

Desarrollo de juegos multiplataforma con SDL

Configurar el entorno de desarrollo

Entorno de desarrollo sobre Linux

Desarrollo de juegos en C++ con GNU/Linux:

- Ubuntu Linux Hardy Heron 8.04
- Eclipse SDK 3.2.2 +
 - sudo apt-get install eclipse
- GCC versión 4.2.3.
 - Incluido con Ubuntu 8.04
- CDT 3.1.2 (C/C++ Development Tools for Eclipse)
 - sudo apt-get install eclipse-cdt
- SDL 1.2 (Simple DirectMedia Layer), SDL_image, SDL_mixer, SDL_ttf
 - sudo apt-get install libsdl1.2-dev
 - sudo apt-get install libsdl-image1.2-dev
 - sudo apt-get install libsdl-mixer1.2-dev
 - sudo apt-get install libsdl-ttf1.2-dev

Para configurar el proyecto es necesario en Eclipse:

Project → Configure → C/C++ Build → Gcc C++ Linker → Libraries y agregar:

SDL
SDL_mixer
SDL_image
SDL_ttf

Entorno de desarrollo sobre Windows

Desarrollo de juegos en C++ con Windows XP:

- Windows XP service pack 3.
- Eclipse SDK for C/C++ developers 3.3.2 +
 - Instalar Java Runtime Environment desde Programs\Development\jre-6u6-windows-i586-p-s.exe
 - Extraer el archivo Programs\Development\eclipse-cpp-europa-winter-win32.zip en C:\Archivos de programa\Eclipse
- MinGW 5.1.4
 - Ejecutar Programs\Development\MinGW-5.1.4.exe e instalar MinGW basic Toolchain y G++ compiler.
- SDL 1.2 (Simple DirectMedia Layer), SDL_image , SDL_mixer, SDL_ttf
 - Copiar el contenido de Programs\Extension Libraries\Own made\include a C:\MinGW\include
 - Copiar el contenido de Programs\Extension Libraries\Own made\lib a C:\MinGW\lib
 - Copiar el contenido de Programs\Extension Libraries\Own made\bin a C:\WINDOWS\SYSTEM32

Para configurar el proyecto es necesario en Eclipse:

Project → Configure → C/C++ Build → Settings → MinGW C++ Linker → Libraries y agregar:

mingw32
SDLmain
SDL
SDL_mixer
SDL_image
SDL_ttf