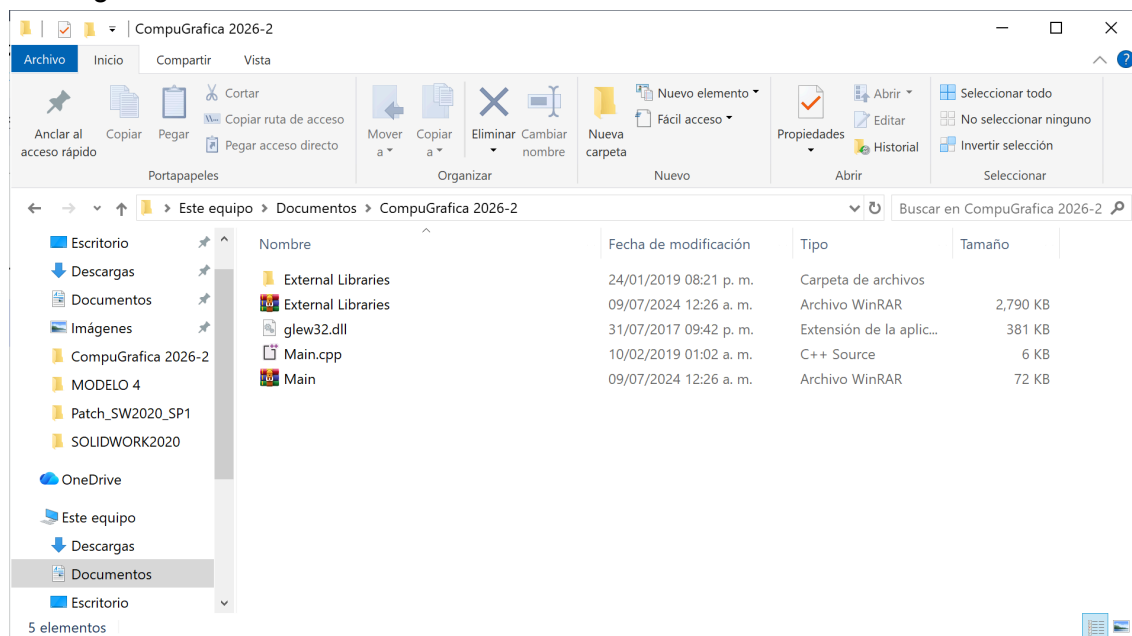


Durante esta práctica se trabajó en la configuración inicial para nuestro entorno de trabajo para la materia del laboratorio de computación gráfica. Para dicha configuración se realizó la importación manual de las librerías proporcionadas por el profesor, así como la API de OpenGL y se agregaron las rutas a las configuraciones indicadas de acuerdo con las instrucciones proporcionadas en el video de recursos del curso.

Para la realización de esta práctica se necesita realizar la instalación de Microsoft Visual Studio, sin embargo, dado que ya lo tenía instalado en mi computadora procedí directamente con la creación del proyecto siguiendo las indicaciones del material visual proporcionado por el profesor.

- Creación del directorio del proyecto/solución

Para esta parte de la actividad se descomprimieron los recursos brindados por el profesor, dichos recursos contenían las librerías externas y configuraciones iniciales que se ocuparán a lo largo del curso.



