

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería

Configuración

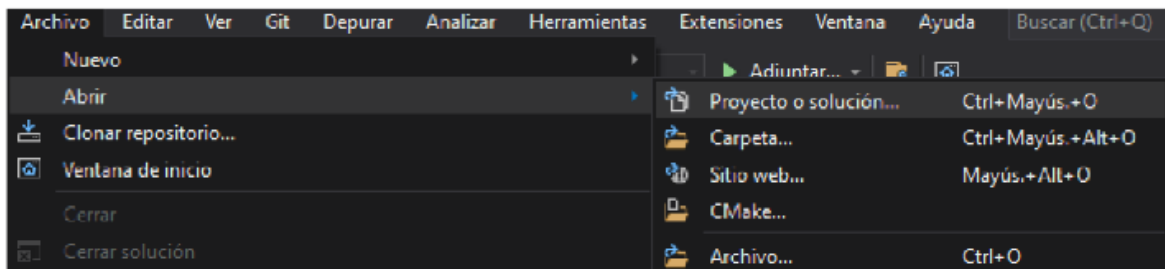
Computación Grafica e
Interacción Humano Computadora

2022-2

Martínez Ortiz Carlos Daniel

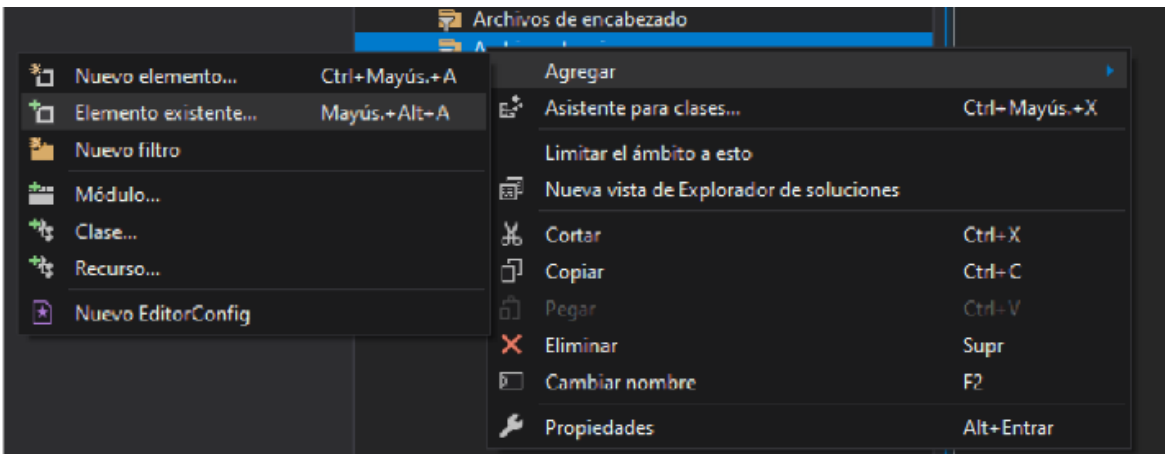
Grupo:02

1.- Abrir visual Studio, seleccionar archivo>Abrir>Proyecto o solución



2.- Seleccionar el archivo con terminación .sln

3.- En Visual Studio, en la ventana de explorador de soluciones, agregar elemento en Archivos de origen.

