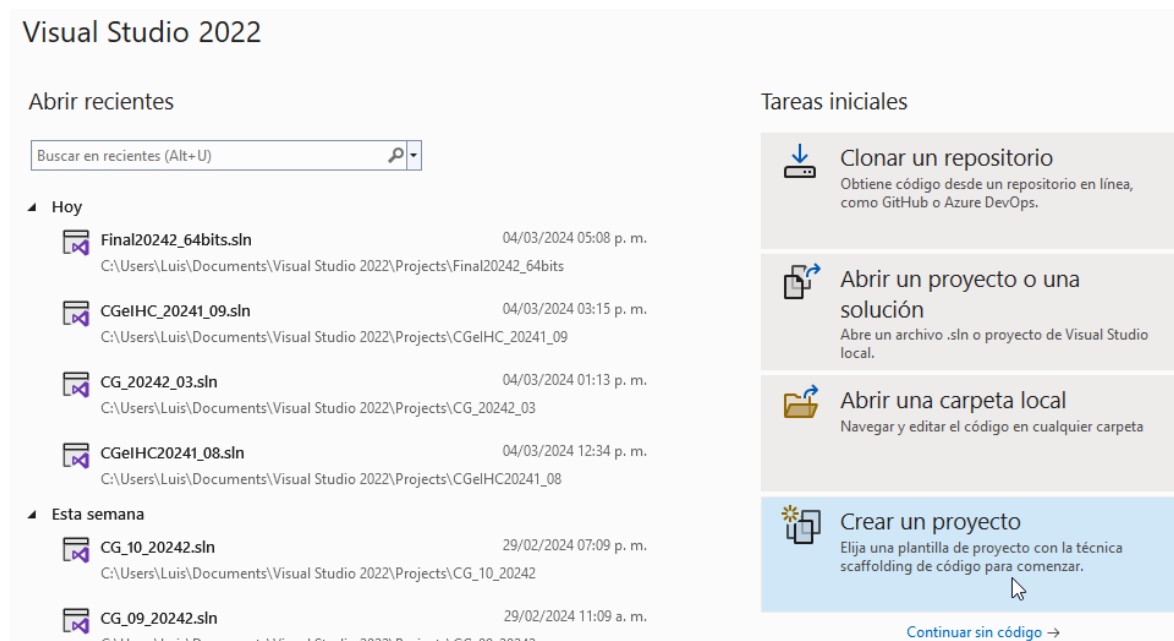
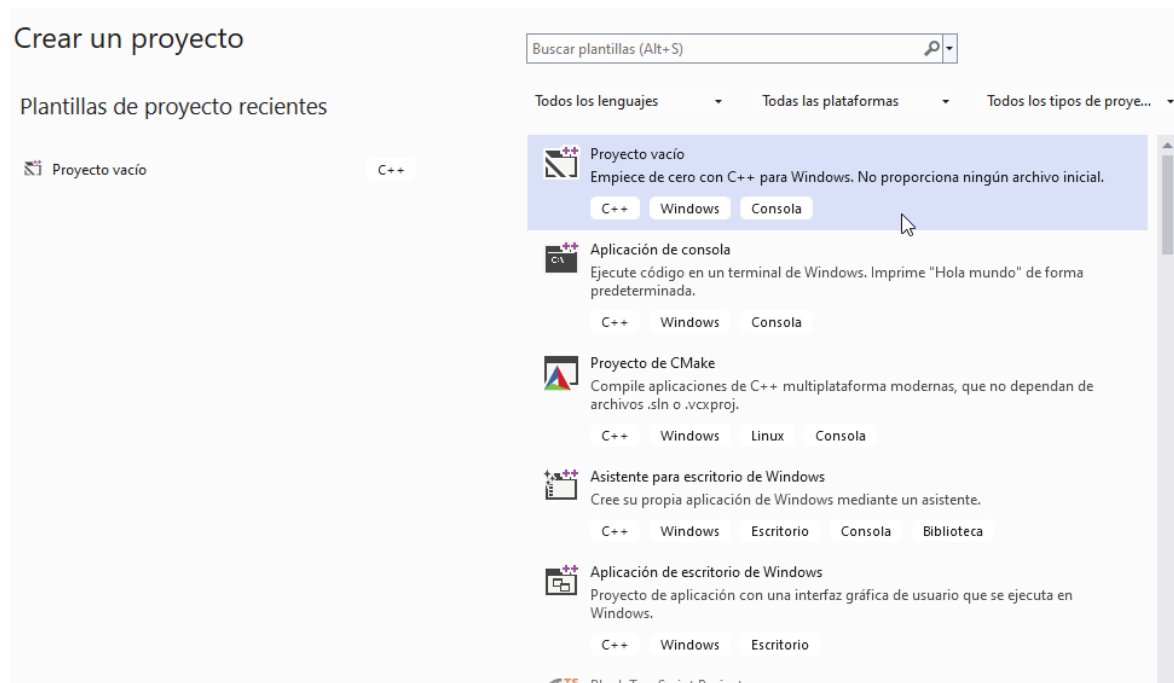


