

TUTORIAL DE INSTALAÇÃO DO OPENGL/GLUT NO LINUX MINT 17 'QIANA' E IDE CODE::BLOCKS

Por Ana Luiza Sanches

As instalações do Code::Blocks e do GLUT foram feitas a partir do terminal. Os comandos são indicados por \$ e devem ser digitados no terminal (sem o caractere \$). Para abrir o terminal digite ctrl+alt+del ou procure no menu.

1) Abra o terminal, e atualize a lista de pacotes e programas que podem ser instalados

```
$ sudo apt-get update
```

OBS : Se o Codeblocks já estiver instalado, pule para o passo 5.

2)Instale o compilador usado pelo Code::Blocks

```
$ sudo apt-get install g++
```

3)E então instale o Code::Blocks

```
$ sudo apt-get install codeblocks
```

4)**Opcional.** Se quiser que o Code::Blocks execute o programa no terminal do sistema operacional:

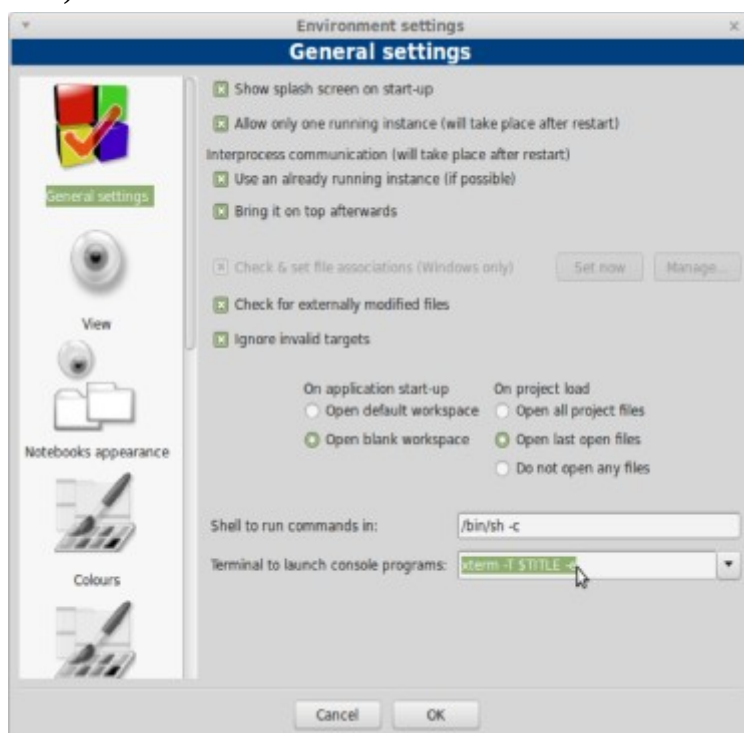
4.1) Abra o Code::Blocks;

4.2) Vá para Settings → Enviroment;

4.3) No Campo ' Terminal to lauch console programs ' que usualmente vem preenchido com ' xterm -t \$TITLE -e ' digite :

```
mate-terminal -t $TITLE -x (se o sistema operacional for Linux Mint MATE )
```

```
gnome-terminal -t $TITLE -x (se o sistema operacional for Linux Mint Cinnamon ou Ubuntu)
```



5) Ainda no terminal, instale a biblioteca GLUT

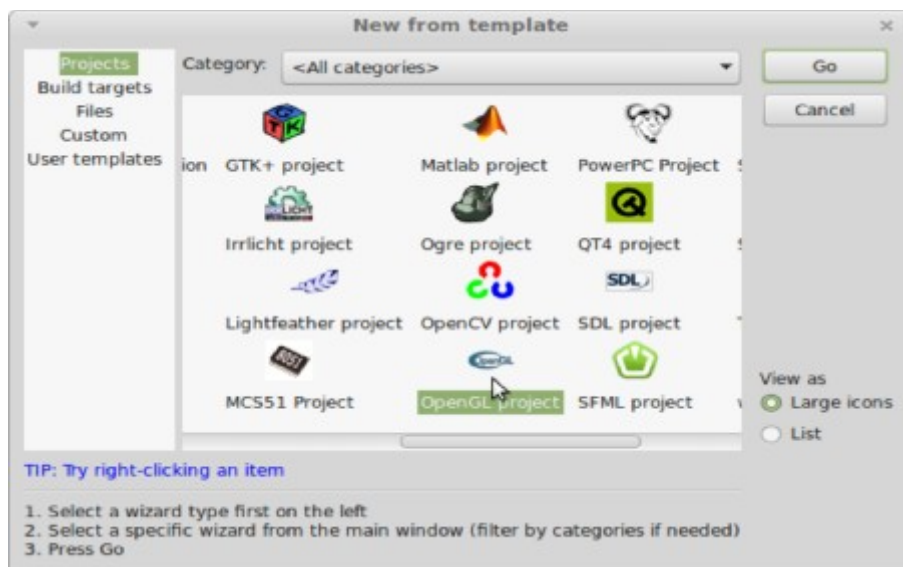
```
$ sudo apt-get install freeglut3 freeglut3-dev
```

