

Kompilierung des Dungeongenerator-Programms unter Visual Studio 2010 mit Service Pack 1

1. Öffnen des Projektes durch Öffnen der Datei „Dungeongenerator.sln“
2. die gewünschte Konfiguration in der Standard-Symboleiste auswählen: „Release“ oder „Debug“ (empfohlen: „Release“ zwecks Durchführung von Optimierungen beim Kompilieren)
3. Im Projektmappen-Explorer: Rechtsklick auf „Dungeongenerator“ → „Eigenschaften“
Für die gewünschte Konfiguration:
 - unter „Konfigurationseigenschaften“ → „VC++-Verzeichnisse“:
 - a) unter „Includeverzeichnisse“ hinzufügen bzw. abändern:
[Irrlichtverzeichnis]\irrlicht-1.7.3 \include
 - b) unter „Bibliotheksverzeichnisse“ hinzufügen bzw. abändern:
[Irrlichtverzeichnis]\irrlicht-1.7.3\lib\Win32-visualstudio
4. Menü „Erstellen“ → „Projektmappe erstellen“