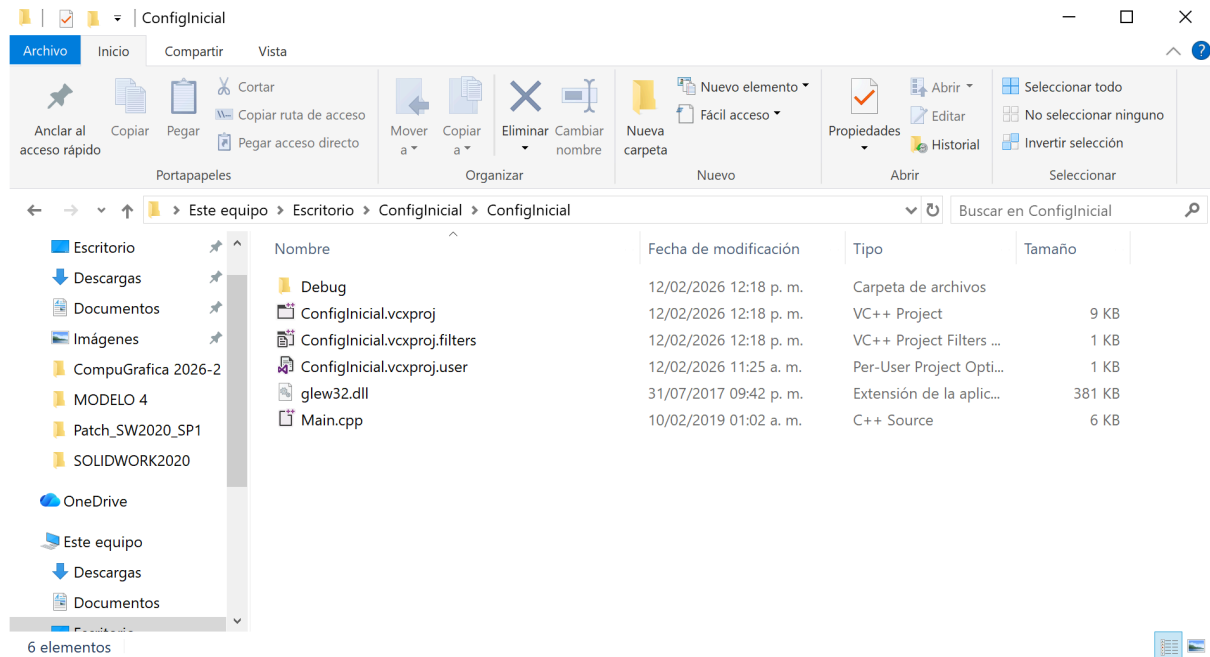
- Se copiaron los archivos “glew32.dll” y “Main.cpp” en la ruta “ConfigInicial/ConfigInicial”.