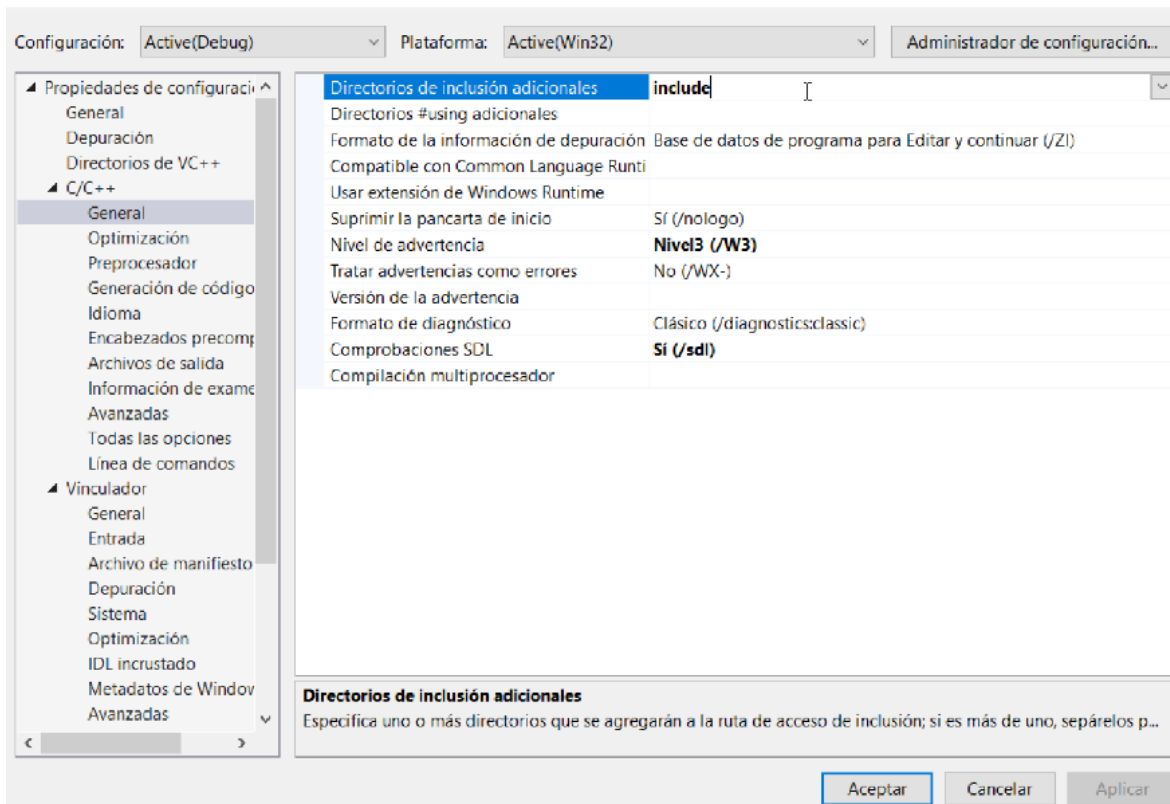


4.- Agregaremos el archivo llamado Final.cpp

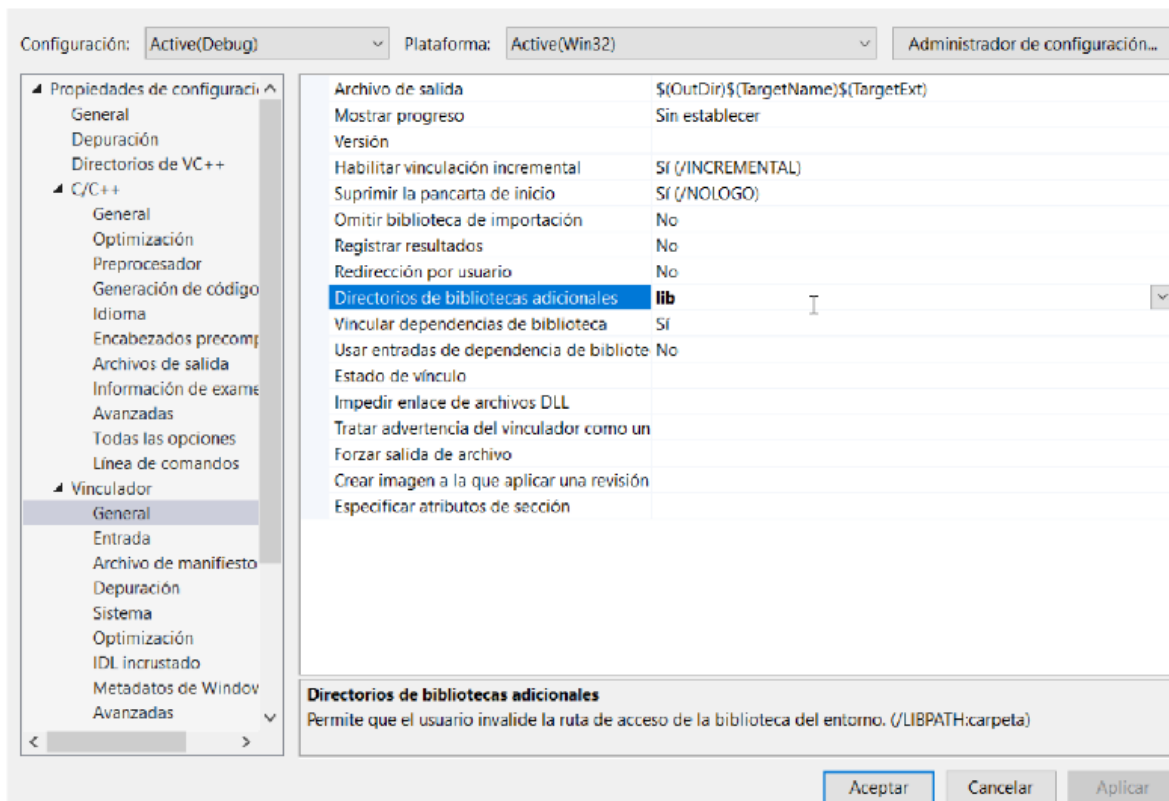
Debug	12/05/2022 06:13 ...	Carpeta de archivos	
include	12/05/2022 06:13 ...	Carpeta de archivos	
lib	12/05/2022 06:14 ...	Carpeta de archivos	
resources	12/05/2022 06:14 ...	Carpeta de archivos	
shaders	12/05/2022 06:14 ...	Carpeta de archivos	
Texturas	12/05/2022 06:14 ...	Carpeta de archivos	
assimp-vc141-mtd.dll	25/04/2020 05:07 ...	Extensión de la apl...	13,064 KB
BabyDuck.jpg	19/09/2021 10:47 ...	Imagen JPEG	13 KB
camera.h	16/11/2020 11:45 ...	Archivo H	4 KB
Config02.pdf	14/03/2022 09:50 ...	Foxit PhantomPD...	103 KB
ConfiguracionFinal.pdf	13/06/2021 10:36 ...	Foxit PhantomPD...	134 KB
Final.cpp	12/05/2022 05:47 ...	Archivo CPP	42 KB

