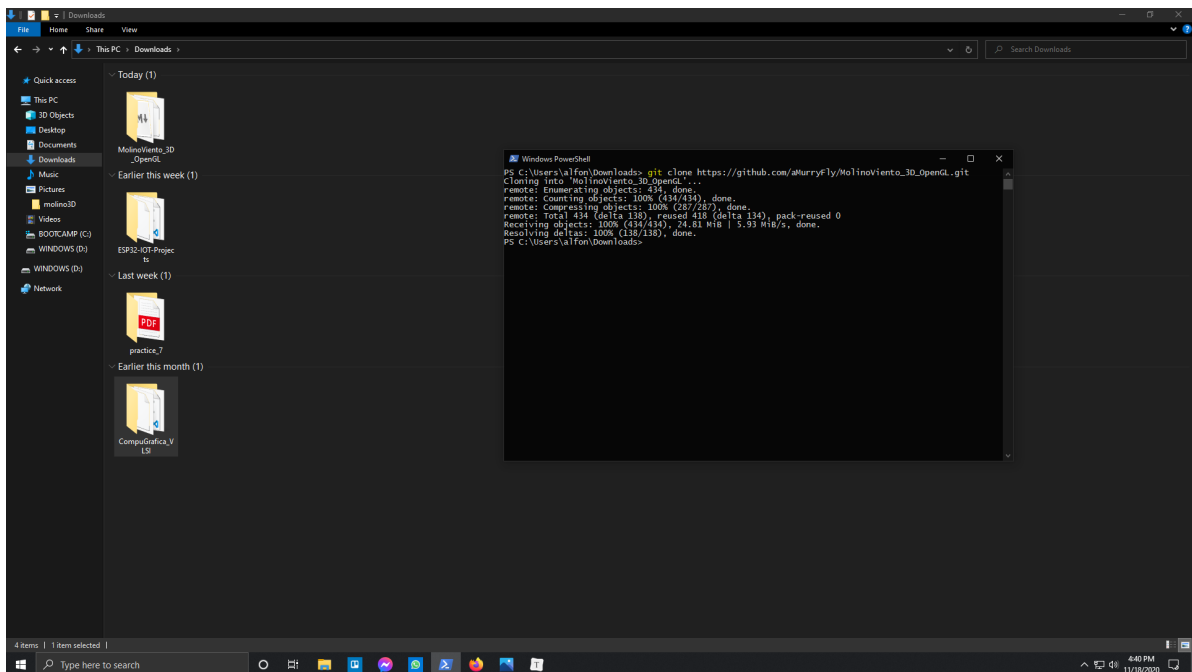
El proyecto subido en github está pensado en que simplemente se ejecute dando directamente en el botón de compilar de Visual Studio:

1.1 Descargar el proyecto directamente del repositorio compartido, ya sea mediante un zip o usando el comando

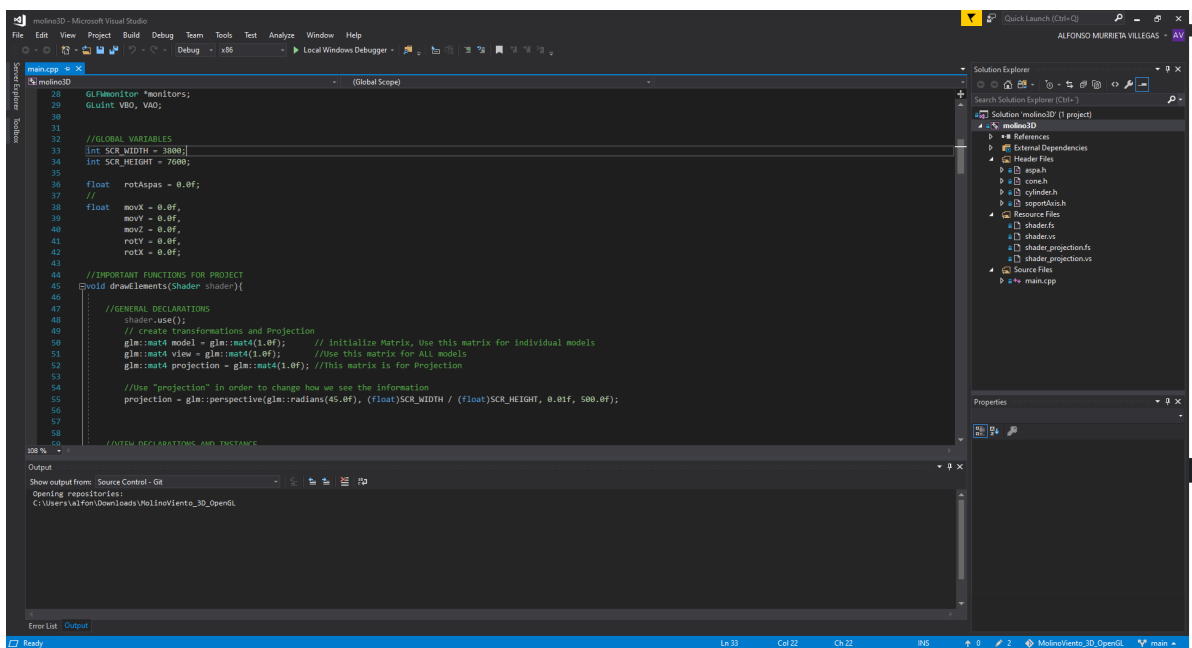
```
git clone <repoURL>
```



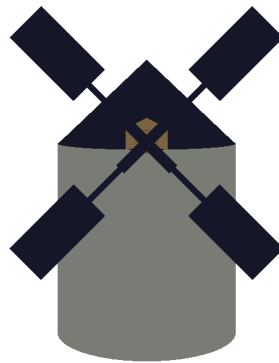
1.2 Acceder dentro de la carpeta de **MolinoViento_3D_OpenGL** y ejecutar el archivo **molino.sln** o directamente abrir el proyecto desde Visual Studio



1.3 Una vez dentro del proyecto asegurarse que no marque errores respecto a las bibliotecas de glew y glfw3, también asegurarse que los shader se encuentran en Resources Files, y que las 4 bibliotecas (aspa.h, cone.h, cylinder.h, soportAxis.h) se encuentren incluidos en el proyecto *, y por último, asegure que en source Files se encuentre solamente main.cpp [Ver imagen inferior]



1.4 Si todo lo anterior está bien, simplemente dar click en el botón de Local windows debugger, a continuación se mostrará el dibujo obtenido tras compilar el código exitosamente (Ver el video de funcionamiento para algunas notas importantes)



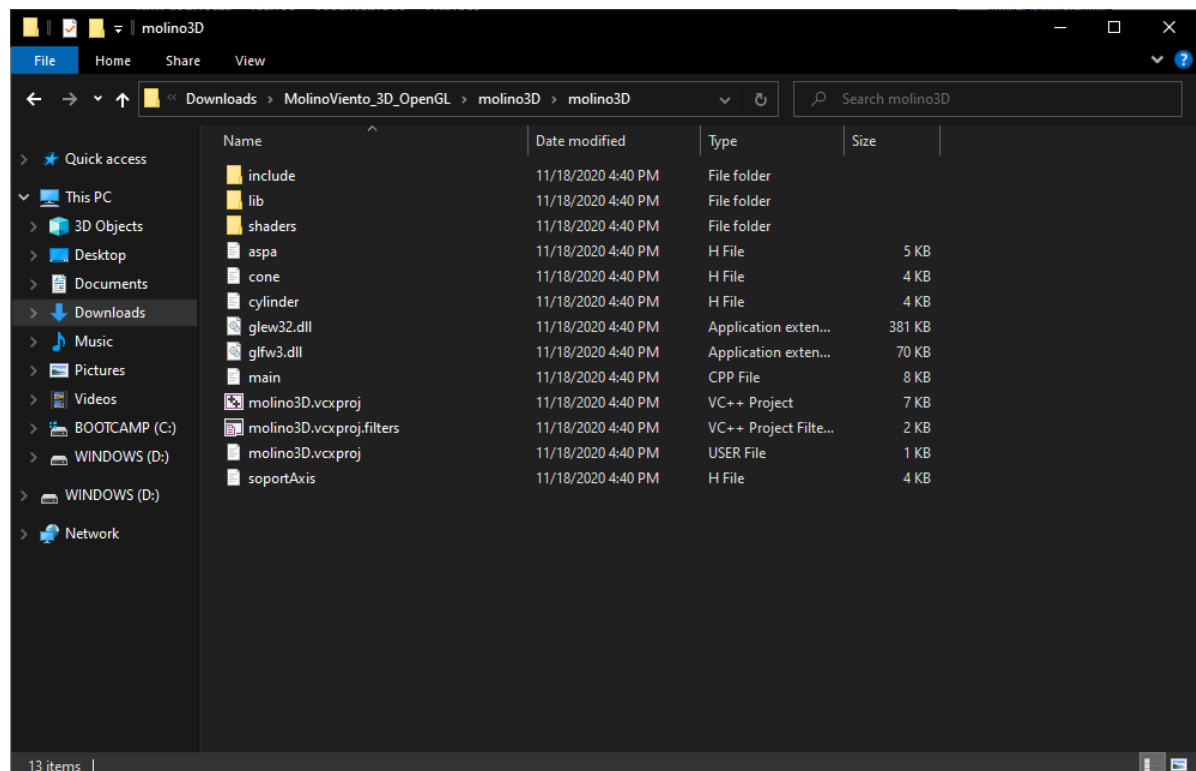
Es necesario destacar que para mover las aspas del molino deben usarse la letra A o D dependiendo de la dirección que se quiera