Práctica1

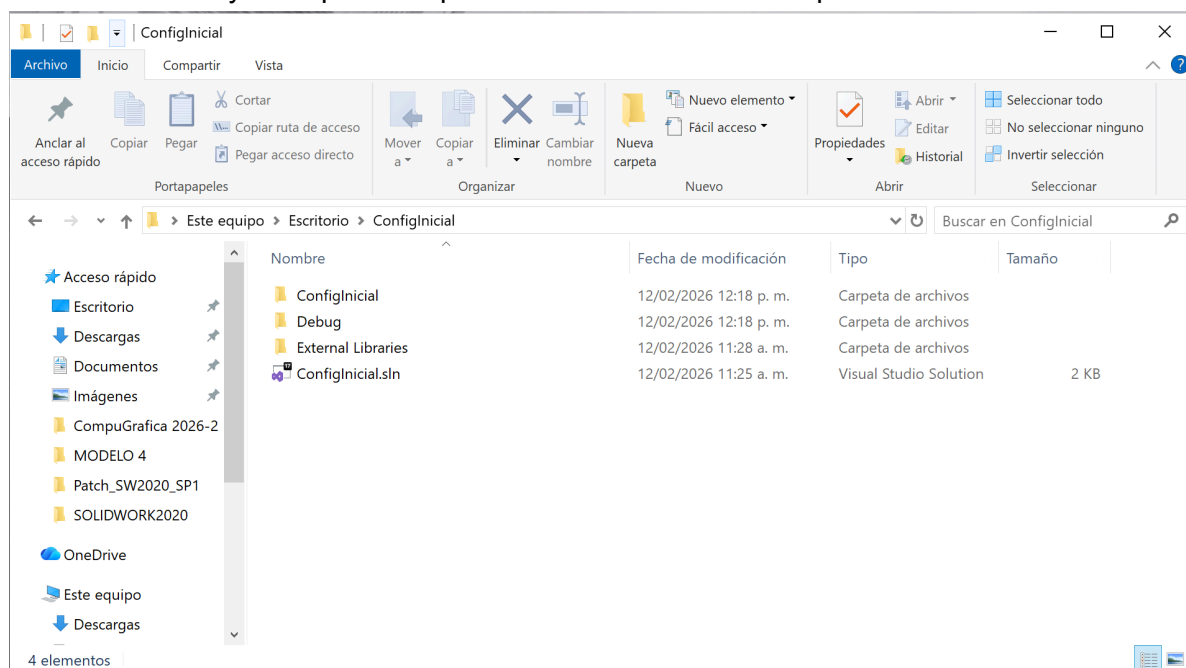
Fecha de entrega: 13 de Febrero de 2026

López López José Rodrigo

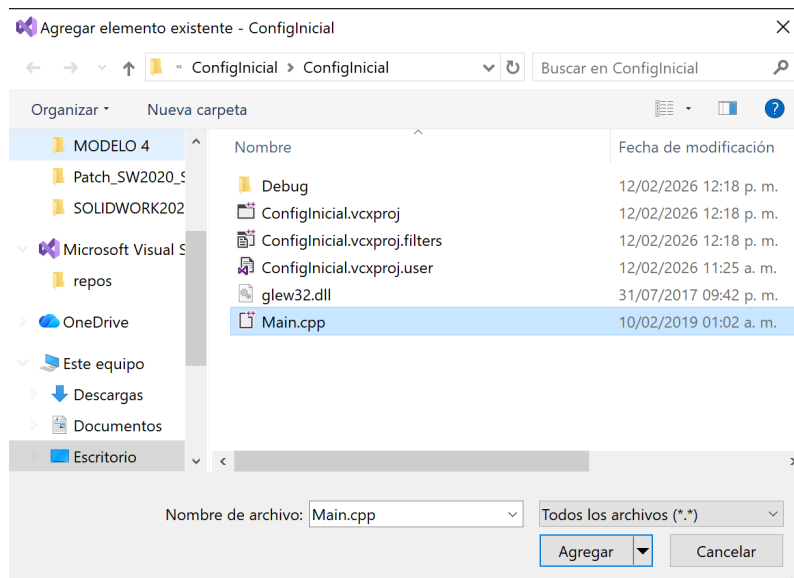
320098446



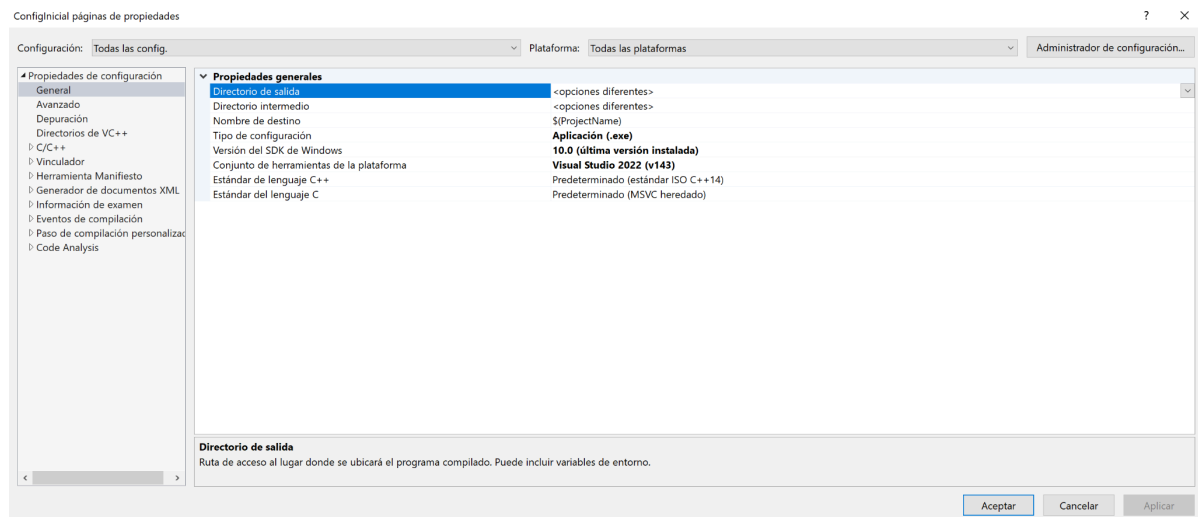
- Posteriormente se creó el proyecto nombrándolo “ConfigInicial” en el directorio del escritorio y se copió la carpeta “External Libraries” completa.



