

# Introdução a Programação de Jogos

## Aula 06 – Configuração da PlayLib

Prof. Augusto Baffa

< [abaffa@inf.puc-rio.br](mailto:abaffa@inf.puc-rio.br) >

# Biblioteca Gráfica - PlayLib

- **Conjunto de funções** para criação e manipulação de formas geométricas, imagens, áudio, janelas...
- Baseada na API **OpenGL**.
- Pode ser usada para criação de **jogos 2D, simulações, animações** e outros aplicativos.
- **Desenvolvida especialmente para esse curso!**

# Instalação

- **Download:**

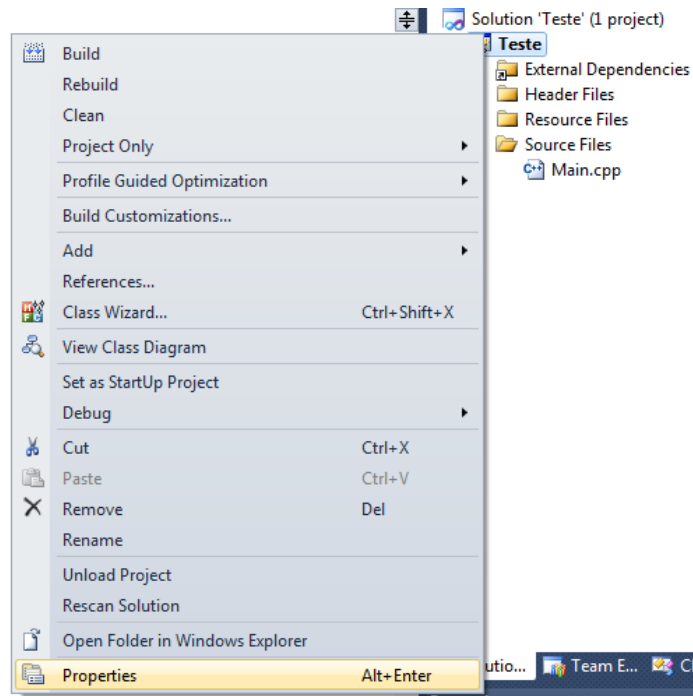
<http://www.inf.puc-rio.br/~abaffa/iue1503/>

- Descompacte o arquivo **PlayLib\_V1.4.zip**

 doc	12/09/2012 21:46	File folder
 include	12/09/2012 19:55	File folder
 lib	12/09/2012 19:17	File folder