6) Vamos testar a biblioteca.

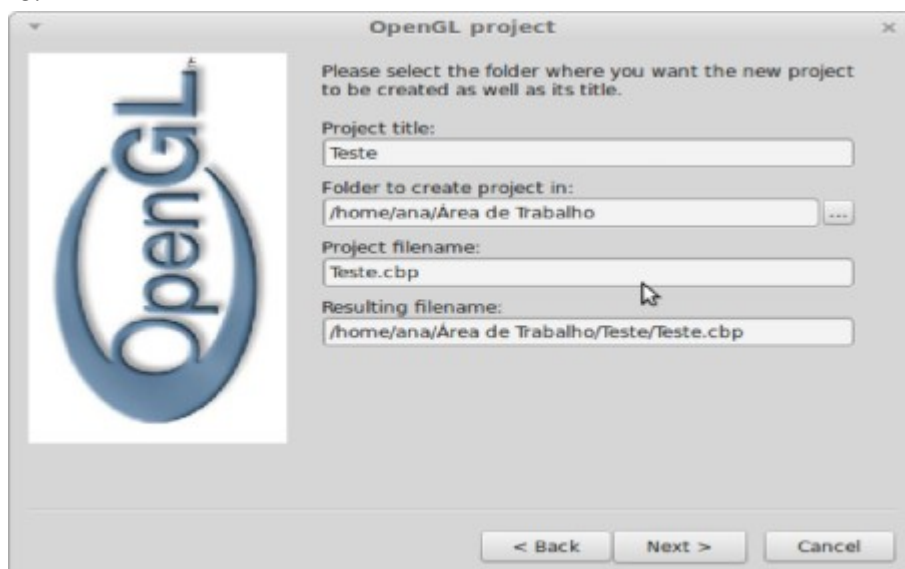
6.1) Abra o programa Code::Blocks e crie um projeto OpenGL.

6.2) No menu, selecione File → New → Project.

6.3) Selecione OpenGL project, clique em 'GO' e em seguida clique em 'NEXT'.