## Configuración

Desde Visual Studio 2022 Community se debe crear un nuevo proyecto:



Se selecciona un Proyecto vacío del lenguaje C++



A continuación se le asigna un nombre

## Configure su nuevo proyecto

Proyecto vacío C++ Windows Consola

Nombre del proyecto

Ubicación

C:\Users\Luis\Documents\Visual Studio 2022\Projects ...

Nombre de la solución ⓘ

☐ Colocar la solución y el proyecto en el mismo directorio

Proyecto se creará en "C:\Users\Luis\Documents\Visual Studio 2022\Projects\Final\Final\"

Atrás

Crear

En la carpeta de trabajo se debe colocar el archivo comprimido correspondiente:

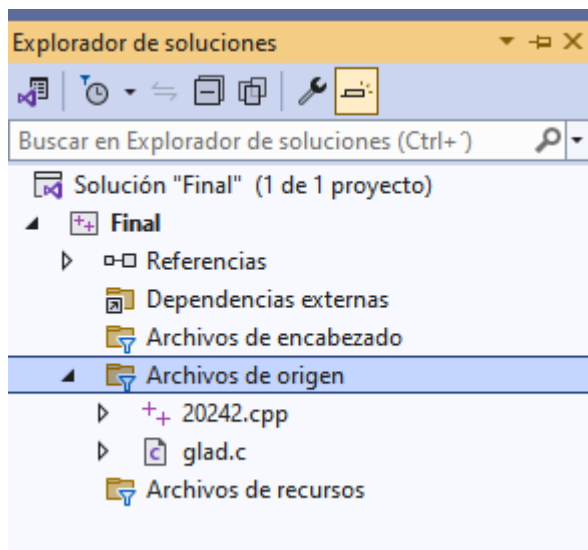
« Documentos » Visual Studio 2022 » Projects » Final » Final » 🔍 Buscar en Final

	Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
io 20	Final.vcxproj	04/03/2024 08:09 p. m.	VC++ Project	7 KB
io 20	Final.vcxproj.filters	04/03/2024 08:09 p. m.	VC++ Project Filte...	1 KB
io 20	Final.vcxproj.user	04/03/2024 08:09 p. m.	Per-User Project O...	1 KB
ppet	Final20242_64bits.zip	04/03/2024 08:09 p. m.	zip Archive	58,968 KB

Y extraer su contenido:

