

A decorative graphic on the right side of the page. It features three blue circles of different sizes, each composed of concentric rings of varying shades of blue. Two thin blue lines intersect at a point, forming an 'X' shape that passes through the center of the circles. The circles are positioned in the upper right and lower right areas of the page.

Configurando Box2D y Visual Studio

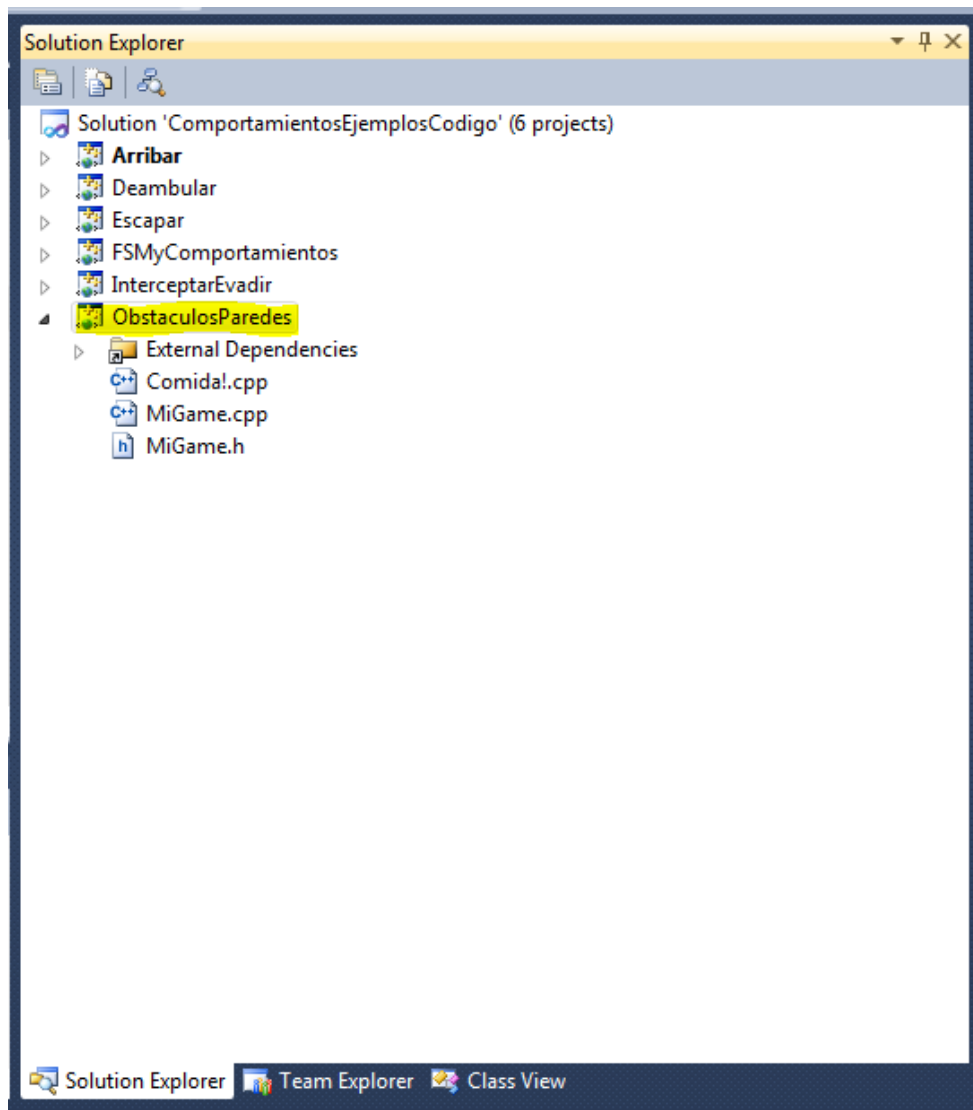
El propósito de este tutorial es el de explicar como configurar un proyecto de VS para utilizar Box2D.

