

MS Windows + OpenGL

Kod źródłowy programu bazowego dostępny jest w pliku grafika.cpp. Plik ten należy dołączyć do utworzonego projektu Visual Studio. Szczegółowa instrukcja konfiguracji środowiska Visual Studio znajduje się pod poniższym adresem:

<https://www.wikihow.com/Set-Up-an-OpenGL-SDL-GLEW-Template-Project-in-Visual-Studio>

Konfiguracja będzie wymagała instalacji dodatkowych bibliotek:

- SDL w celu utworzenie kontekstu OpenGL oraz obsługi wejścia;
- GLEW (OpenGL Extension Wrangler Library) w celu wykorzystania nowszych funkcji OpenGL;
- GLM (OpenGL Mathematics) zawierająca funkcje realizujące operacje na wektorach i macierzach.

Dołączenie bibliotek SDL i GLEW jest uwzględnione w podanej wyżej instrukcji. Bibliotekę GLM należy pobrać ze strony <https://github.com/g-truc/glm>, rozpakować i dopisać w odpowiednim polu właściwości utworzonego wcześniej projektu Visual Studio:

C/C++ → Ogólne → Dodatkowe katalogi plików nagłówkowych