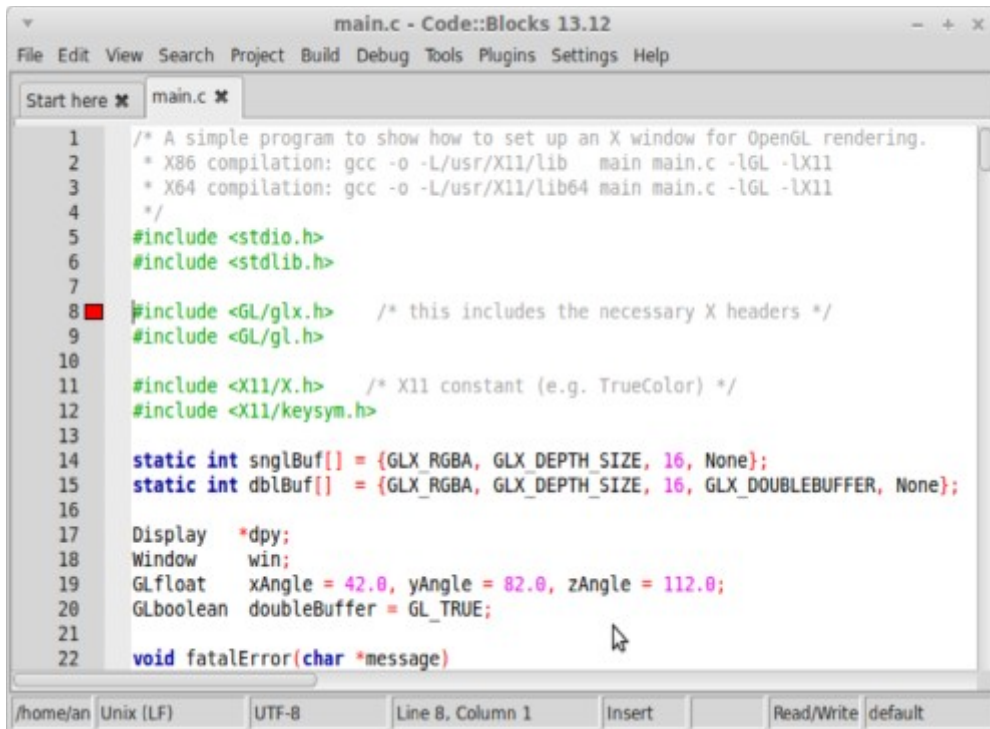


6.4) Preencha os campos 'Project Title' com o nome do projeto, e selecione um lugar para salvá-lo no campo 'Folder to create project in'. No exemplo, está sendo criado um projeto 'Teste' na Área de trabalho.



6.5) Clique em 'NEXT' e em seguida em 'FINISH'

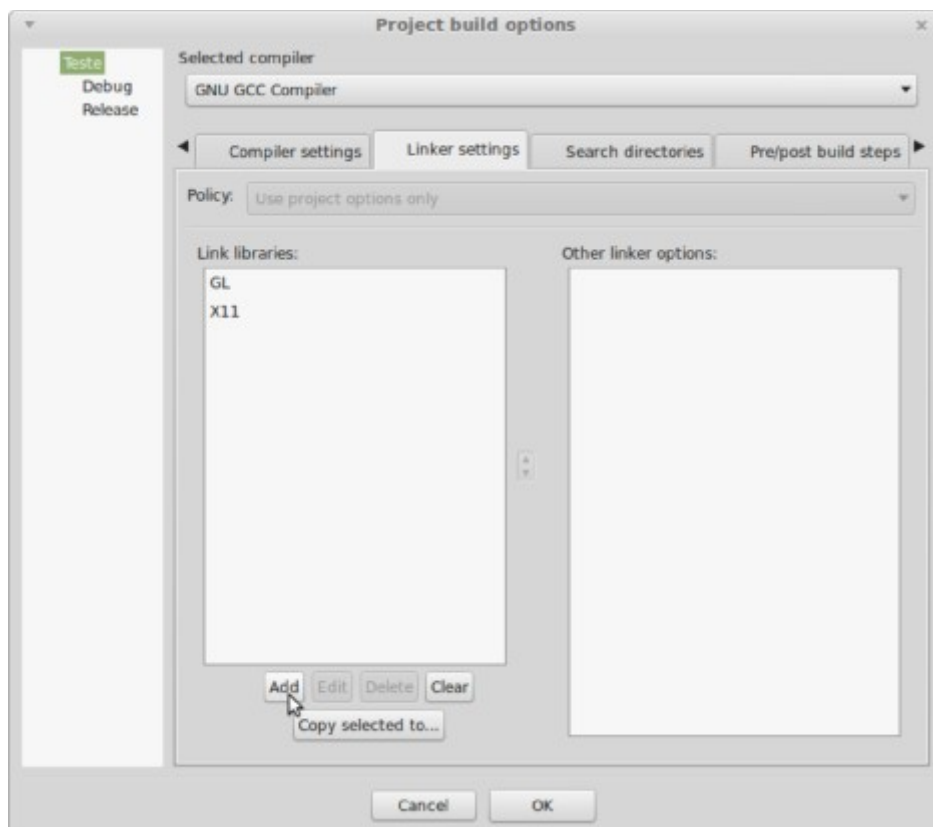
7) Agora é necessário configurar o Code::Blocks . Abra o arquivo main.c no caminho que você especificou do projeto (passo 6). Por exemplo 'home/ana/Área de Trabalho/Teste/main.c'



```
1  /* A simple program to show how to set up an X window for OpenGL rendering.
2  * X86 compilation: gcc -o -L/usr/X11/lib main main.c -lGL -lX11
3  * X64 compilation: gcc -o -L/usr/X11/lib64 main main.c -lGL -lX11
4  */
5  #include <stdio.h>
6  #include <stdlib.h>
7
8  #include <GL/glx.h> /* this includes the necessary X headers */
9  #include <GL/gl.h>
10
11 #include <X11/X.h> /* X11 constant (e.g. TrueColor) */
12 #include <X11/keysym.h>
13
14 static int snglBuf[] = {GLX_RGBA, GLX_DEPTH_SIZE, 16, None};
15 static int dblBuf[] = {GLX_RGBA, GLX_DEPTH_SIZE, 16, GLX_DOUBLEBUFFER, None};
16
17 Display *dpy;
18 Window win;
19 GLfloat xAngle = 42.0, yAngle = 82.0, zAngle = 112.0;
20 GLboolean doubleBuffer = GL_TRUE;
21
22 void fatalError(char *message)
```