*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:

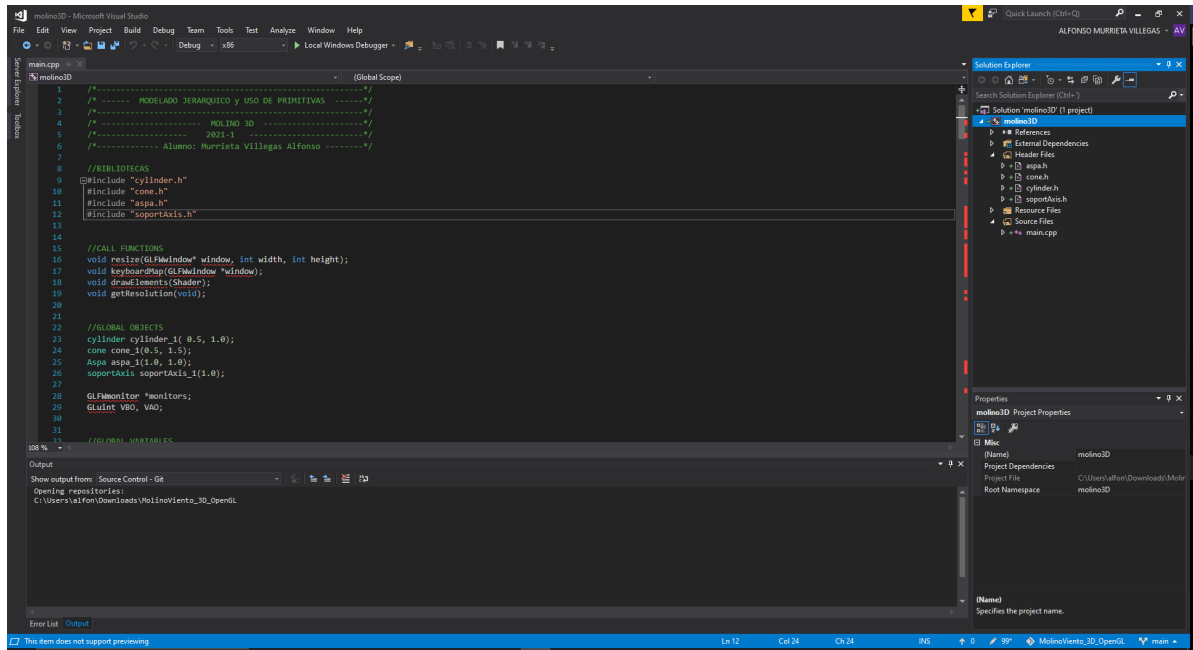
2) Crear y compilar el proyecto

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

2.2 Mover todos los recursos del proyecto (Se incluye en el archivo rar de el repositorio) dentro de la carpeta raíz del proyecto , de la siguiente forma