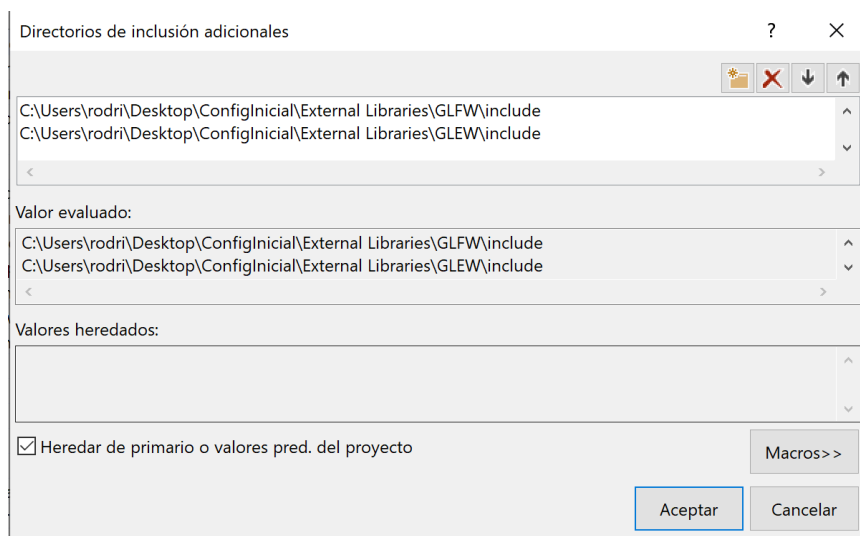
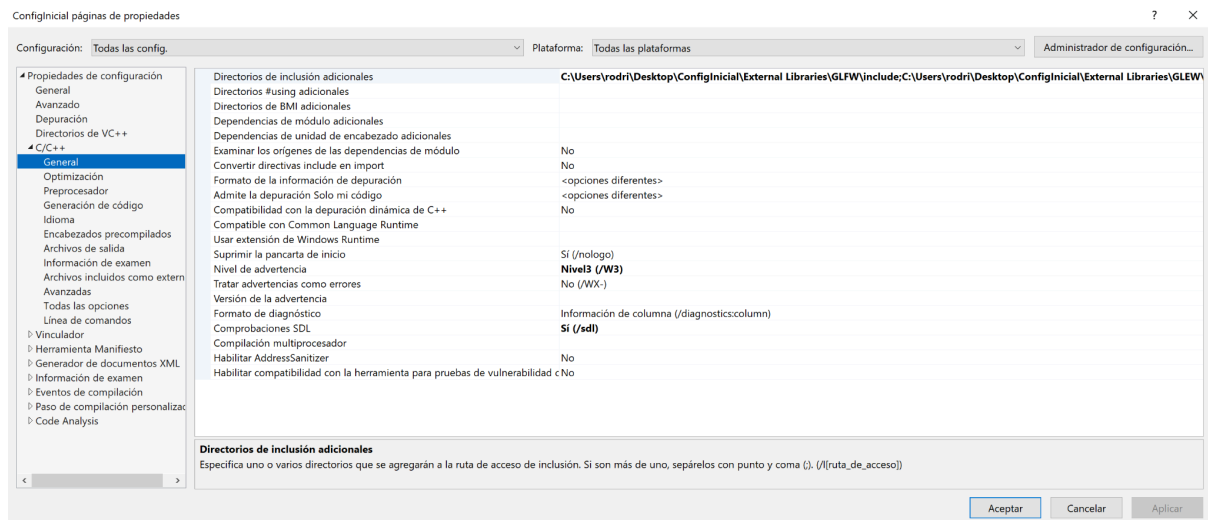
- Se da clic derecho en Archivos de origen, agregar y elemento existente, después seleccionamos “Main.cpp”.