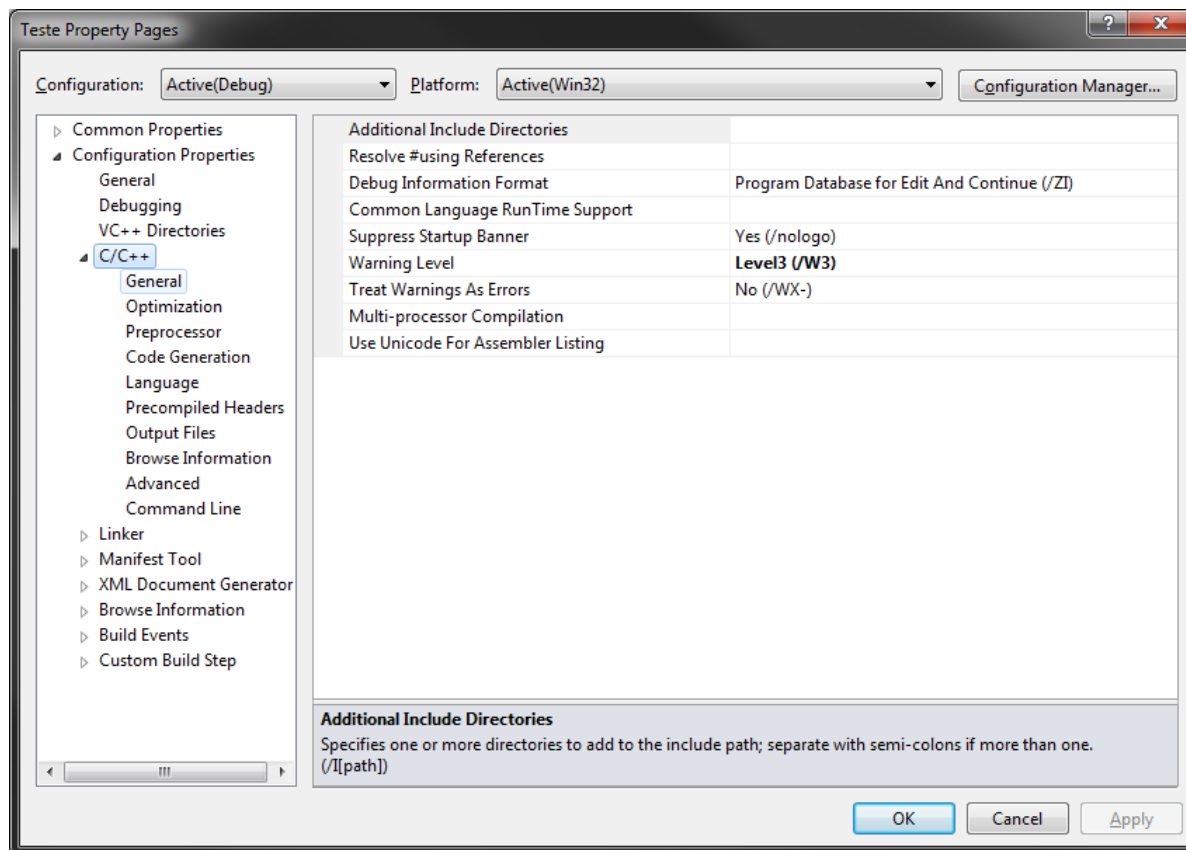
# Configuração

- (1) Crie um **novo projeto**.
- (2) Acesse as **propriedades de projeto** clicando com o botão da direita no nome do seu projeto.



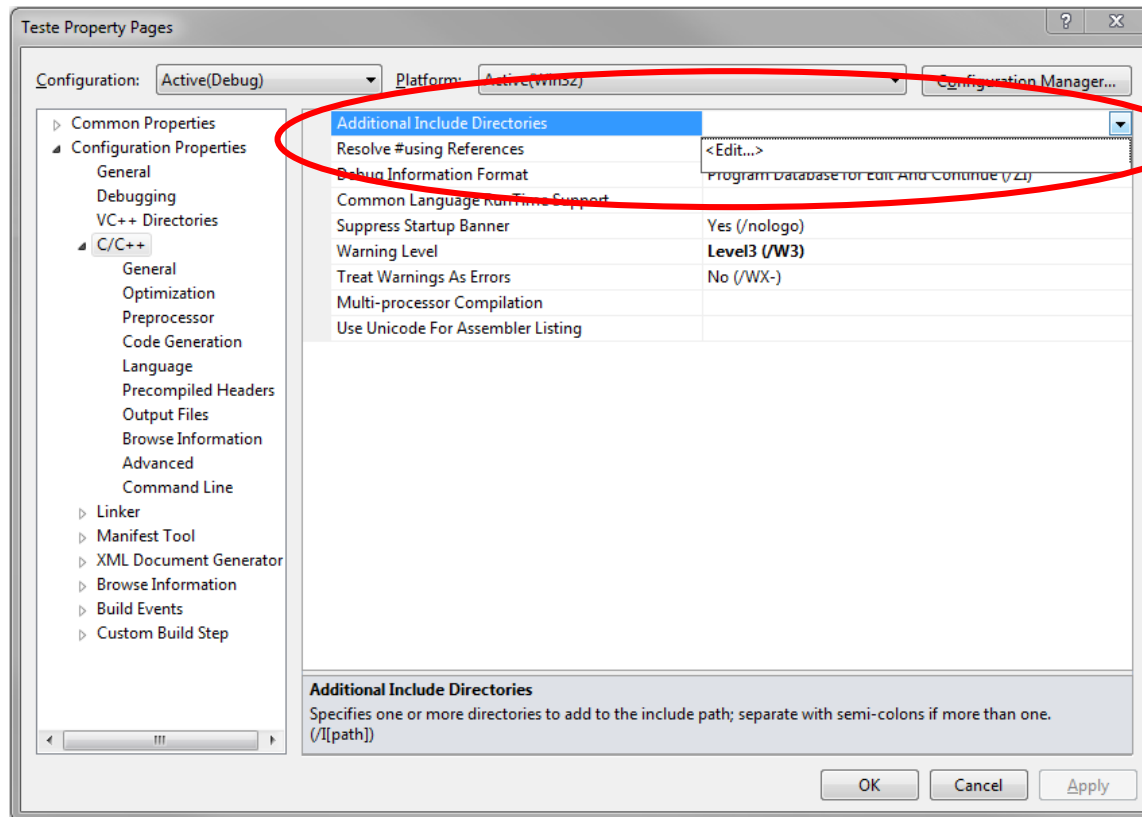
# Configuração

- (3) Selecione a opção **C/C++** e a sub-opção **General**.