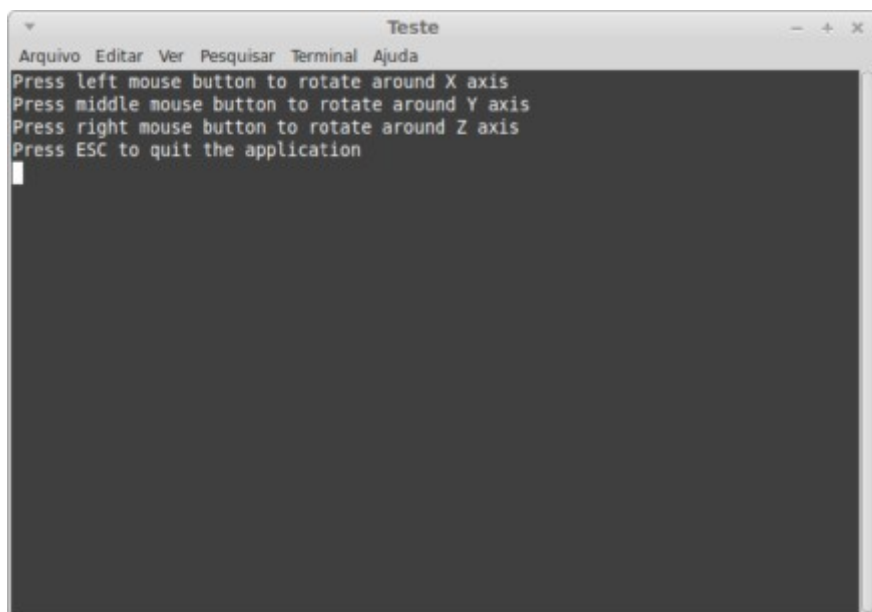
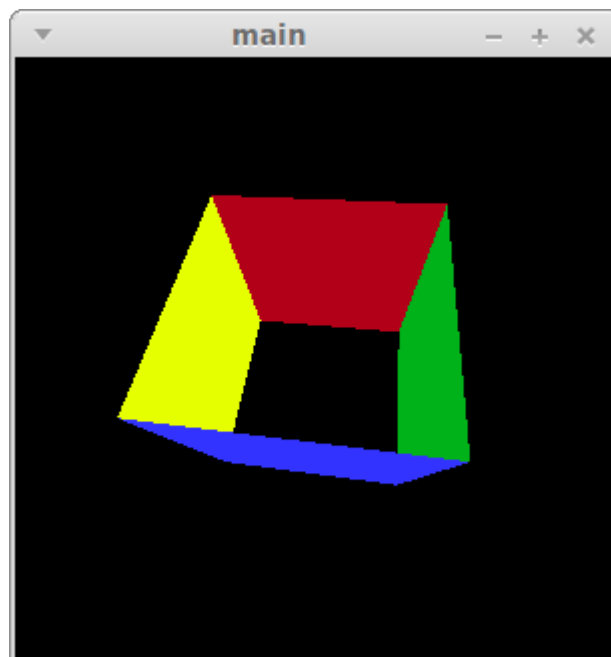
O arquivo já contém um código, porém ainda não é possível compilá-lo.

No menu, selecione Project → Build options. Vá na aba Linker settings



Adicione 'GLU' e 'glut', clicando no botão adicionar e digitando os nome (GLU e glut).

8) Compile o programa. Voilà !



REFERÊNCIAS

AMI, Amit Seal. *Installing OpenGL in linux Mint Ubuntu*.

<<http://lordamit.blogspot.com.br/2012/07/installing-opengl-in-linux-mint-ubuntu.html>>.

Acesso em 24 de ago de 2015.

REIS, Fábio dos. *Instalando o Code::Blocks no linux Ubuntu*

<<http://www.planetaunix.com.br/2014/10/instalando-o-codeblocks-no-linux-ubuntu.html>>.

Acesso em 24 de ago de 2015.