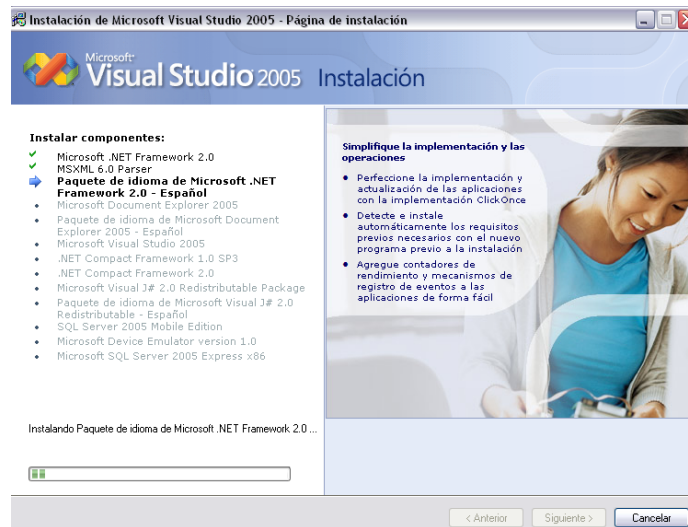


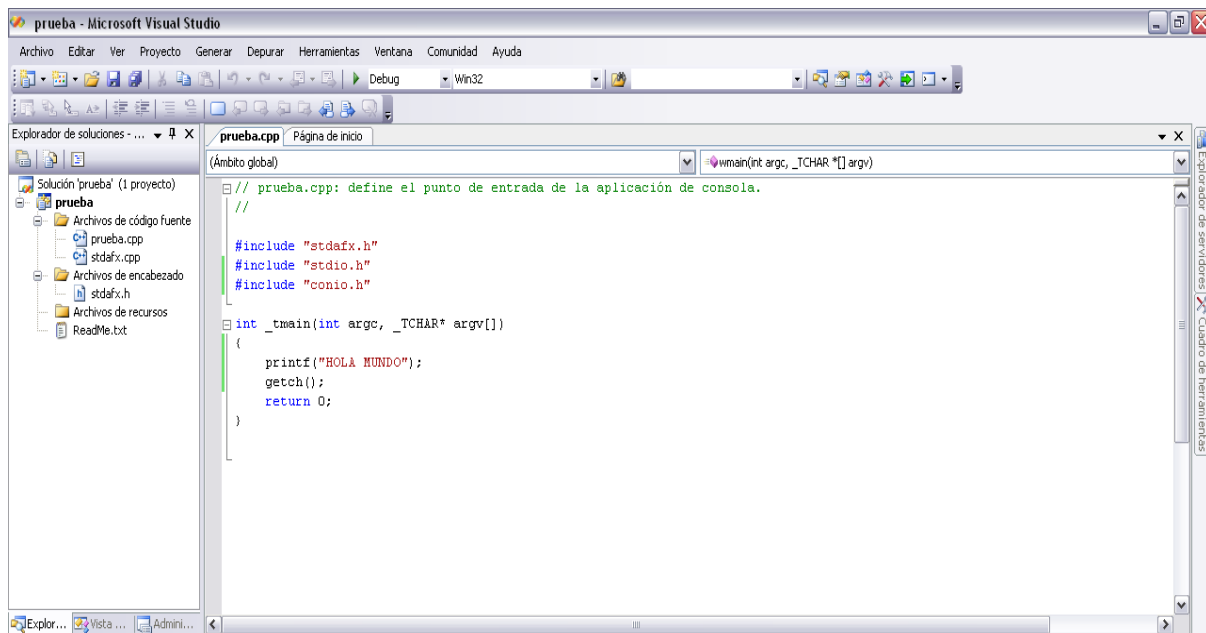
Practica1: Instalación de Software y cabeceras

Objetivo: Instalación de Microsoft Visual Studio 2005 y las cabeceras openGLUT y corrida de los programas de prueba holaMundo y base.cpp