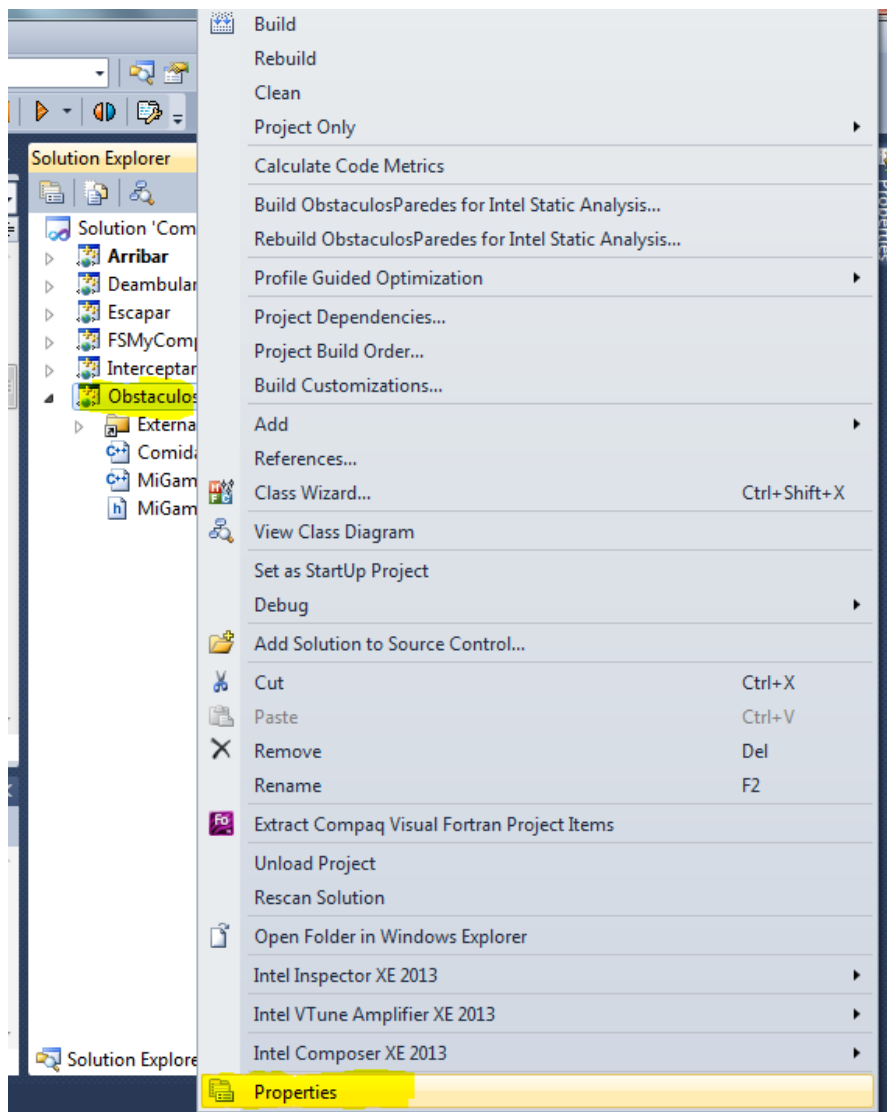
Sebastián Rojas Fredini & Emmanuel Rojas Fredini

Para trabajar con Box2D en Visual Studio, debemos configurar al menos 3 elementos: **Directorio de los include, directorio de las librerías y las librerías**. Vamos por parte a explicar que es cada uno y cómo se configura. Para ello vamos a crear un proyecto de consola nuevo, como ya se explicó en un tutorial anteriormente.