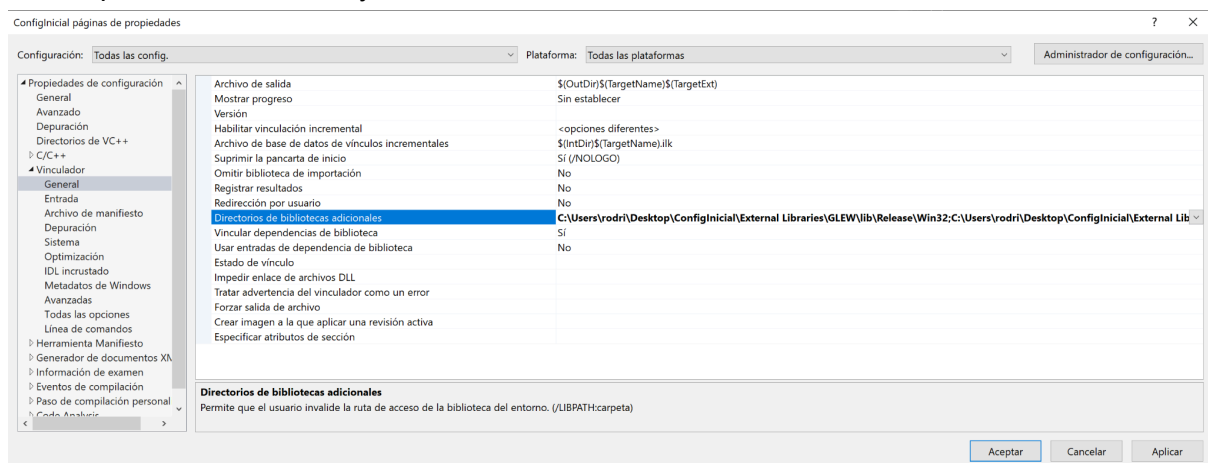
- Después damos clic derecho sobre la pestaña ConfigInicial y luego en propiedades, seleccionamos en las pestañas superiores “Todas las configuraciones” y “Todas las plataformas”.

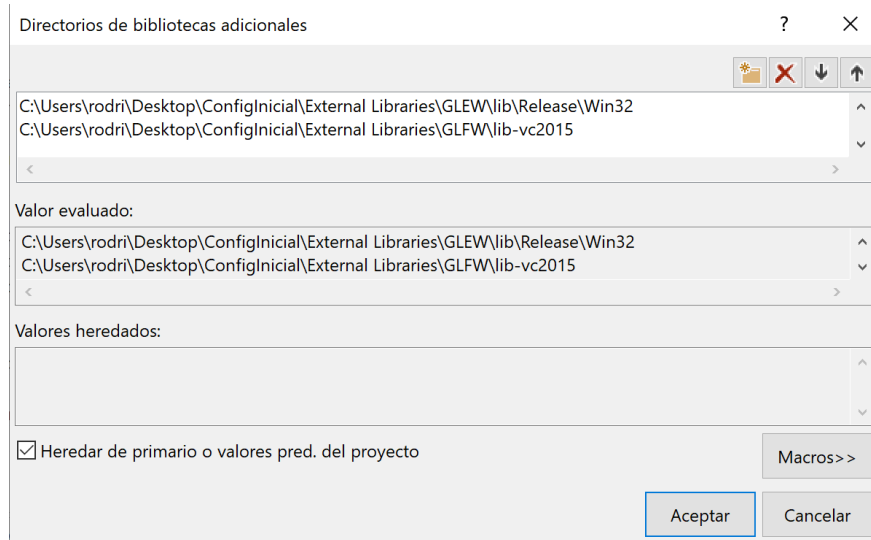


- Se agregaron manualmente las rutas a las librerías externas en la pestaña C/C++ dentro de la opción General.

