

PJMoo – Projetando Jogos Multiplataforma com Orientação a Objetos
Idealizador: David de Almeida Ferreira (davidferreira@uol.com.br)
Site: <http://pjmoo.codigolivre.org.br>

Instalação do GBF Framework

A instalação do GBF, consiste basicamente na cópia dos arquivos headers (.h) e do arquivo lib (libGBF.a)

A seguir um guia passo-a-passo da instalação do GBF para a plataforma MS Windows.

1. Digite a url <http://pjmoo.codigolivre.org.br/index.php/GBF> no seu navegador



2. Acesse a página de downloads do framework GBF

Download

- Headers do GBF (Necessários para programar)
 - Versão:
 - [GBF.include.0.3.zip](#)
- Lib do GBF (Necessários para programar)
 - Versão
 - [GBF.library.0.3.win32.zip](#) para Windows
 - Linux

Arquivos Headers (includes) versão única.
Os mesmos arquivos são usados para Windows e Linux

Baixe a versão mais atual, de acordo com seu Sistema Operacional

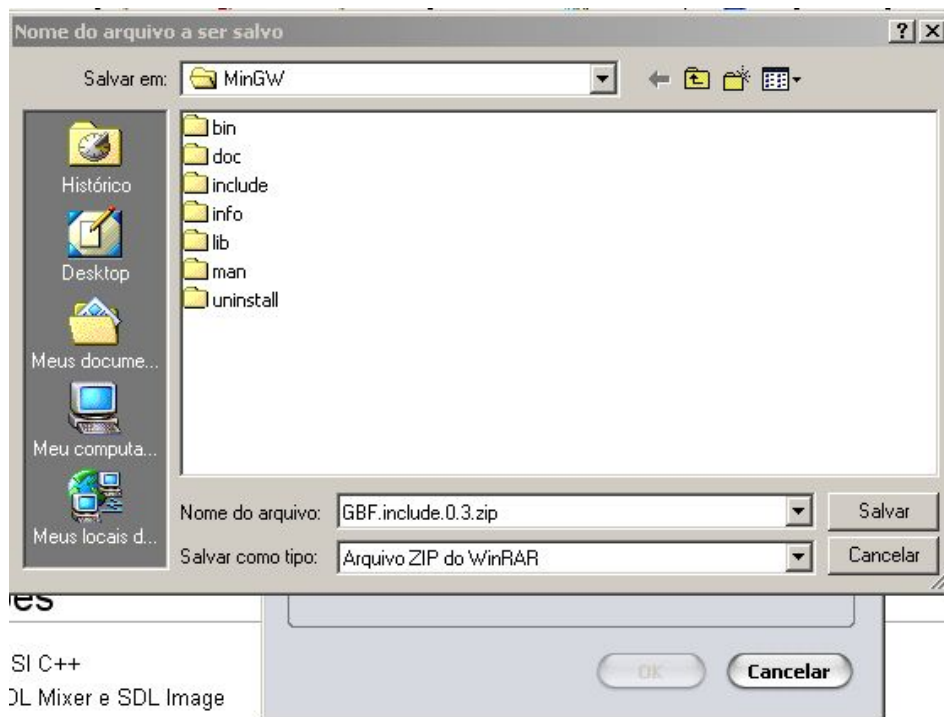
Lembre-se:

- MinGW, é a versão do GNU Compiler para MS Windows
- Nesse tutorial o MinGW, foi instalado em “C:\SDK\Cpp\MinGW\”

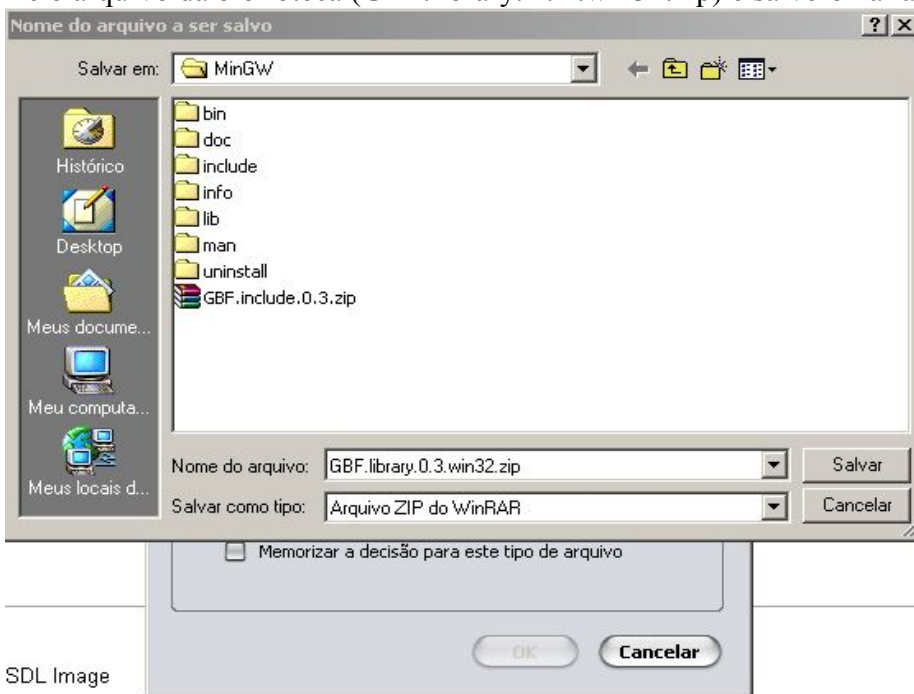
PJMoo – Projetando Jogos Multiplataforma com Orientação a Objetos
Idealizador: David de Almeida Ferreira (davidferreira@uol.com.br)
Site: <http://pjmoo.codigolivre.org.br>