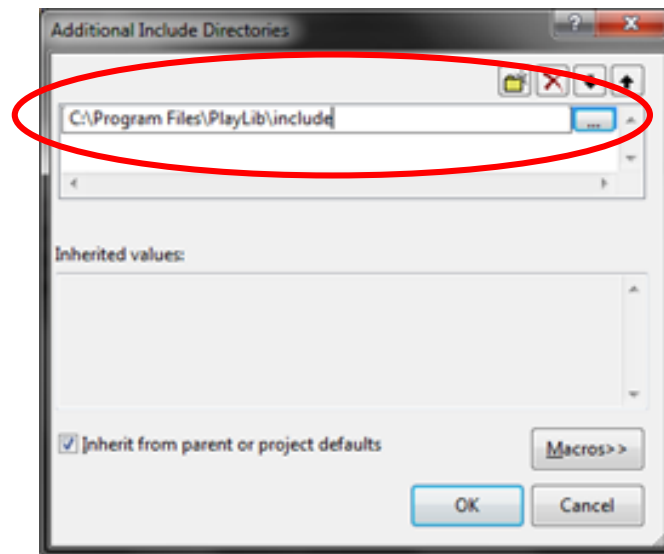
# Configuração

- (4) Selecione a opção **Additional Include Directories** e clique em **<Edit...>**



# Configuração

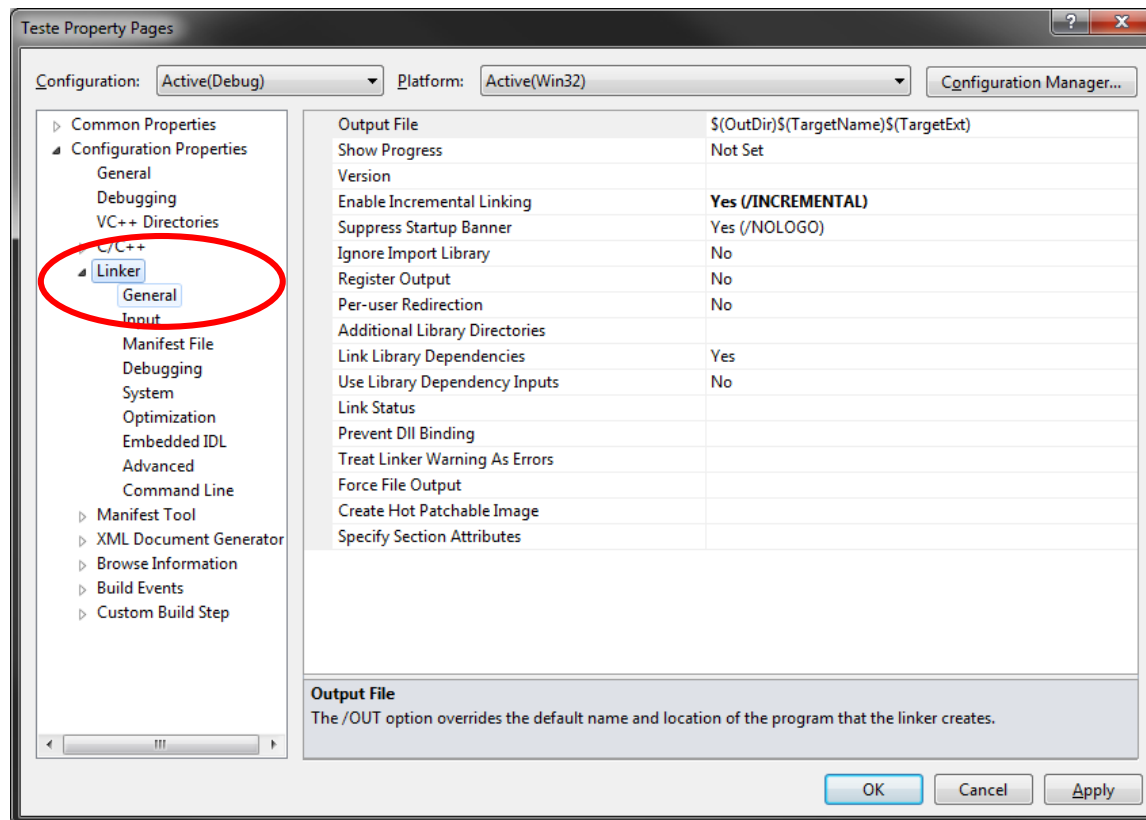
- (5) Selecione ou digite o caminho completo para a pasta **include** que está dentro da pasta **PlayLib**.



