

How to compile (Manual Técnico)

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

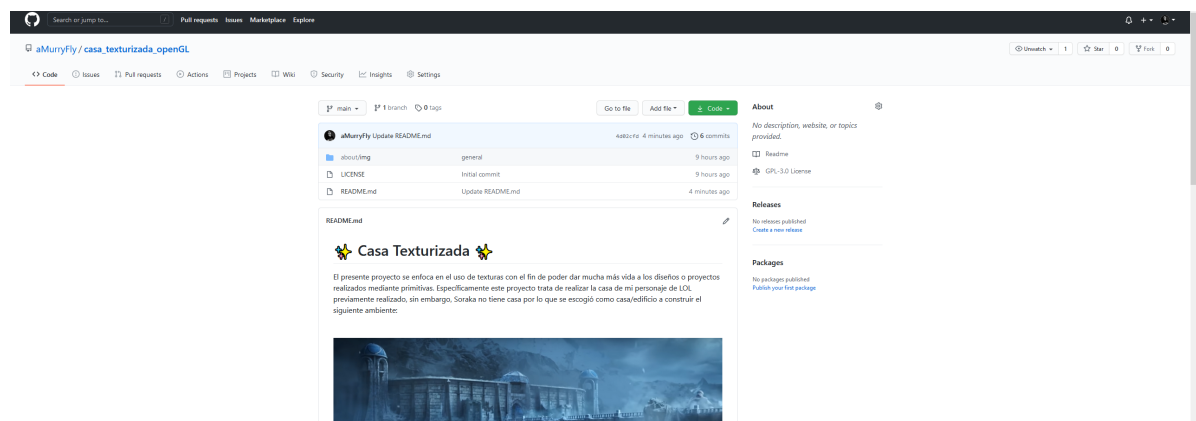
Existen 2 formas de compilar este proyecto, las cuales se plantean a continuación:

1) Compilar directamente el proyecto de Github

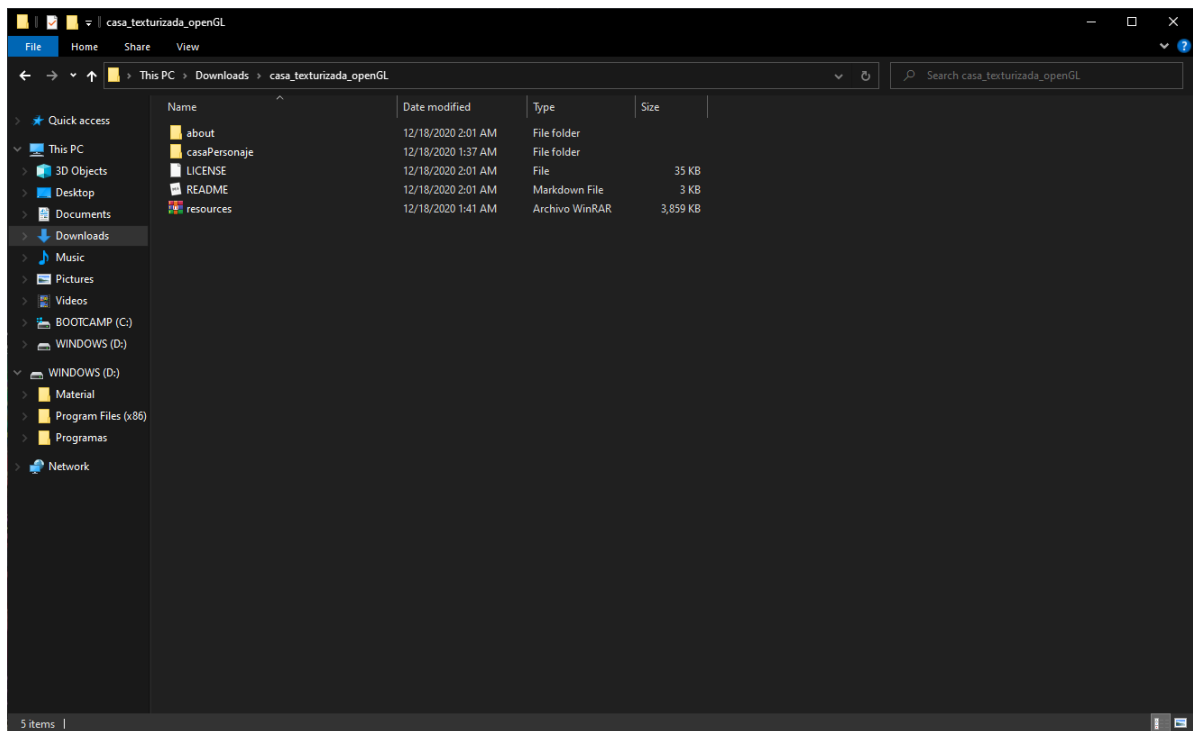
El proyecto subido en github está pensado en que simplemente se ejecute dando directamente en el botón de compilar de Visual Studio:

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

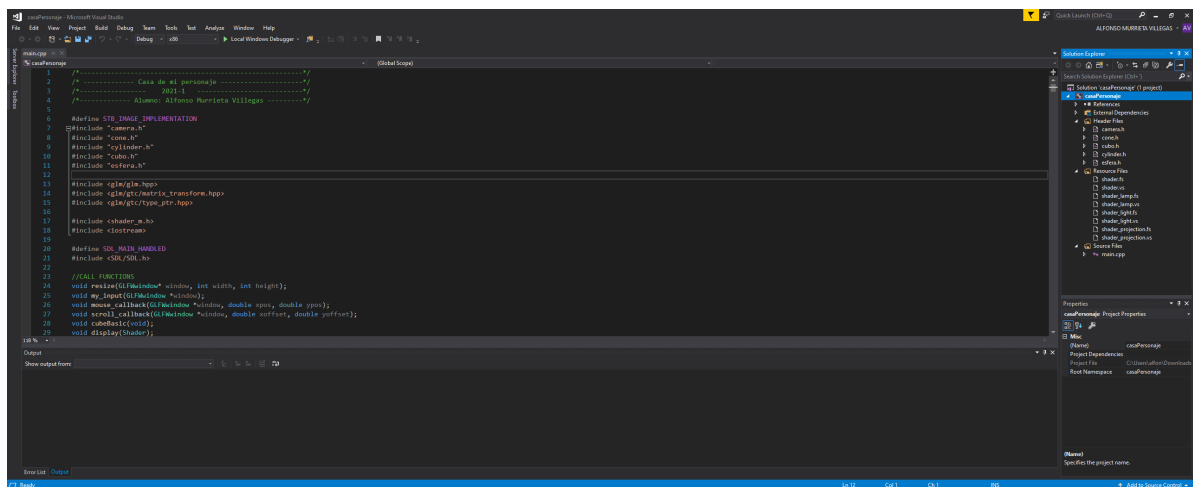
```
git clone <repoURL>
```



1.2 Acceder dentro de la carpeta de **casaPersonaje** y ejecutar el archivo ***.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 (cube.h, cone.h, cylinder.h) se encuentren incluidos en el proyecto *, y por último, asegure que en source Files se encuentre solamente main.cpp [Ver imagen inferior]



NOTA: En caso de marcar error respecto a las bibliotecas (Es decir que no se encuentren incluidas en el proyecto, ve directamente al **Configurar dentro del proyecto**, paso 2.4 de este manual)

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)



NOTA: Para mover la cámara dentro del entorno emplea las siguientes teclas:

'A' = movimiento a la izquierda

'D' = movimiento a la derecha

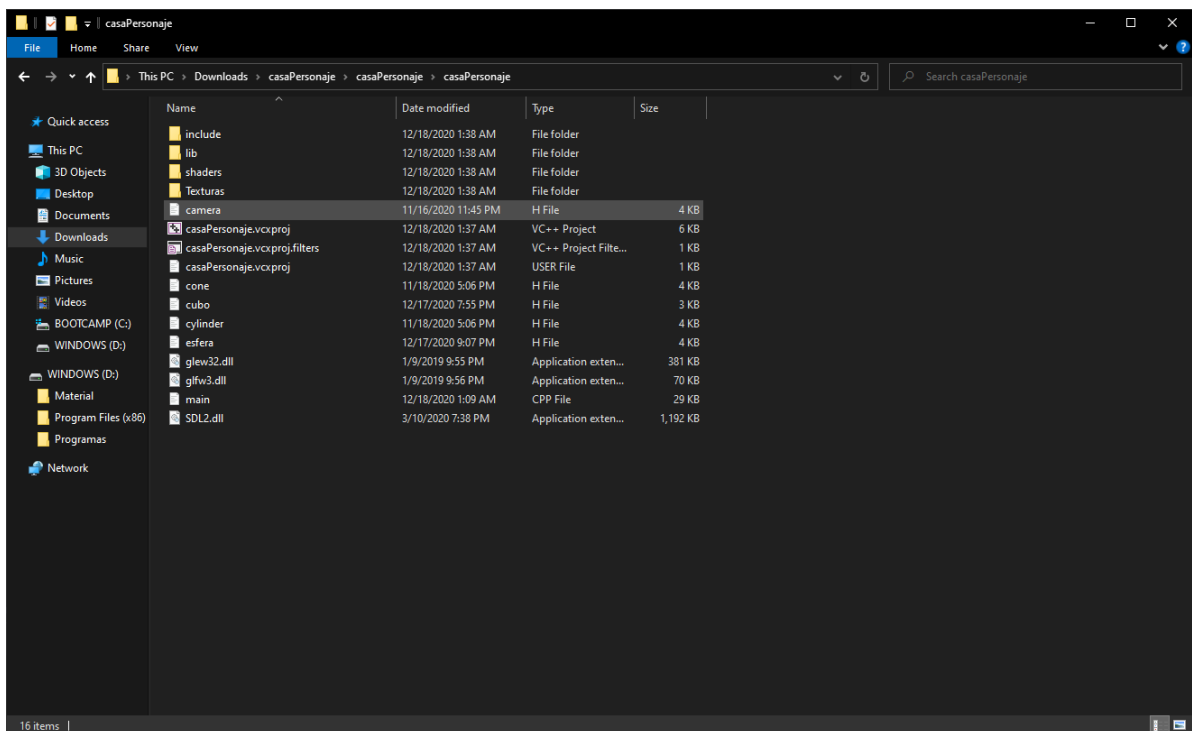
'S' = movimiento a la arriba

'W' = movimiento a la abajo

2) Crear y compilar el proyecto

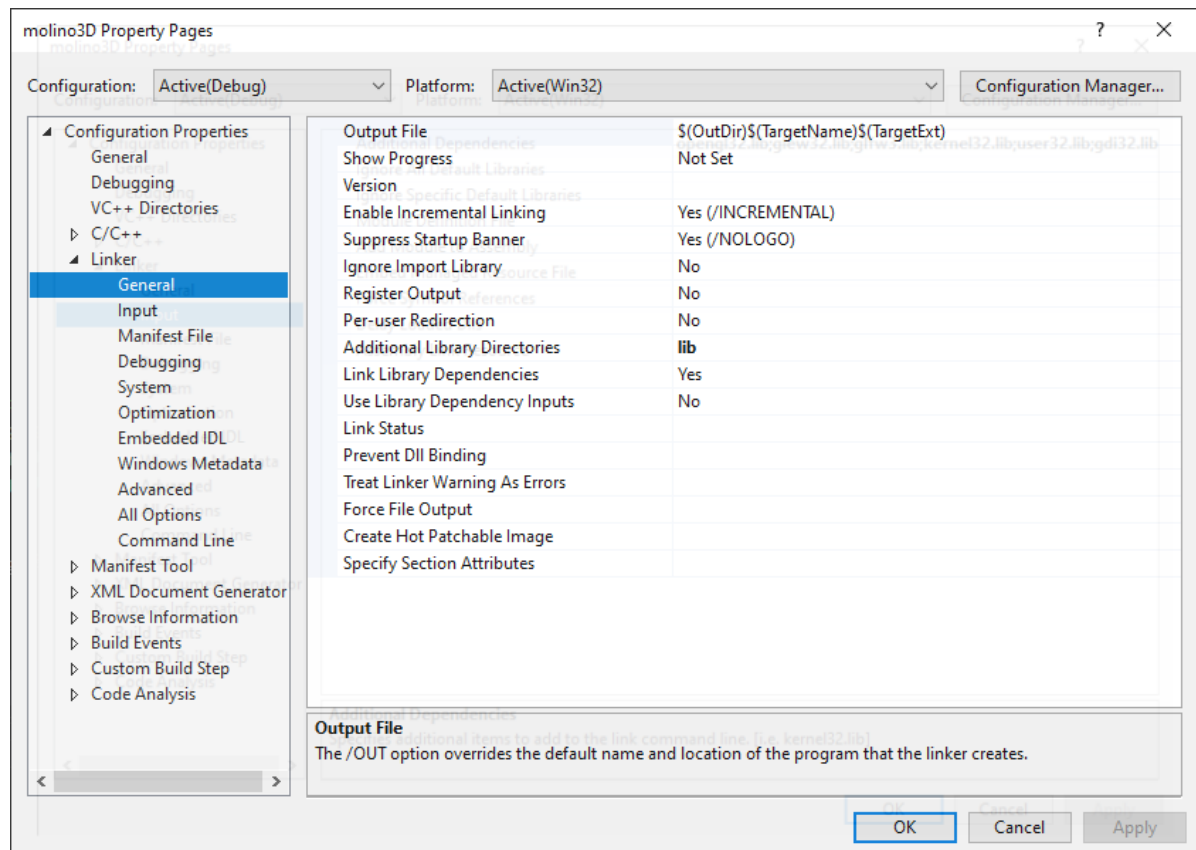
2.1 Crear un proyecto desde cero en Visual Studio Code, de tipo "empty Project"