Instalação do GBF Framework

3. Baixe o arquivo de headers (GBF.include.X.X.zip) e salve-o na raiz do seu compilador



4. Baixe o arquivo da biblioteca (GBF.library.X.X.win32.zip) e salve-o na raiz do seu compilador

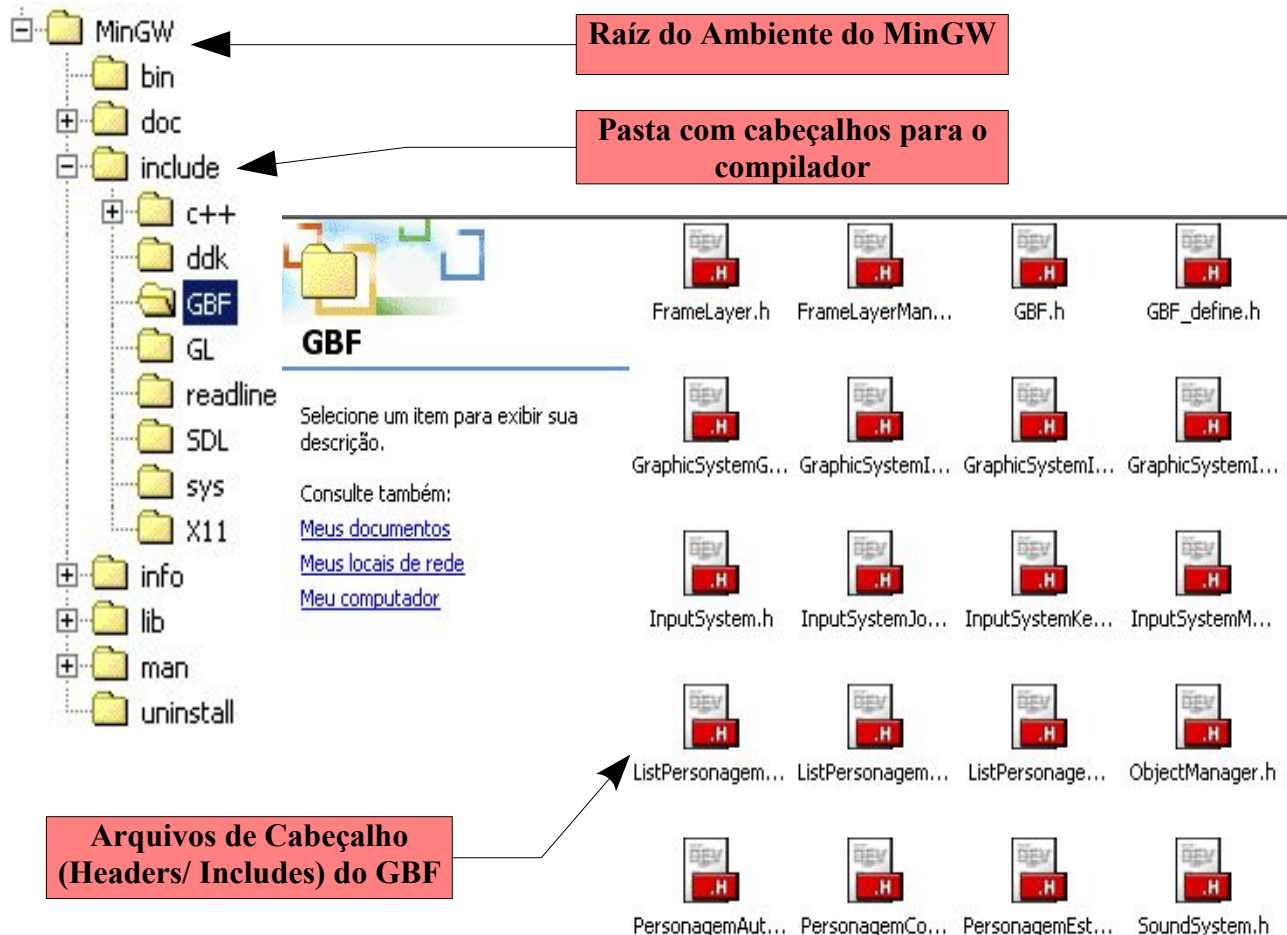


Instalação do GBF Framework

5. Descompacte o arquivo de headers, fazendo com que os arquivos *.h do GBF fiquem na pasta “MinGW\include\GBF\”



6. Observe se foi descompactado corretamente na pasta “include” do seu ambiente



Instalação do GBF Framework

7. Descompacte o arquivo da biblioteca, fazendo com que o arquivo libGBF.a do fique na pasta “MinGW\lib”



8. Observe se foi descompactado corretamente na pasta “lib” do seu ambiente