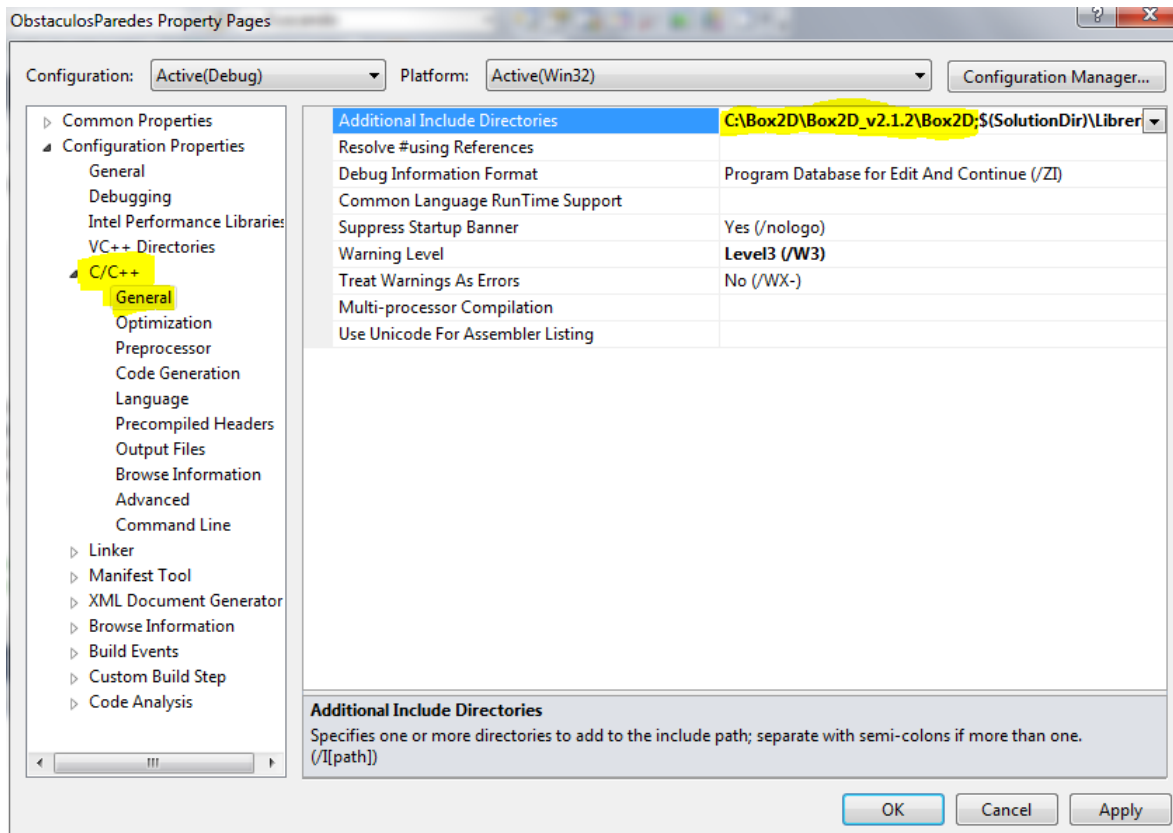
Encabezados

En primer lugar tenemos que indicarle a Visual Studio dónde buscar los .h (encabezados con las definiciones de la librería) de Box2D. Para ello hacemos click derecho sobre el proyecto en el explorador de soluciones y elegimos propiedades.





Esto nos va a desplegar la ventana de propiedades del proyecto. Para configurar los directorios de búsqueda de .h debemos ir al ítem que dice C++. En donde dice Additional Include Directories (o su equivalente en español) debemos poner la ubicación de los archivos .h de Box2D, si Box2D fue descomprimida en C:\, entonces la dirección se vería de la siguiente manera:

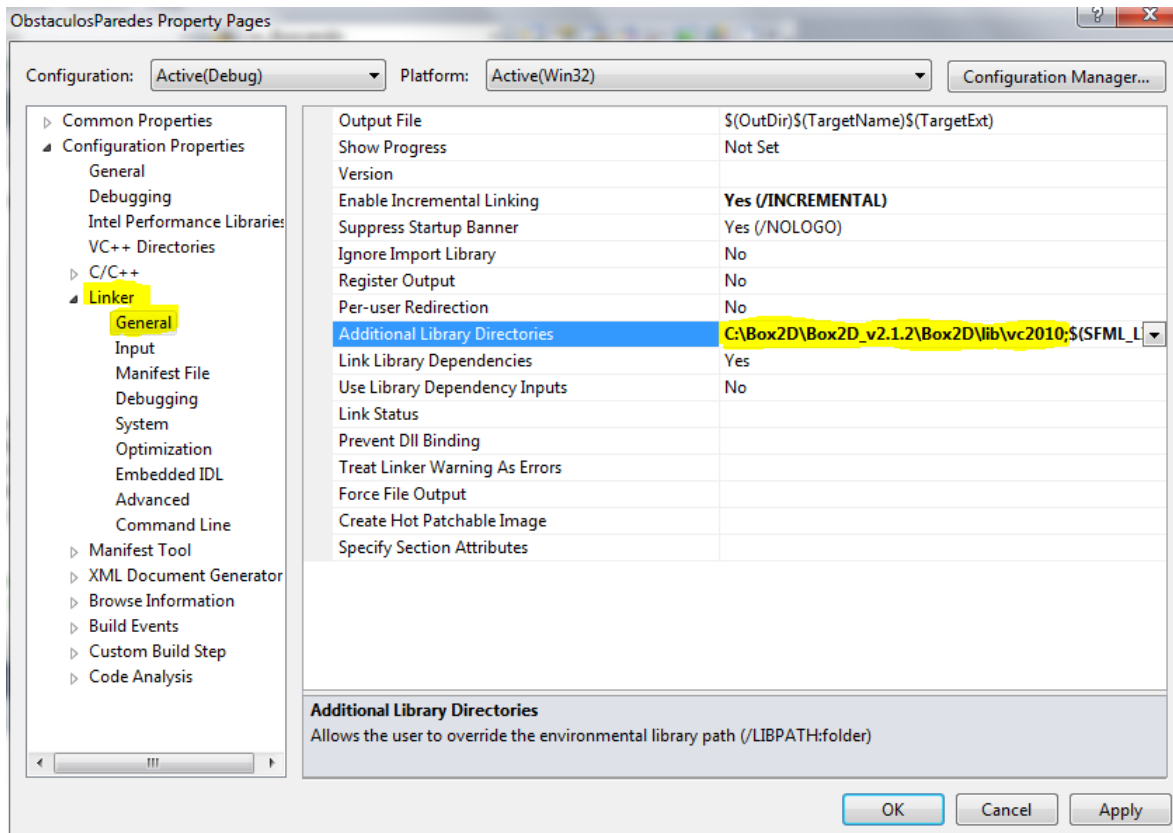


Esto va a permitir que Box2D encuentre las definiciones de la librería.