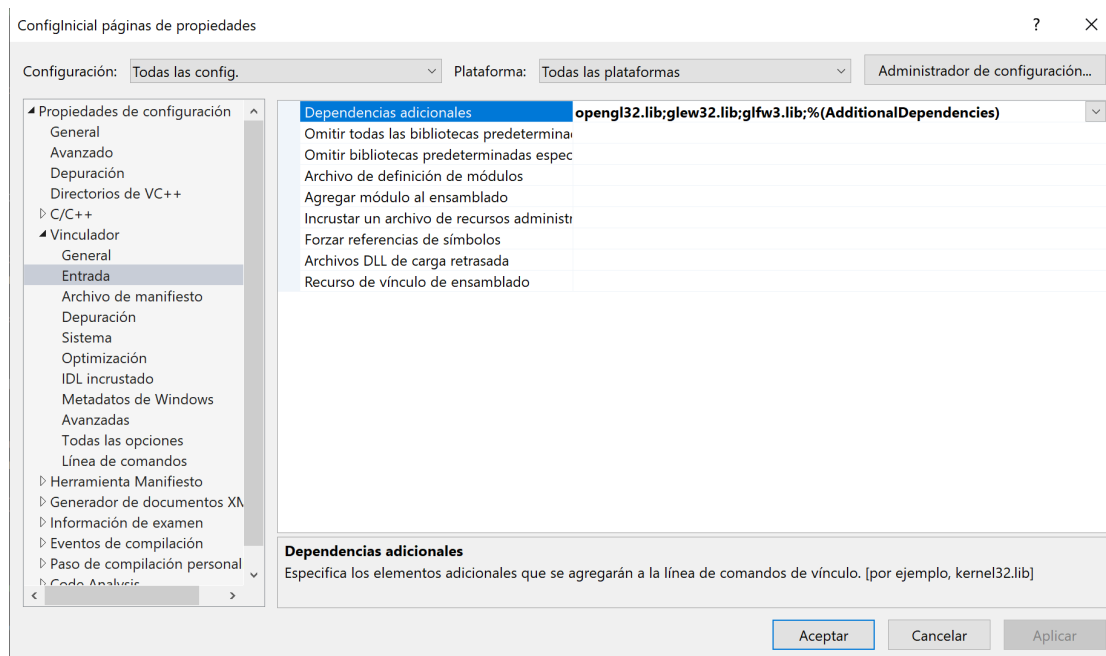


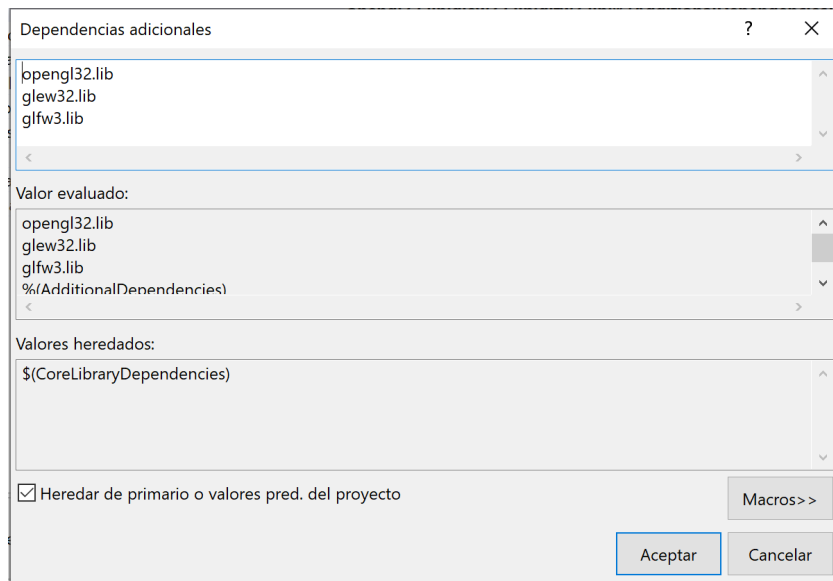
- Como siguiente paso se agregaron las rutas de las librerías a la configuración de la pestaña Vinculador y General.