5.- Abrir las propiedades del proyecto.

6.- En la ventana de propiedades del proyecto, vamos a C/C++ y en la opción Directorios adicionales agregamos include, así:



7.- En propiedades, ahora en Vinculador->General, ubicamos directorios de bibliotecas adicionales, agregamos lib.

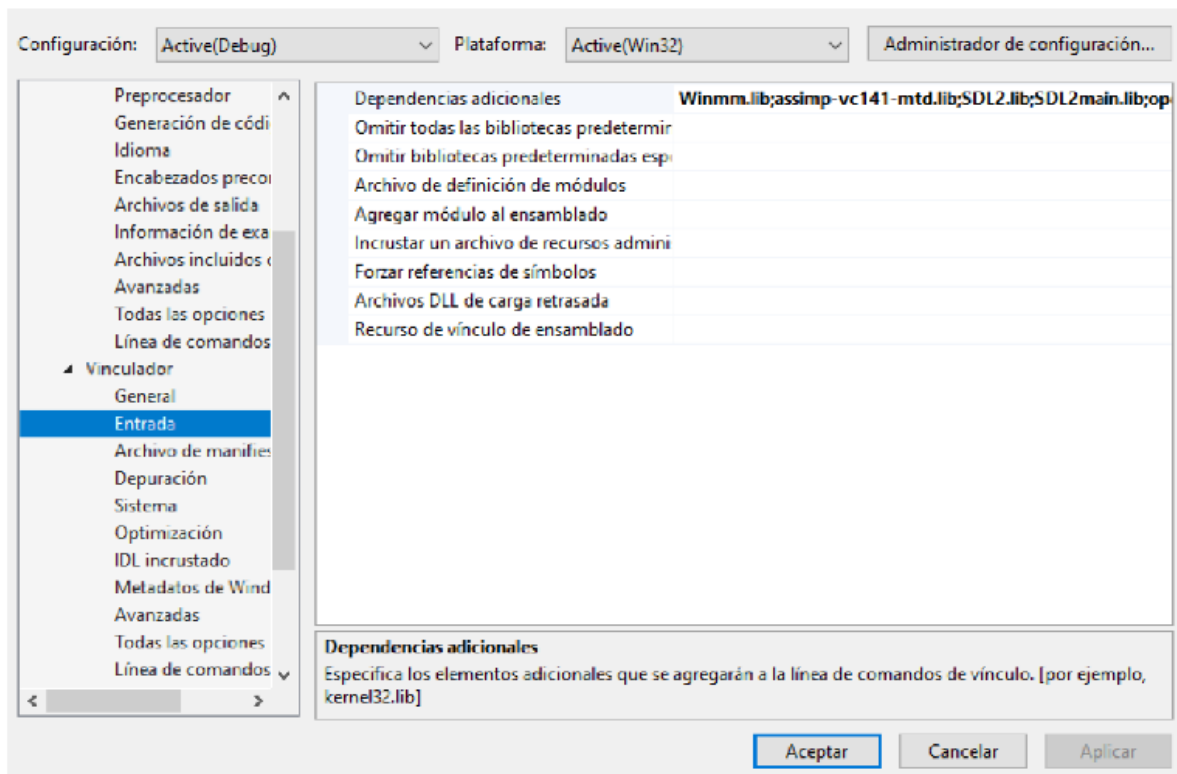


8.- En Vinculador->Entrada, en dependencias adicionales agregar:

Winmm.lib;assimp-vc141-mtd.lib;

SDL2.lib;SDL2main.lib;opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib;

No hay que eliminar nada de lo que ya está escrito ahí.



El proyecto ya debería poder ejecutarse sin errores.