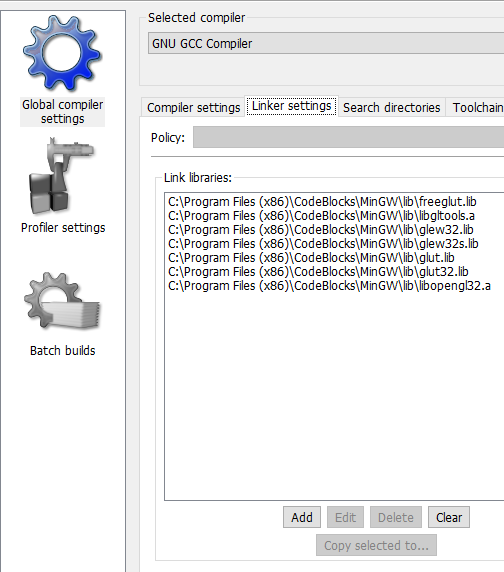
1. 下载带有mingw的Codeblock版本

http://www.codeblocks.org/downloads/26#windows

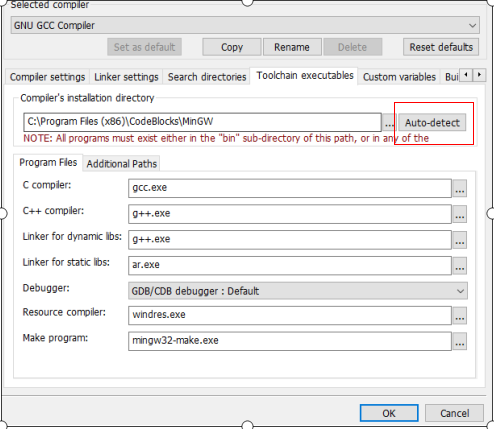
1. 将需要的opengl文件放到mingw各个文件夹下，可参考链接操作

<https://www.cnblogs.com/zpcdbky/p/6724772.html>

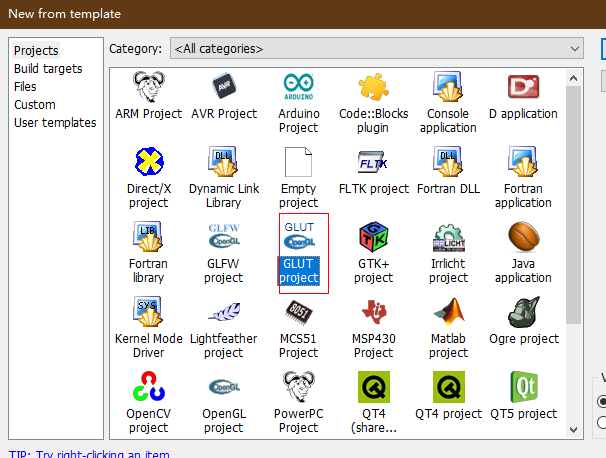
1. 设置codeblock编译环境，主要是设置需要的dll和mingw文件夹路径，注意库的顺序错误可能导致编译失败



1. gtools库使用的是codeblock+mingw编译的库libgtools.a，vs编译的gtools.dll不能使用,编译gtools详见<https://www.cnblogs.com/zpcdbky/p/6724772.html>，注意编译使用的编译器要与工程的一致
2. 如果mingw不在默认路径或手动安装的mingw(不在codeblock下),点击auto-detect可自动设置mingw路径

