

## Instruções para compilação do projeto no Dev C++ - Matrizes, Vetores e Geometria Analítica - Sistemas de Informação - Noturno

Prof. Helton

1. Descompacte o arquivo *ep\_MVGA.rar* em uma pasta qualquer;
2. Crie um novo projeto no Dev\_c++ na mesma pasta em que os arquivos foram descompactados;
3. Na Aba Project, da interface do Dev, crie, usando o botão direito do mouse, uma pasta chamada *of* e adicione todos os arquivos .h da sub-pasta *of*.
4. Com o mesmo procedimento, crie uma subpasta chamada *VizOf*, dentro dela crie mais duas sub-pastas: *Header* e *Source*;
5. Dentro da pasta *Header* inclua os seguintes arquivos:
  - (a) Cores.h
  - (b) GL\_interactor.h
  - (c) scrInteractor.h
  - (d) TrackBall.h
6. Dentro da Pasta *Source*, os seguintes:
  - (a) ColorRGBA.hpp
  - (b) Point.hpp
  - (c) point3dutils.hpp
  - (d) PrintBase.hpp
  - (e) printf.hpp
  - (f) PrintOfPart.hpp
  - (g) scrInteractor.hpp
  - (h) TrackBall.hpp
7. Inclua na raiz, o arquivo *main.cpp*;
8. No item de menu *Tools -> Compiler Options* , aba *Compiler* , marque o item *Add these commands to the linker command line* e acrescente os comandos: `-lglut32 -lglu32 -lopengl32`;
9. No mesmo Item de menu, na aba *Directories* , sub-aba *Libraries*, adicione o caminho para a sub-pasta *opengl*, que deverá estar dentro da sua pasta de trabalho;
10. Se estiver em um dos laboratórios de S.I. da EACH, remova da sub-aba *Libraries*, o caminho `C:\Dev-Cpp\lib`;

11. Na su-aba *C++ Includes*, acrescente os seguintes caminhos:

- (a) *\of*
- (b) *\VizOf*
- (c) *\VizOf\iterFunc*
- (d) *\VizOf\Utils*
- (e) *\opengl*

12. No item de menu *Project -> Project Options*, dentro da aba *Parameters* e da caixa *Linker* acrescente os seguintes caminhos:

- (a) *opengl/libglut.a*
- (b) *opengl/libglut32.a*

13. Finalmente, coloque todos os arquivos *.dll*, que estão na sub-pasta *dll*, dentro da sua pasta de trabalho.