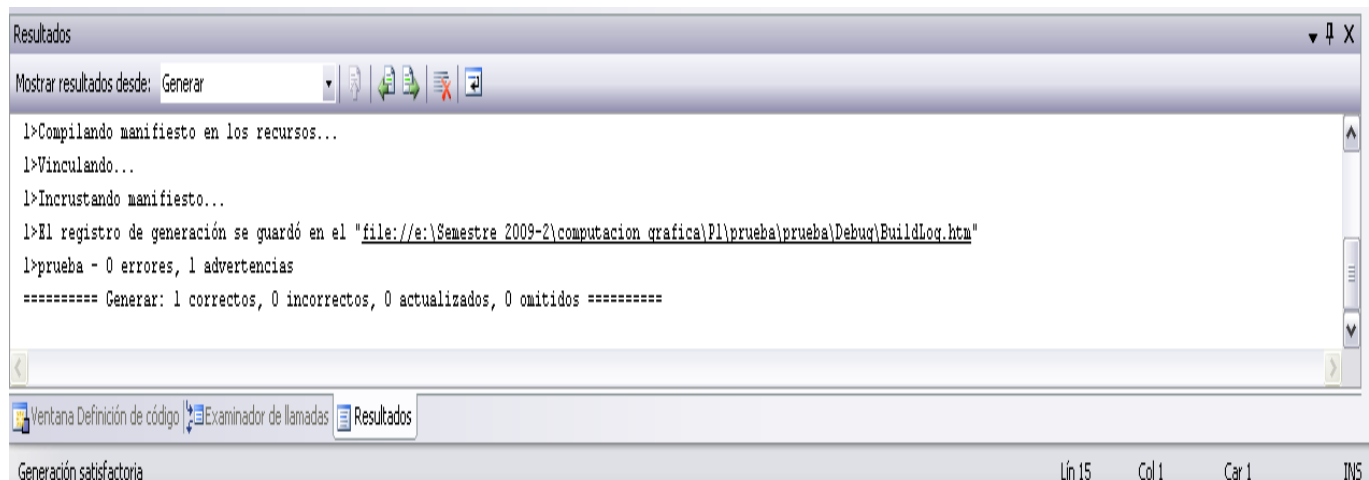
Pantalla de instalación de Instalar Microsoft Visual Studio 2005:



Al finalizar la instalación se abrió la aplicación y se creó un nuevo proyecto de nombre *prueba*. En seguida se muestra una pantalla donde se encuentra el código después de compilarlo:

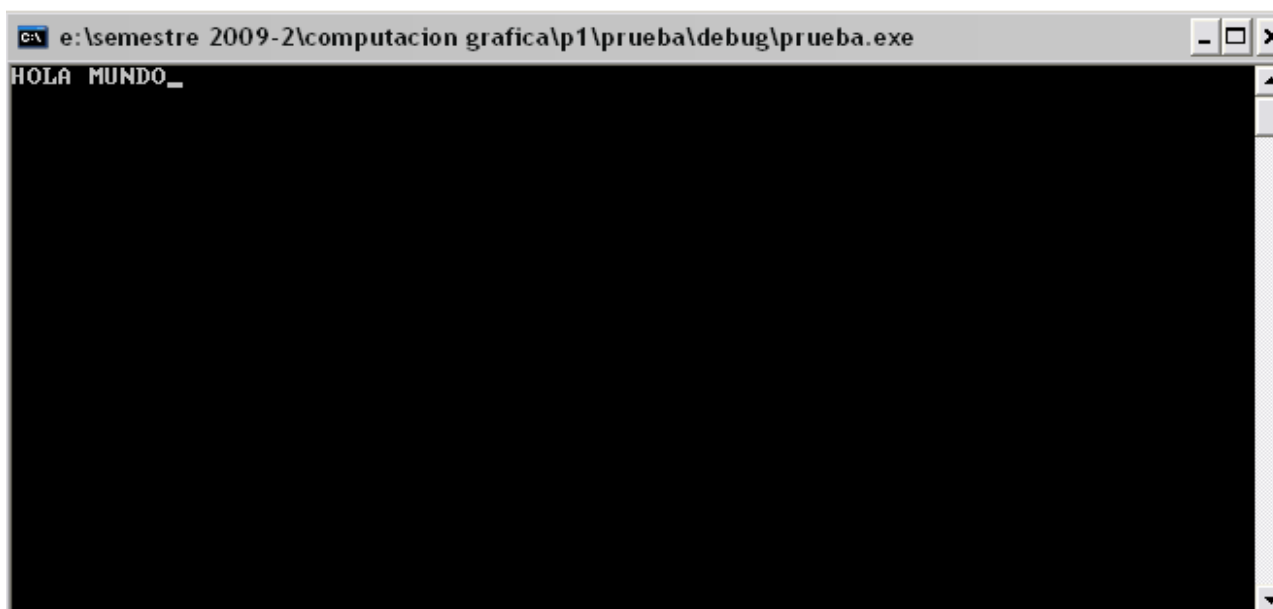


Podemos observar que no se genero ningún error a la hora de compilarlo:



```
Resultados
Mostrar resultados desde: Generar
l>Compilando manifiesto en los recursos...
l>Vinculando...
l>Incrustando manifiesto...
l>El registro de generación se guardó en el "file:///e:/Semestre 2009-2/computacion grafica/p1/prueba/prueba/Debug/BuildLog.htm"
l>prueba - 0 errores, 1 advertencias
===== Generar: 1 correctos, 0 incorrectos, 0 actualizados, 0 omitidos =====
Generación satisfactoria
```

Al ejecutarlo obtuvimos el siguiente resultado:



```
C:\> e:\semestre 2009-2\computacion grafica\p1\prueba\debug\prueba.exe
HOLA MUNDO_
```

Después de probar el programa HOLA MUNDO se procedió a copiar los archivos correspondientes de OpenGLut en las carpetas correspondientes para poder utilizarlo.

