



Introducción al Desarrollo de Videojuegos con un Pong

Instalación de SDL en Linux y en Windows

14 de noviembre de 2010

David Saltares Márquez

1. Instalación de la biblioteca SDL en GNU/Linux

Suponemos que tienes una distribución basada en Debian como Ubuntu o Guadalinex por lo que dispones de *apt-get*. Para instalar SDL y las herramientas que utilizaremos en el taller, abre una terminal y ejecuta:

```
sudo apt-get install gcc make libsdl1.2-dev libsdl-image1.2-dev \
    libsdl-ttf2.0-dev
```

En sistemas no basados en Debian los paquetes no varían, simplemente habría que cambiar el nombre del programa para instalar paquetes. Por ejemplo: *yum*.

2. Instalación de la biblioteca SDL en Windows

El proceso de instalación de SDL en Windows es bastante más largo que en GNU/Linux (quizás eso sea una señal para que cambies de sistema operativo). Primero instalaremos un entorno de desarrollo integrado (IDE) libre llamado CodeBlocks y más tarde procederemos con SDL. Debes saber que CodeBlocks utiliza el compilador GCC (a través de MinGW) por lo que trabajaremos aproximadamente sobre lo mismo.

2.1. CodeBlocks

- Acude a la sección de descargas de la página oficial de Code Blocks y selecciona la versión para Windows que incluye MinGW:

<http://www.codeblocks.org/downloads/26#windows>

- Ejecuta el instalador, dale los permisos oportunos y elige las opciones por defecto.

2.2. SDL

Muy bien, tú lo has querido, has optado por instalar SDL en Windows. Sigue estas **largas** instrucciones con cuidado si no quieres tener problemas a la hora de compilar tu proyecto.

2.2.1. SDL básico

- Descarga el paquete de ejecución de SDL:

<http://www.libsdl.org/release/SDL-1.2.14-win32.zip>

- Descomprime el fichero
- Copia el fichero *SDL.dll* en la carpeta de instalación de Mingw, probablemente en *C:/Mingw/bin*.
- Descarga el paquete de desarrollo de SDL desde:

<http://www.libsdl.org/release/SDL-devel-1.2.14-mingw32.tar.gz>

- Descomprime el fichero.
- Copia el contenido del directorio *lib* en el directorio de Mingw. Seguramente quede: *C:/Mingw/lib*.
- Copia el directorio *SDL* situado dentro de *include* a la instalación de Mingw. Debe quedar *C:/Mingw/include/SDL*.

2.2.2. SDL Image

2.2.3. SDL TTF