Librerías

Ahora debemos indicarle dónde se encuentran el archivo .lib que contienen la implementación de la misma, ya que Box2D posee solo un archivo .lib.

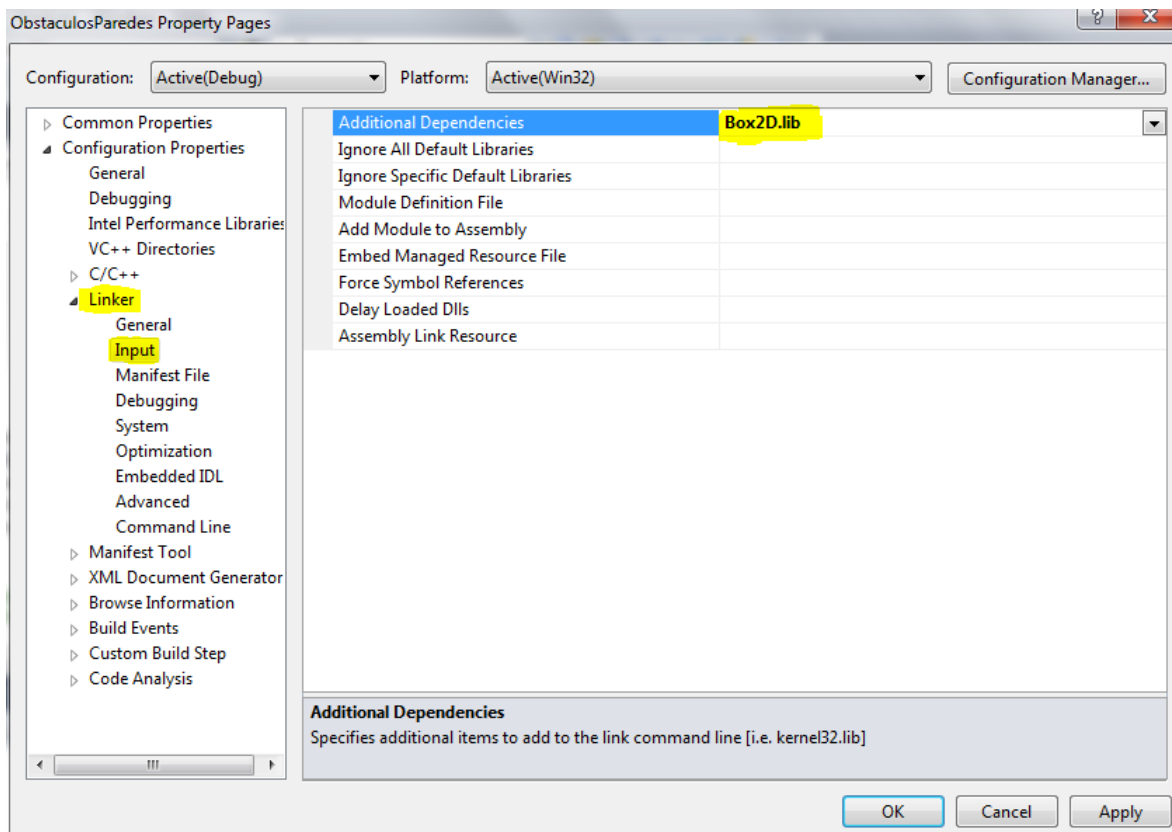
Para ello vamos a Linker->General y en additional Library Directories (o su equivalente en español) le damos la dirección dónde se encuentran los archivos .lib de Box2D. (la carpeta lib). Si la instalamos en C:\ entonces el path quedaría:



De esta forma Visual C++ ya sabe dónde buscar los archivos .h y los .lib que contienen la implementación de las definiciones de los .h. (Los .lib son generados con los .cpp).

Configuración de archivo lib

Para decirle a Visual Studio que lib debe utilizar lo hacemos yendo a Linker->Input como muestra la figura:



Ahí vemos que para utilizar Box2D solo es necesario agregar la librería Box2D.lib. Si queremos utilizar mas librerías, por ejemplo SFML, solo las agregamos ahí separando cada nombre de librería con “;” en VS 2010 o “ ” en VS 2008.