Ya que se tenían las nuevas librerías instaladas se procedió a probar su funcionalidad con el archivo *base.cpp* descargado de la página oficial de la profesora.

```
p1 - Microsoft Visual Studio
Archivo  Editar  Ver  Proyecto  Generar  Depurar  Herramientas  Ventana  Comunidad  Ayuda
Debug  Win32
Explorador de soluciones - ...  base.cpp
(Ámbito global)
#include <gl/openglut.h>
//declaracion de variables
GLUquadricObj *quadobj;

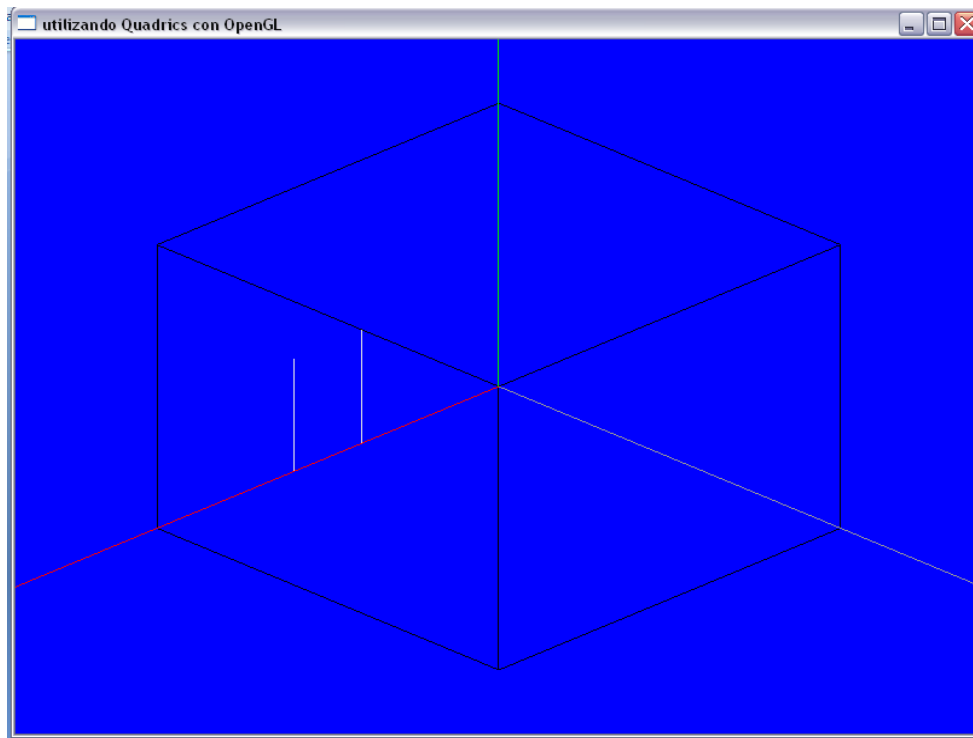
GLfloat light_Ambient [4] = ( 0.4, 0.4, 0.4, 1.0);
GLfloat light_Diffuse [4] = ( 0.7, 0.7, 0.7, 1.0);
GLfloat light_Position [4] = (20.0, 15.0, 10.0, 1.0);

GLfloat material [4] = {1.0, 0.2, 0.2, 1.0 };
GLfloat RedMaterial [4] = {1.0, 0.0, 0.0, 1.0 };
GLfloat GreenMaterial [4] = {0.0, 1.0, 0.0, 1.0 };
GLfloat BlueMaterial [4] = {0.0, 0.0, 1.0, 1.0 };
GLfloat WhiteMaterial [4] = {1.0, 1.0, 1.0, 1.0 };
GLfloat BlackMaterial [4] = {0.0, 0.0, 0.0, 0.0 };

void inicializacion()
{
    glutInitWindowSize(800,600);
    glutInitWindowPosition(100,100);
    glutCreateWindow("utilizando Quadrics con OpenGL");
}

Resultados
Mostrar resultados desde: Depurar
Ventana Definición de código  Examinador de llamadas  Resultados
Línea 1  Columna 1  Caracter 1  INES
Inicio  p1 - Microsoft Visual ...  P1 - Microsoft Word  p1  configurarOG.pdf - A...  11:33 p.m.
```

Se creó un nuevo proyecto llamado P1 se agregó el archivo *base.cpp* se compiló y se obtuvo el siguiente resultado:



Conclusiones:

Con esta práctica nos familiarizamos con el entorno de trabajo. Aprendimos a compilar un archivo básico y a ejecutar un archivo con las librerías que se utilizaran para el diseño de gráficos. Cabe mencionar que no se tuvo ningún problema a la hora de realizar la instalación ni cuando se intento compilar ninguno de los ejemplos propuestos en la práctica.