- (6) Clique em **OK**.

# Configuração

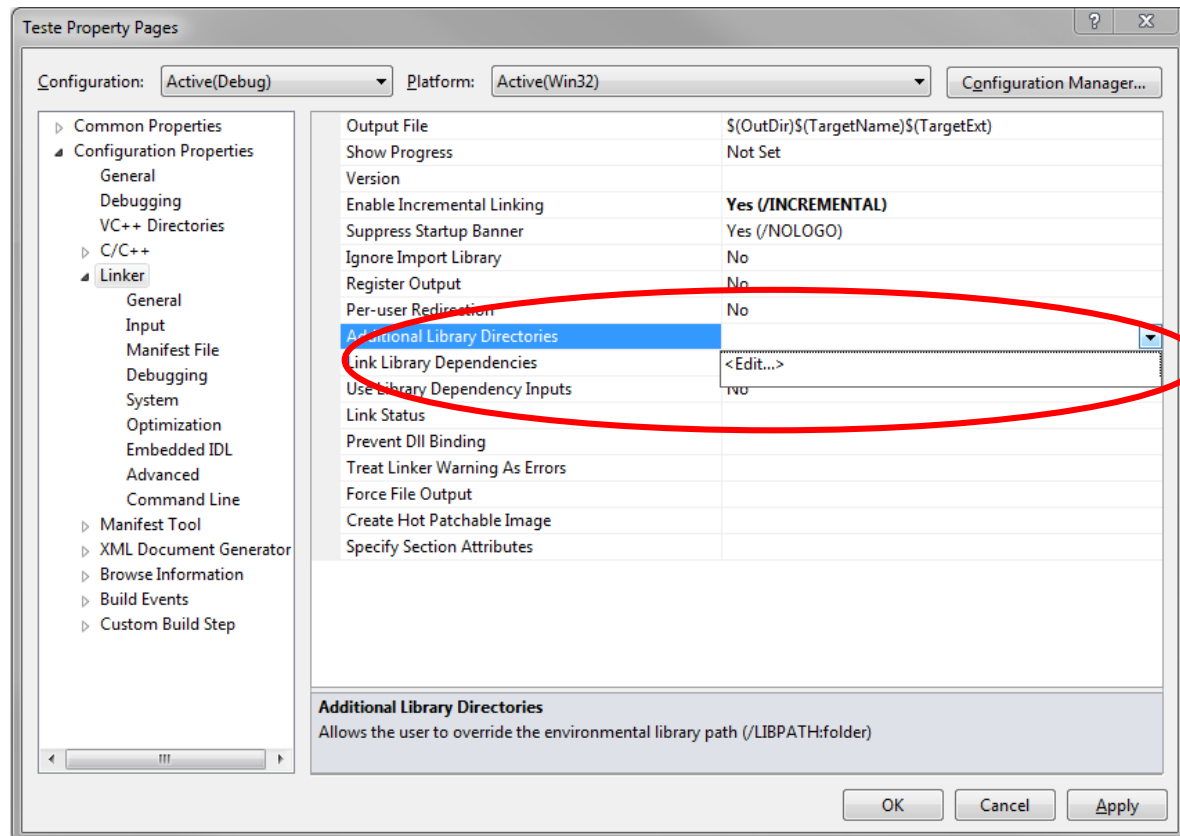
- (7) Selecione a opção **Linker** e a sub-opção **General**.