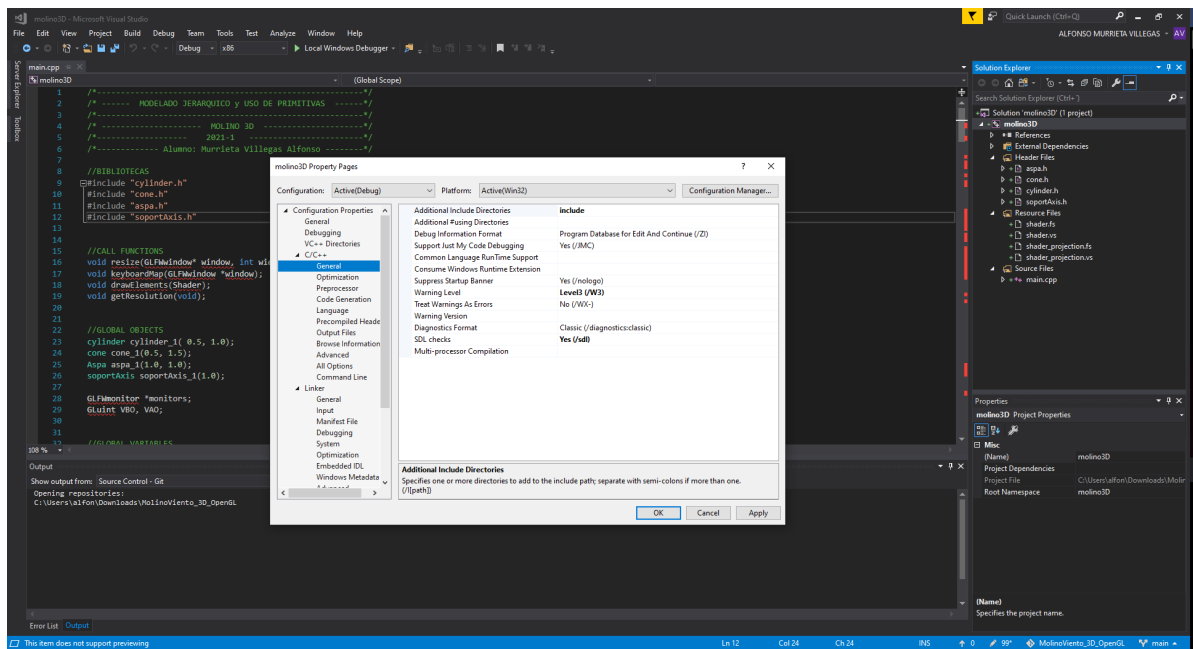


2.3 Posteriormente agregar los recursos dentro de la configuración del proyecto, el resultado debería quedar de la siguiente forma:

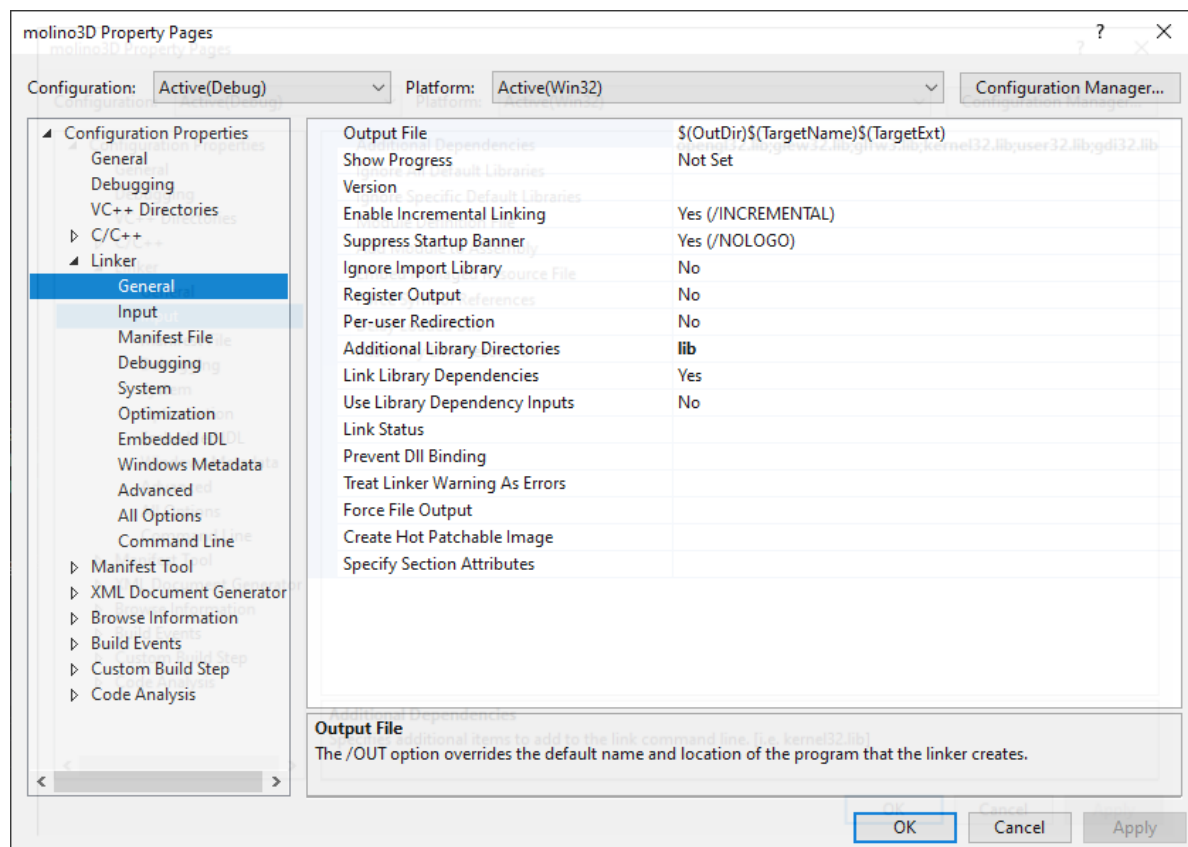


Configurar dentro del proyecto

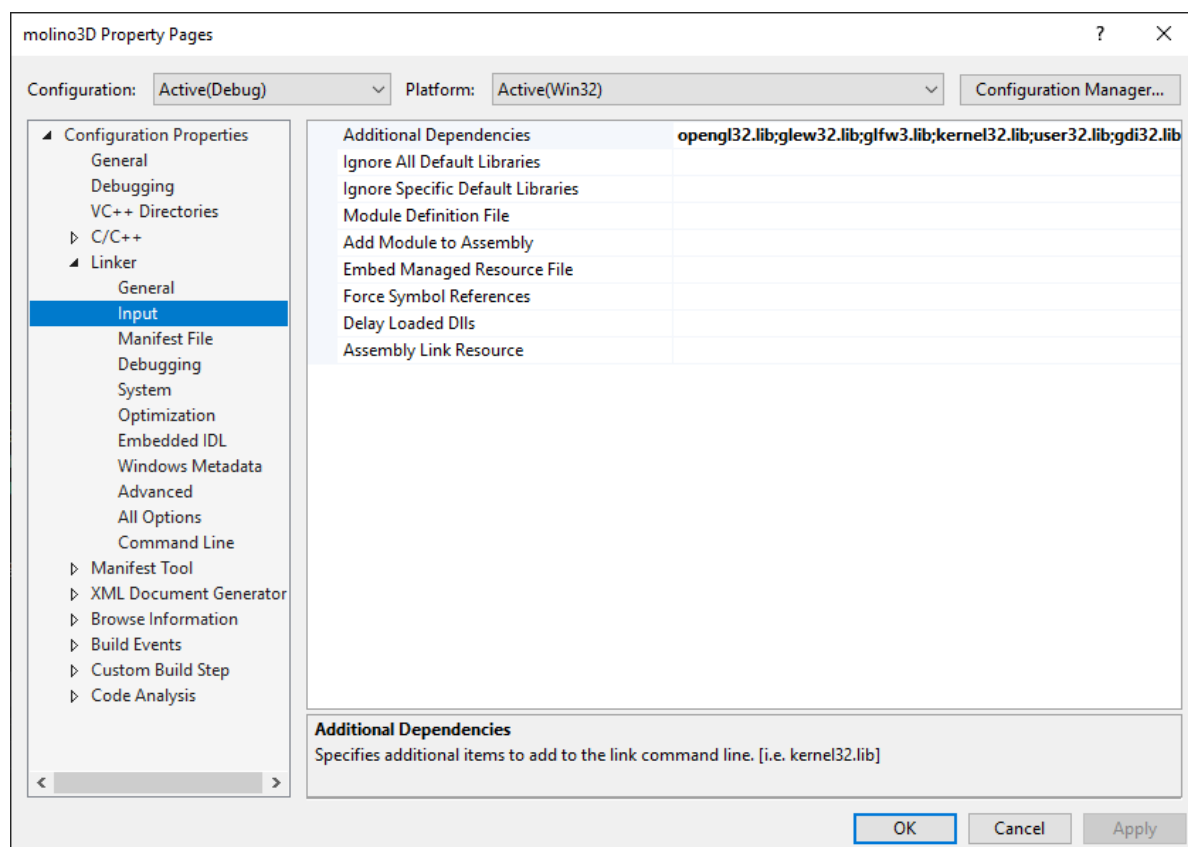
2.4 Agregar *include*:



2.4 Agregar *lib*:



2.5 Agregar al input **opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib; :**



2.6 Compilar el proyecto