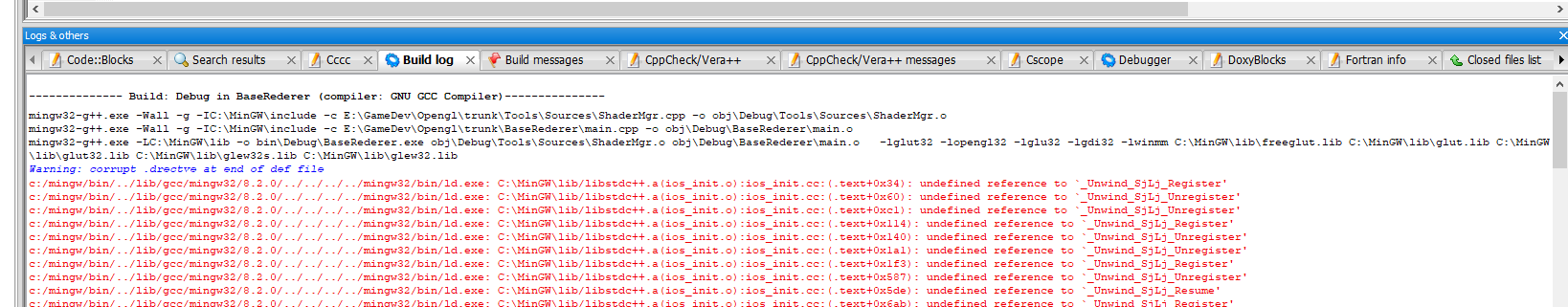


1. 创建glut工程测试环境搭建是否正常

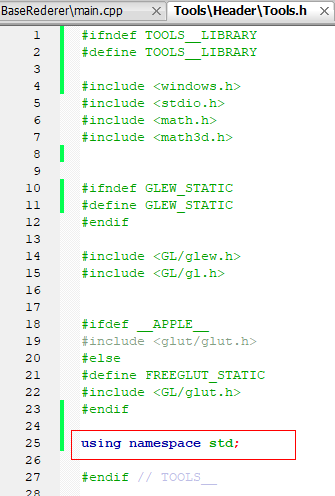


编译时可能发生的错误：

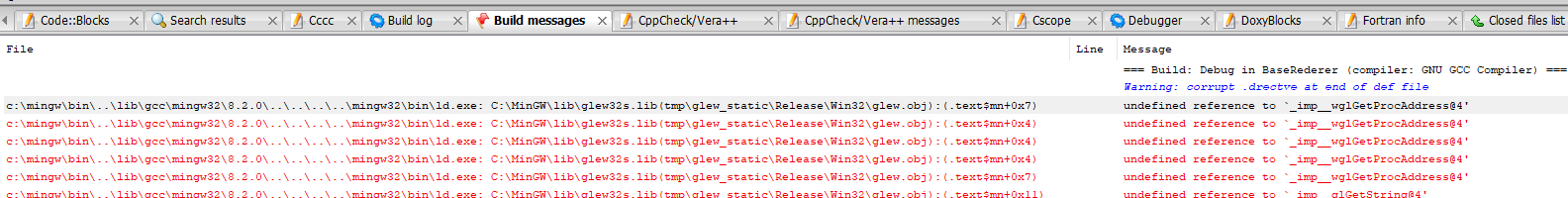
1.使用glew报错如下



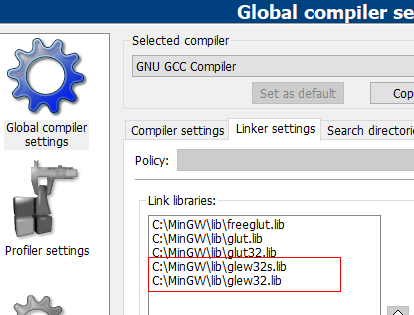
解决：mingw不完整，缺少std标准库，不使用std或重新安装mingw环境，使用自己安装的mingw时遇到，改为使用codeblock自带的mingw后问题解决



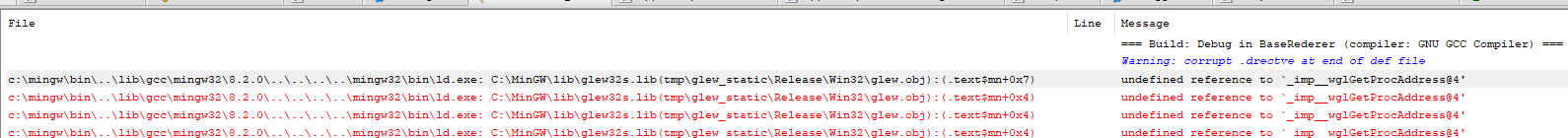
2.使用glew报错



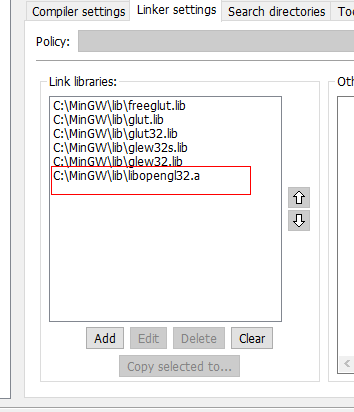
解决：添加链接库grew32.dl,grew32s.dll



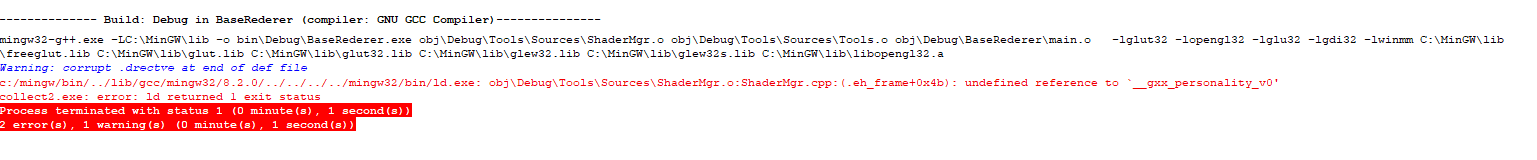
3.使用glew报错



解决:添加链接库libopengl32.a

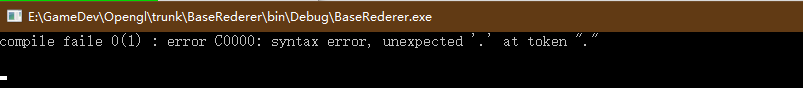


4.编译错误



解决：去掉shadermgr的析构函数

5.编译shader时报错



解决：glshadersource()传入的是shader语句字符串而不是文件路径