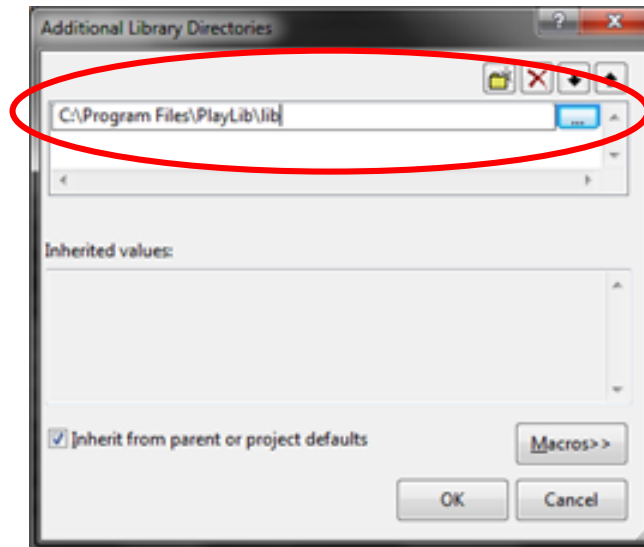
# Configuração

- (8) Selecione a opção **Additional Library Directories** e clique em **<Edit...>**



# Configuração

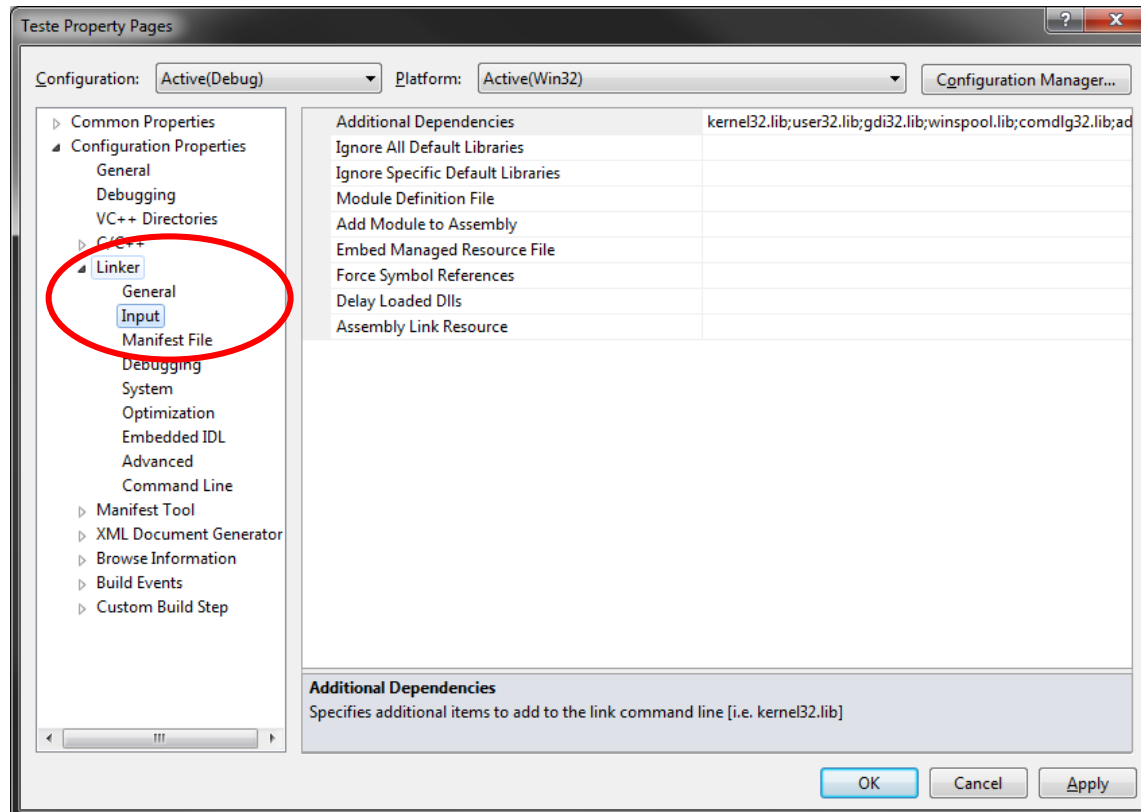
- (9) Selecione ou digite o caminho completo para a pasta **lib** que está dentro da pasta **PlayLib**.



- (10) Clique em **OK**.