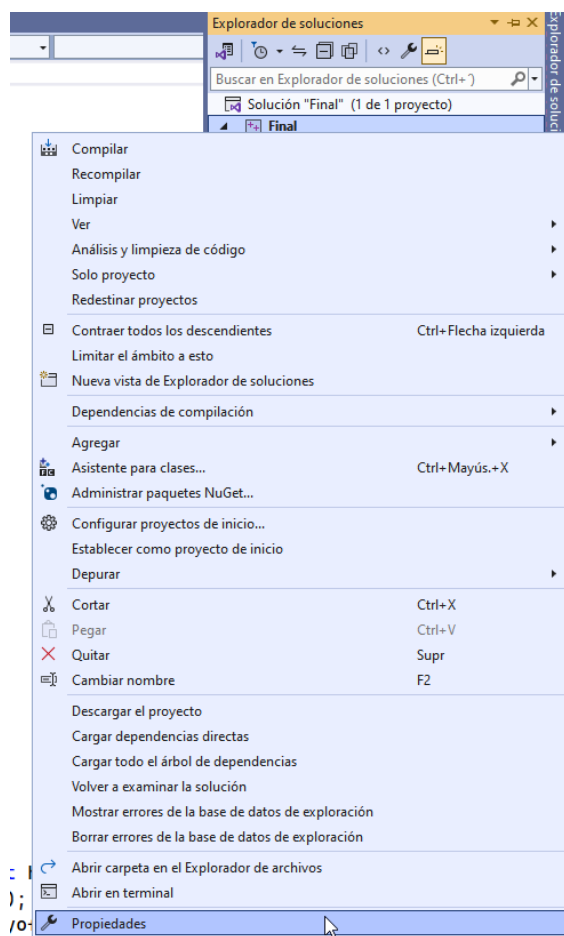
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
include	04/03/2024 05:09 p. m.	Carpeta de archivos	
lib	04/03/2024 05:17 p. m.	Carpeta de archivos	
resources	23/11/2020 10:12 p. m.	Carpeta de archivos	
shaders	04/03/2024 05:26 p. m.	Carpeta de archivos	
Texturas	02/04/2019 02:48 p. m.	Carpeta de archivos	
20242.cpp	04/03/2024 07:55 p. m.	C++ Source	31 KB
Animacion_20242.pdf	04/03/2024 08:05 p. m.	Foxit PDF Reader ...	332 KB
assimp-vc143-mt.dll	16/11/2023 01:51 p. m.	Extensión de la ap...	5,425 KB
assimp-vc143-mtd.dll	16/11/2023 01:51 p. m.	Extensión de la ap...	17,757 KB
Final.vcxproj	04/03/2024 08:09 p. m.	VC++ Project	7 KB
Final.vcxproj.filters	04/03/2024 08:09 p. m.	VC++ Project Filte...	1 KB
Final.vcxproj.user	04/03/2024 08:09 p. m.	Per-User Project O...	1 KB
Final20242_64bits.zip	04/03/2024 08:12 p. m.	zip Archive	58,940 KB
glad.c	22/04/2020 11:24 p. m.	C Source	111 KB
glew32.dll	31/07/2017 06:42 a. m.	Extensión de la ap...	413 KB
glfw3.dll	23/02/2024 09:03 a. m.	Extensión de la ap...	227 KB
SDL3.dll	02/03/2024 06:18 p. m.	Extensión de la ap...	1,952 KB

Desde Visual Studio se debe agregar el archivo de código fuente y glad.c al *Explorador de soluciones* en la carpeta de **Archivos de origen**:

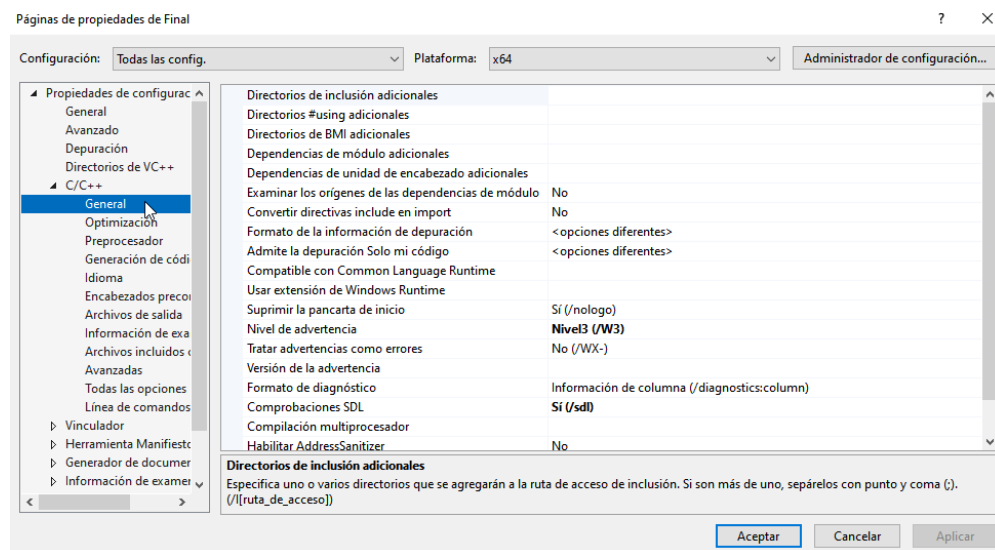


**IMPORTANTE:** Se debe de trabajar en el modo de 64 bits

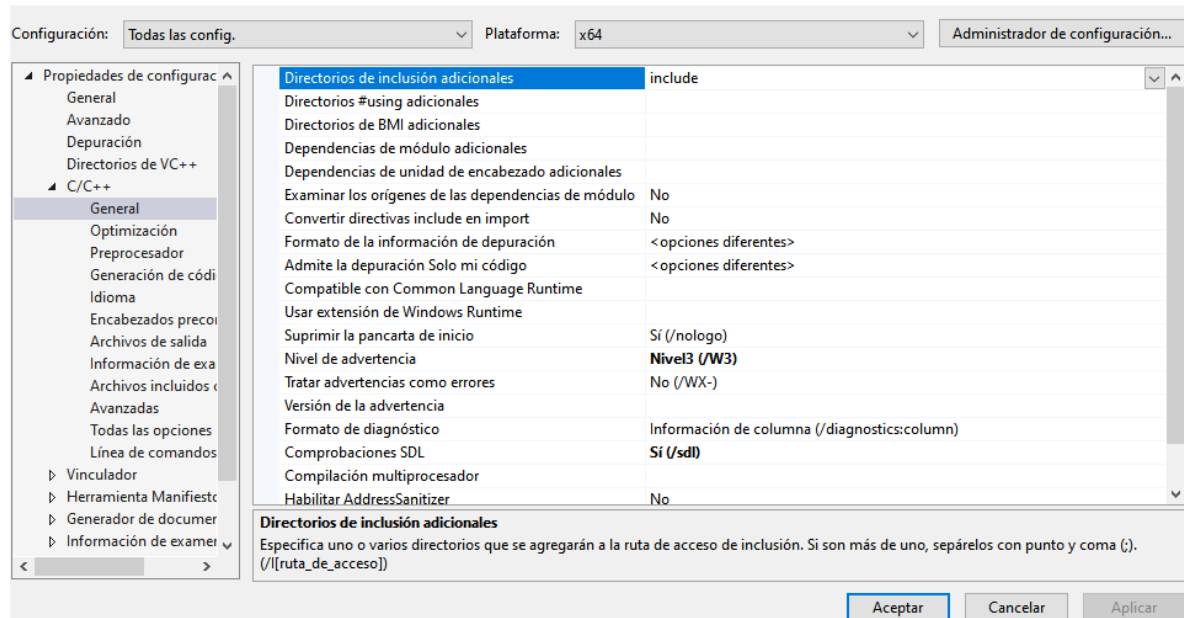
Se debe proceder a Configurar el proyecto:



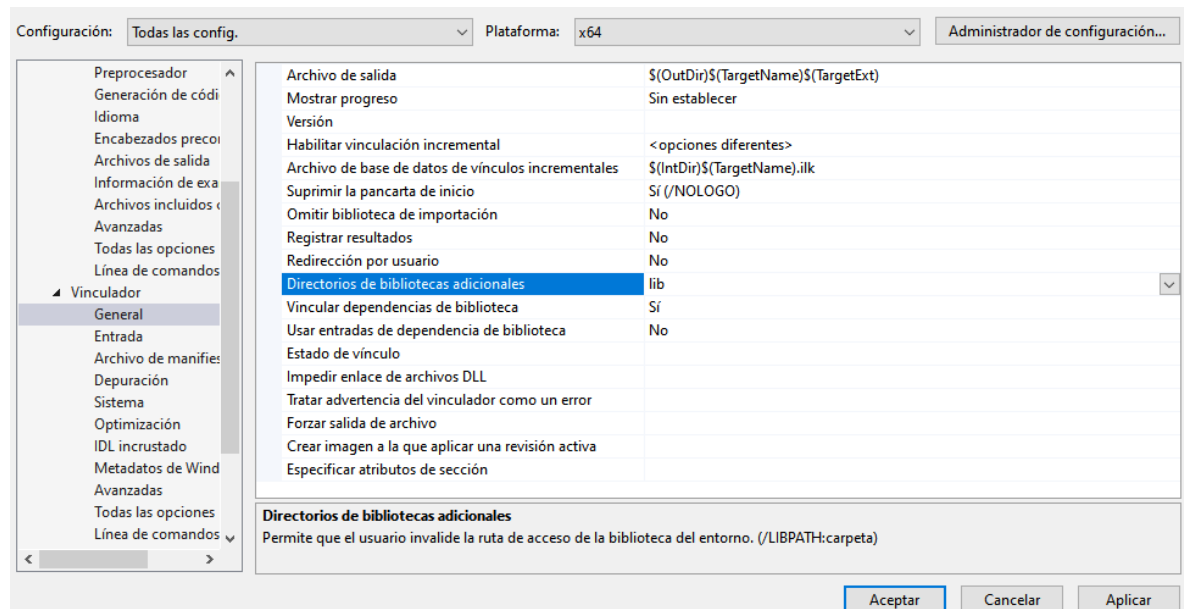
En la ventana de Páginas de Propiedades del proyecto se debe asegurar de seleccionar **Todas las Configuraciones y Plataforma de x64**:



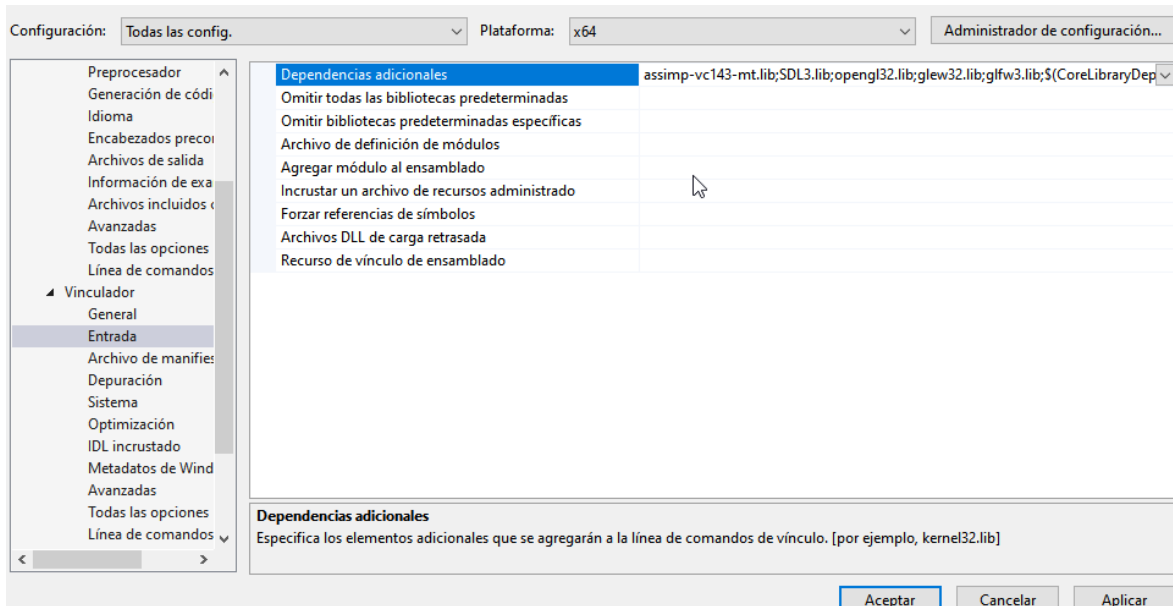
Ir a la sección de C/C++ > General, y en la línea de **Directorios de inclusión adicionales** se debe agregar la carpeta **include**.



En la sección de Vinculador > General, y en la línea de **Directorios de bibliotecas adicionales** se debe agregar la carpeta **lib**.



En la sección de Vinculador > Entrada, y en la línea de **Dependencias adicionales** se debe agregar las bibliotecas **assimp-vc143-mt.lib;SDL3.lib;opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib;**



Con ello se puede dar click al botón de Aplicar y Aceptar.

Con ello el proyecto debería de compilar y ejecutar el programa.