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

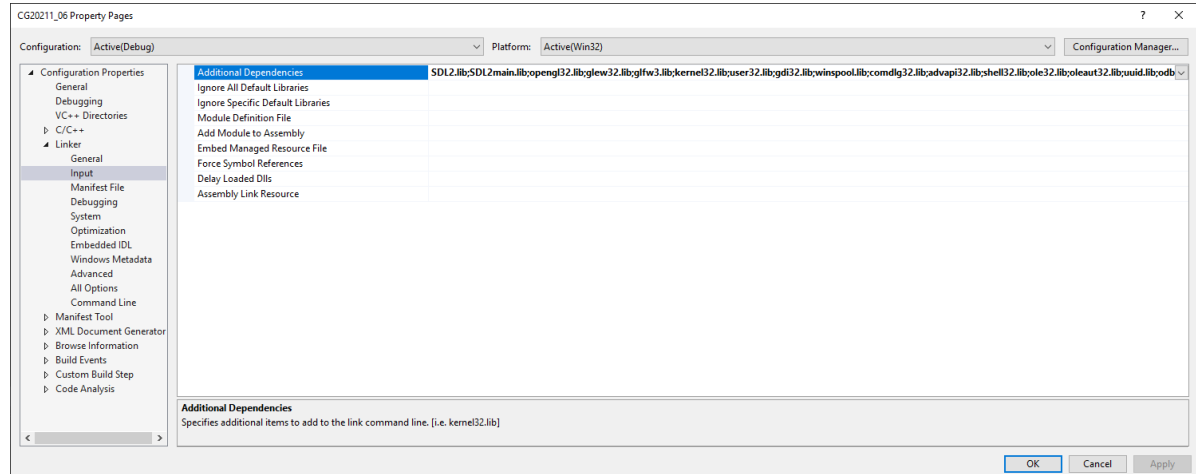


NOTA: El rar incluye los shaders usados, las texturas usadas, las bibliotecas de las primitivas, además de las bibliotecas de OpenGL empleadas.

2.4 Agregar lib:



2.5 Agregar al input **SDL2.lib;SDL2main.lib;opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib;**



2.6 Compilar el proyecto y como resultado se observará lo siguiente:



NOTA: Para mover la cámara dentro del entorno emplea las siguientes teclas:

'A' = movimiento a la izquierda

'D' = movimiento a la derecha

'S' = movimiento a la arriba

'W' = movimiento a la abajo