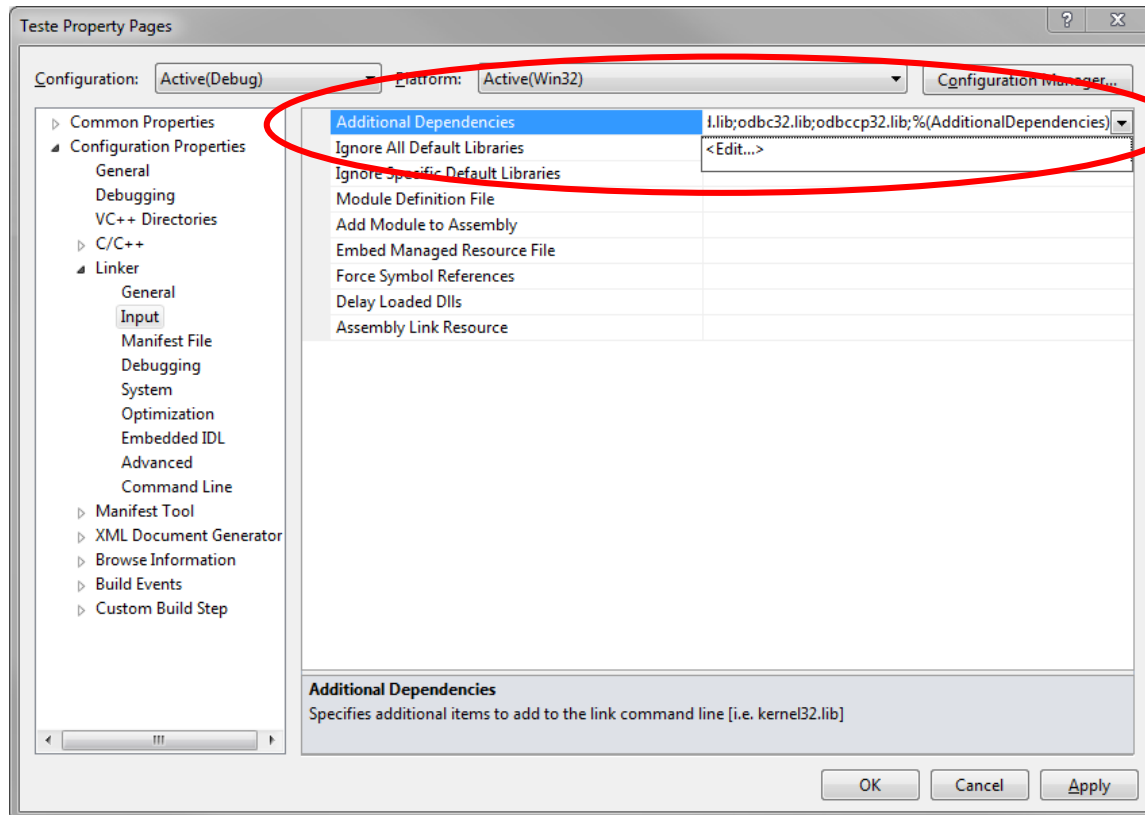
# Configuração

- (11) Selecione a opção **Linker** e a sub-opção **Input**.



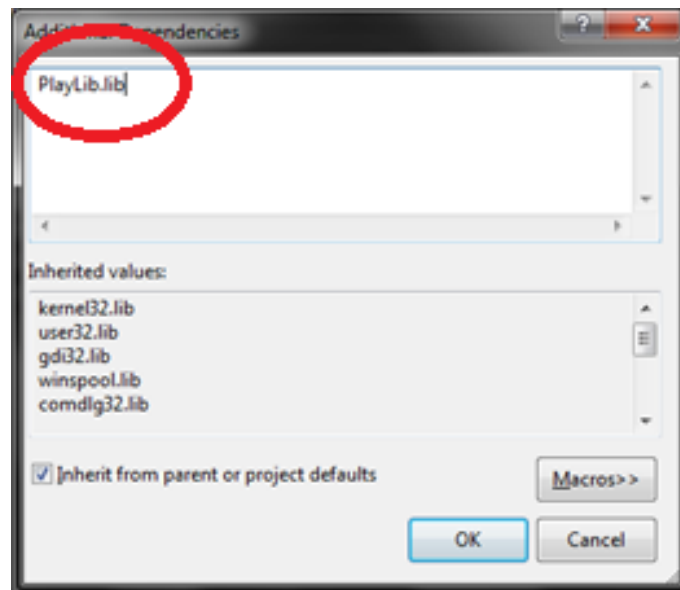
# Configuração

- (12) Selecione a opção **Additional Dependencies** e clique em **<Edit...>**



# Configuração

- (13) Digite **PlayLib.lib**



- (14) Clique em **OK**.

# Configuração

- (15) Clique em **OK** para concluir a configuração do projeto.

