

CONFIGURAR O CODEBLOCKS PARA USO EM GRAFICOS

passo 1: Baixe o WinBGIm em <http://winbgim.codecutter.org/> ou use este link.

passo 2: Extraia o arquivo baixado. Você receberá três arquivos:

gráphics.h
winbgim.h
libbgi.a

Copie e cole os arquivos graphics.h e winbgim.h na pasta include do diretório do compilador. (Se você tiver o MinGW instalado na unidade C do seu computador, vá até Disk C >> MinGW >> include. Cole esses dois arquivos lá.)

Passo 4: Copie e cole libbgi.a na pasta lib do diretório do seu compilador. (Se você tiver o MinGW instalado na unidade C do seu computador, acesse o Disco C >> MinGW >> lib. Cole esses arquivos lá.)

passo 5: Vá para Configurações >> Compilador >> Configurações do vinculador.

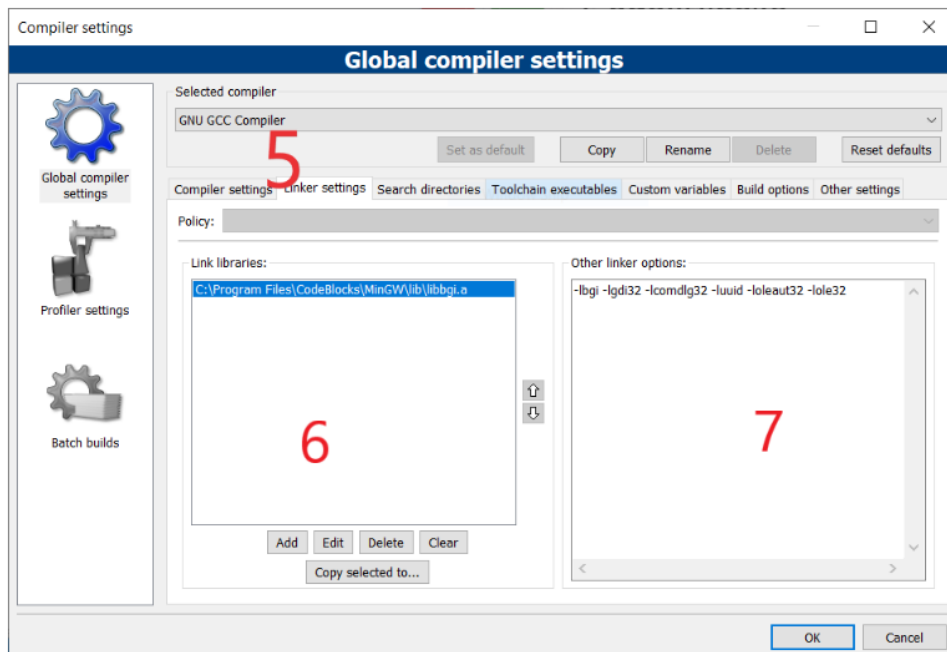
passo 6: Nessa janela, clique no botão Adicionar na parte “Vincular bibliotecas” e navegue e selecione o arquivo libbgi.a copiado para a pasta lib na etapa 4.

passo 7: Vá para “Outras opções de linker” na parte direita e cole estes comandos:

```
-lgdi32 -lcomdlg32 -luuid -oleaut32 -ole32
```

Em seguida, clique em Ok.

A seguir uma captura de tela das duas etapas anteriores.



Pronto !!!