

# Sobre Raylib

## Desarrollo de Videojuegos I

Raylib (<https://www.raylib.com/>) es la biblioteca de programación que vamos a estar usando para crear juegos en esta cursada.

Brinda un conjunto de utilidades que nos facilitan la creación de juegos de distinto tipo.

La librería descargada para VS la encuentran en BlackBoard.

IMPORTANTE: Recordar que deben linkear no solo **raylib.lib** sino también **winmm.lib**

Si tienen problemas con su integración, consultar vía Blackboard o, a más tardar, en la próxima clase de esta materia.

Para comenzar a trabajar con las funciones que provee chequear:

- Cheatsheet (que consiste en un detalle de las funciones y estructuras que trae y qué hacen): <https://www.raylib.com/cheatsheet/cheatsheet.html>
- Ejemplos de diverso tipo que pueden encontrar en la página principal: <https://www.raylib.com/examples.html>. Se recomienda que por ahora vean los de “core” y “shapes” que son los que necesitan para la implementación del Pong