

Para instalar e configurar a biblioteca **FreeGLUT** no **Dev-C++**, siga os passos abaixo:

1. Baixar os arquivos necessários:

- Faça o download do **Dev-C++** e da biblioteca **FreeGLUT**. Você pode encontrar algumas dicas em tutoriais como [este](#) ou [este](#).
- Você pode baixar a biblioteca clicando [aqui](#) ou através do site <https://www.transmissionzero.co.uk/software/freeglut-devel/>.

2. Extrair os arquivos:

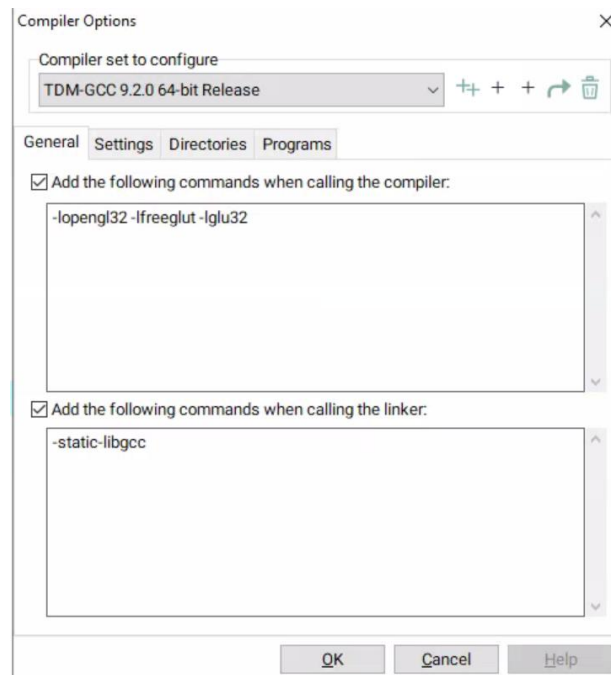
- Após o download, extraia os arquivos da biblioteca **FreeGLUT**. Você encontrará pastas como bin, include e lib.

3. Copiar os arquivos:

- Copie os arquivos da pasta bin (freeglut.dll) para o diretório "C:\Windows\System32". Se atente a versão do seu sistema operacional 32 ou 64 bits.
- Copie os arquivos da pasta include/GL (como freeglut.h) para o diretório de cabeçalhos do **Dev-C++**.
 1. No Citrix: ("C:\Program Files (x86)\Embarcadero\Dev-Cpp\TDM-GCC-64\x86_64-w64-mingw32\include\GL")
 2. Instalação Regular: ("C:\Program Files (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\x86_64-w64-mingw32\include\GL")
- Copie os arquivos da pasta lib (como libfreeglut.a) para o diretório de bibliotecas do **Dev-C++**.
 1. No Citrix: ("C:\Program Files (x86)\Embarcadero\Dev-Cpp\TDM-GCC-64\x86_64-w64-mingw32\lib")
 2. Instalação Regular: ("C:\Program Files (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\x86_64-w64-mingw32\lib")

4. Configurar o projeto:

- No **Dev-C++**, acesse o meu *Tools* (ferramentas) escolha a opção *Compiler Options*. Na janela *Compiler Options*, na aba *General*:
 1. Marque a opção *Add the following commands When Calling compiler*;
 2. Adicione os parâmetros a seguir dentro da caixa de texto.
-lopengl32 -lfreeglut -lglu32



5. Escrever o código:

O script de teste abaixo irá desenhar um triângulo em uma nova janela.

```
#include <GL/freeglut.h>
void display() {
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glBegin(GL_TRIANGLES);
    glVertex2f(-0.5f, -0.5f);
    glVertex2f(0.5f, -0.5f);
    glVertex2f(0.0f, 0.5f);
    glEnd();
    glFlush();
}
int main(int argc, char** argv) {
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
    glutInitWindowSize(800, 600);
    glutCreateWindow("Hello OpenGL GLUT");
    glutDisplayFunc(display);
    glutMainLoop();
    return 0;
}
```

6. Compilar e executar:

- Compile e execute o programa para verificar se tudo está funcionando corretamente.