

1. INSTALAÇÃO DO VISUAL STUDIO COMMUNITY

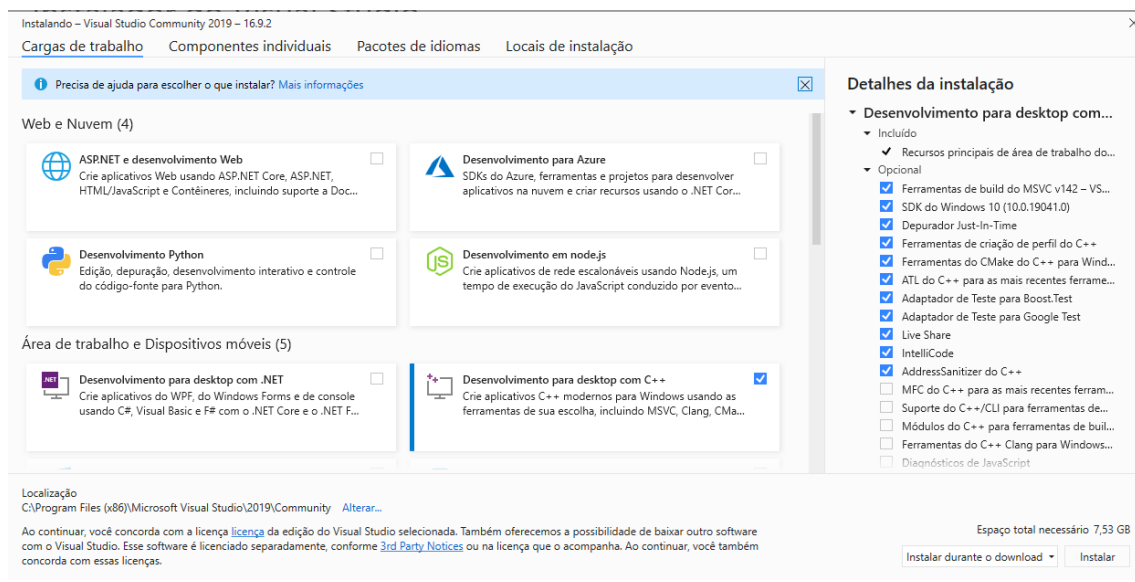
Baixar e instalar o Visual Studio Community (Comunidade)

<https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/downloads/>

Na tela de configuração da instalação escolha:

Na aba Cargas de Trabalho

Desenvolvimento para Desktop com C++



2. CRIAÇÃO DO PROJETO E VINCULAÇÃO A OPENGL/GLUT

2.1. Criar o Projeto

Na tela inicial do Visual Studio crie um novo projeto

Arquivo > Novo > Projeto

Na janela: Criar um novo projeto

Escolha Projeto Vazio

Clique no botão Próximo (canto inferior direito da janela)

Na janela: Configurar o seu novo projeto

Dê um nome para o projeto e defina o local onde o projeto será armazenado

Marque a opção: Colocar a solução e o projeto no mesmo diretório

Clique sobre o botão Criar

2.2. Adicionar um arquivo ao Projeto

De volta a tela inicial do Visual Studio (agora com os painéis Gerenciador de Solução e Propriedades abertos na lateral esquerda da Janela) adicione um novo item:

Projeto > Adicionar Novo Item

Na janela: Adicionar Novo Item

Escolha Arquivo do C++ (.cpp)

Se desejar altere o nome do arquivo (o padrão é Origem.cpp)

Certifique-se de que o local onde será gravado é a pasta do projeto criado

Clique sobre o botão Adicionar

Agora que o projeto e o arquivo estão criados, vamos copiar a biblioteca, a DLL para a pasta e fazer a vinculação do projeto à biblioteca.

2.3. Copiar a biblioteca e DLL

No Windows Explorer localize a pasta do projeto criado

Copie a pasta glut fornecida (google classroom - mural) para a pasta do projeto

(a mesma do arquivo .sln)

Mova o arquivo glut32.dll (que está dentro da pasta glut) também para a pasta de projeto (a mesma do arquivo .sln)

2.4. Vincular o projeto à biblioteca glut

De volta a tela inicial do Visual Studio edite as propriedades do projeto criado:

Projeto > Propriedades de < Nome do projeto criado >

Na lateral esquerda selecione C/C++

À direita selecione Diretórios de Inclusão adicionais (Additional Include Directories)

Clique na seta à direita do campo texto

Escolha Editar

Na janela Diretórios de Inclusão Adicionais

Clique sobre o ícone Nova Linha (pastinha amarela)

Clique sobre o final da linha e clique sobre o botão ...

Selecione a pasta glut (copiada na pasta do projeto)

Clique sobre o botão Selecionar Pasta

De volta a Janela à Janela Diretórios de Inclusão Adicionais

Clique sobre o botão OK

Na lateral esquerda selecione Vinculador (Linker)

À direita selecione Diretórios de Bibliotecas adicionais

(Additional Library Directories)

Clique na seta à direita do campo texto

Escolha Editar

Na janela Diretórios de Bibliotecas Adicionais

Clique sobre o ícone Nova Linha (pastinha amarela)

Clique sobre o final da linha e clique sobre o botão ...

Abra a pasta glut e selecione a pasta lib

Clique sobre o botão Selecionar Pasta

De volta à janela Propriedades de < Nome do projeto criado >

Clique sobre o botão OK

Pronto a biblioteca está vinculada. Você pode escrever e rodar os códigos (pequena seta verde Depurador Local do Windows na parte central superior da janela).