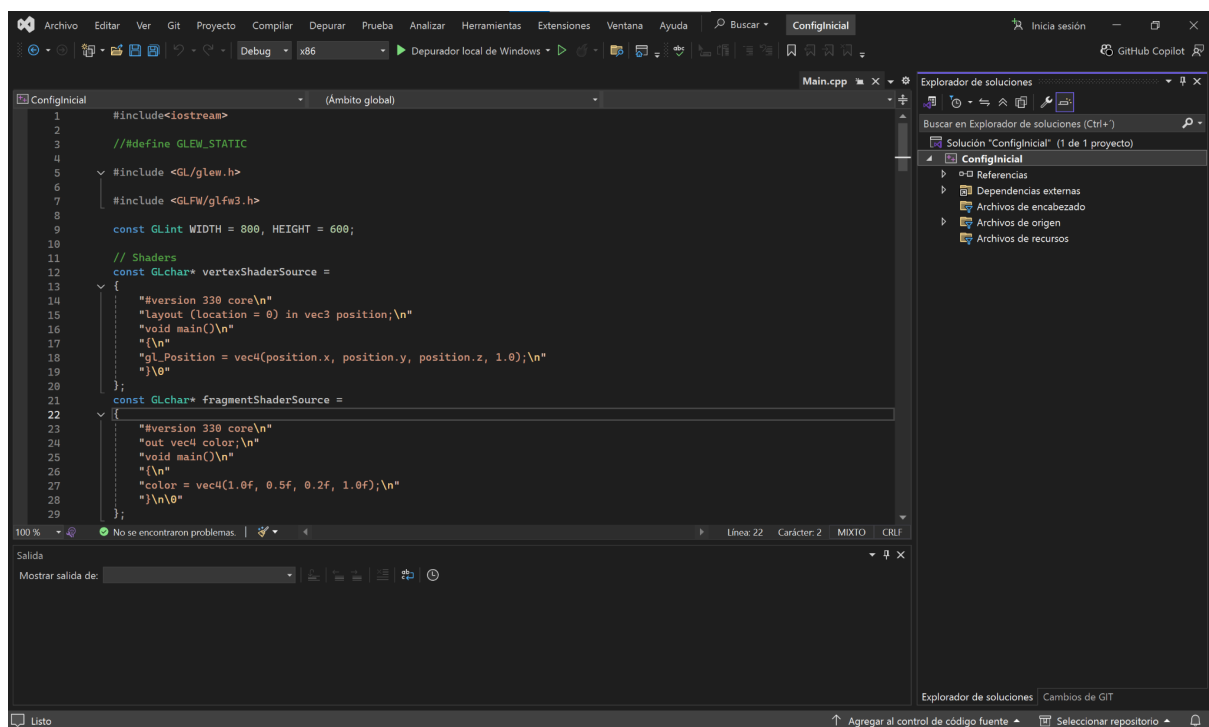


- De la misma manera se agregaron los nombres de las librerías a usar en la configuración del Vinculador en la pestaña de Entrada.

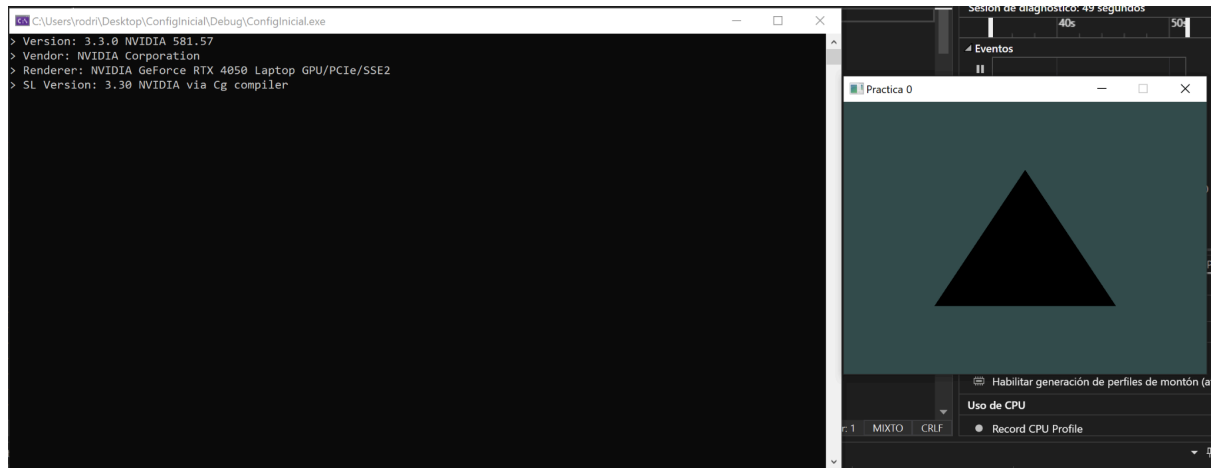




- Como se puede observar, se nos indica en la parte inferior que no tenemos ningún problema, por lo que podemos aseverar que realizamos la configuración correctamente.



- Finalmente nos cercioramos que la pestaña debug y x86 estén seleccionadas y damos click en el botón “Depurador local de windows”.



- Como podemos observar, se abren dos ventanas emergentes, en la primera es la consola, en la que nos indica la versión de openGL y la información referente a mi tarjeta gráfica. En la segunda ventana podemos observar que se dibujó un triángulo con el código base, lo que nos indica que todas las configuraciones se realizaron correctamente.

Conclusiones

La configuración de mi entorno de trabajo se pudo realizar de manera correcta siguiendo los pasos de la guía proporcionada por el profesor. Como se muestra en las capturas anteriores, se puede observar que no se presentó ningún error y se dibujó correctamente la figura, lo que verifica que todo se realizó de manera satisfactoria. En general la práctica fué bastante sencilla ya que se contó con una buena guía que además se encuentra actualizada y no presenté ninguna dificultad en su realización.

Referencias

- <https://github.com/rod0407/ComputacionGrafica.git>