Projekt uruchamiamy z pliku Game/Game.sln w najnowsym (!) **Visual Studio 2019 Preview** (!) z zainstalowanym najnowszym modułem do C++. Jak ktoś ma już zainstalowane niech się upewni że ma wszystko zaktualizowane.

Proszę nie uruchamiać projektu w innym lub niekompletnym visualu bo może to zepsuć config (ale zazwyczaj pokazuje wtedy odpowiedni komunikat więc można anulować i/lub cofnąć zmiany na repo).

Wszystkie zależności (GLFW, GLM itp.) są w folderze Game/3rd i projekt posiada skonfigurowane odpowiednie ścieżki względne tam, więc wszystko powinno się kompilować "z palca" bez dodatkowych konfiguracji.

Projekt jest skonfigurowany oddzielnie pod kompilacje na **Debug** i **Release**. Jeśli pracujemy w Visualu, uruchamiamy jako Debug. Jeśli chcemy uruchomić z pliku - kompilujemy jako Release (Build > Batch Build) ORAZ uruchamiamy skrypt **Game/releasecopy.bat** który skopiuje wszystkie odpowiednie zależności i dane aby można było odpalać grę z pliki Release/Game.exe