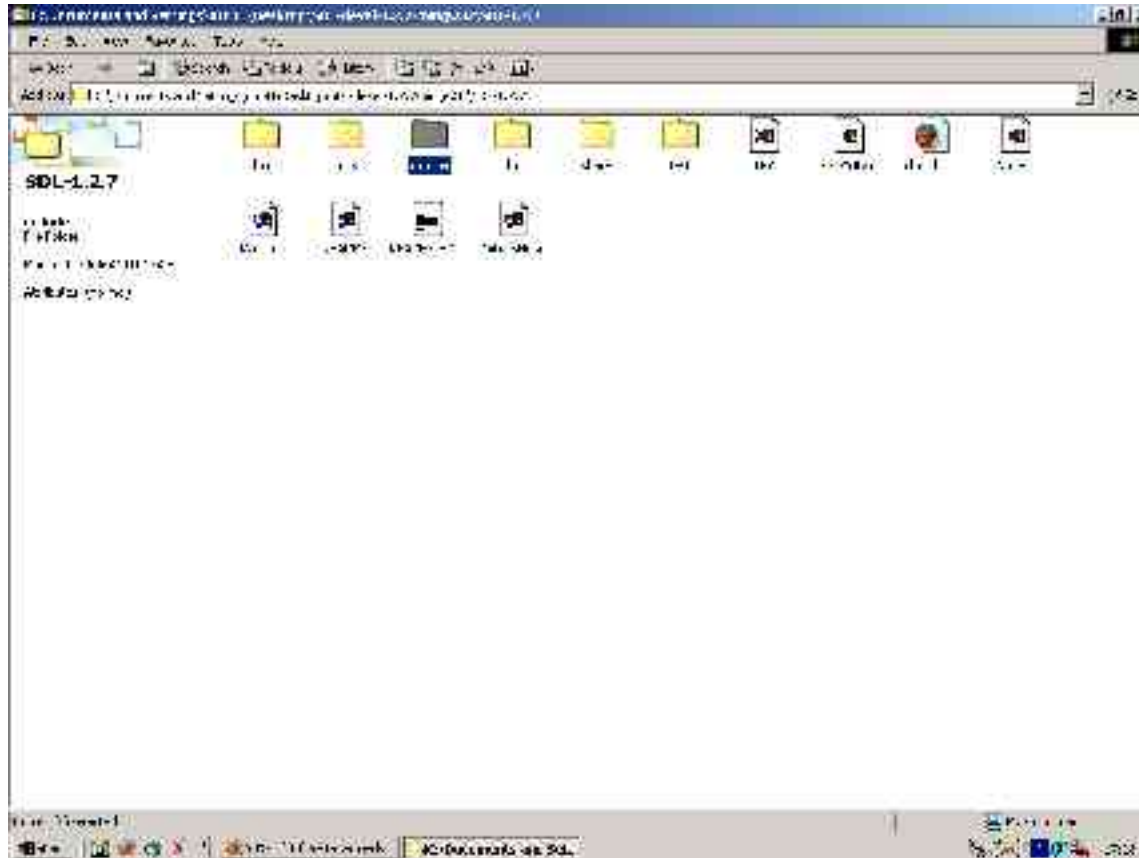
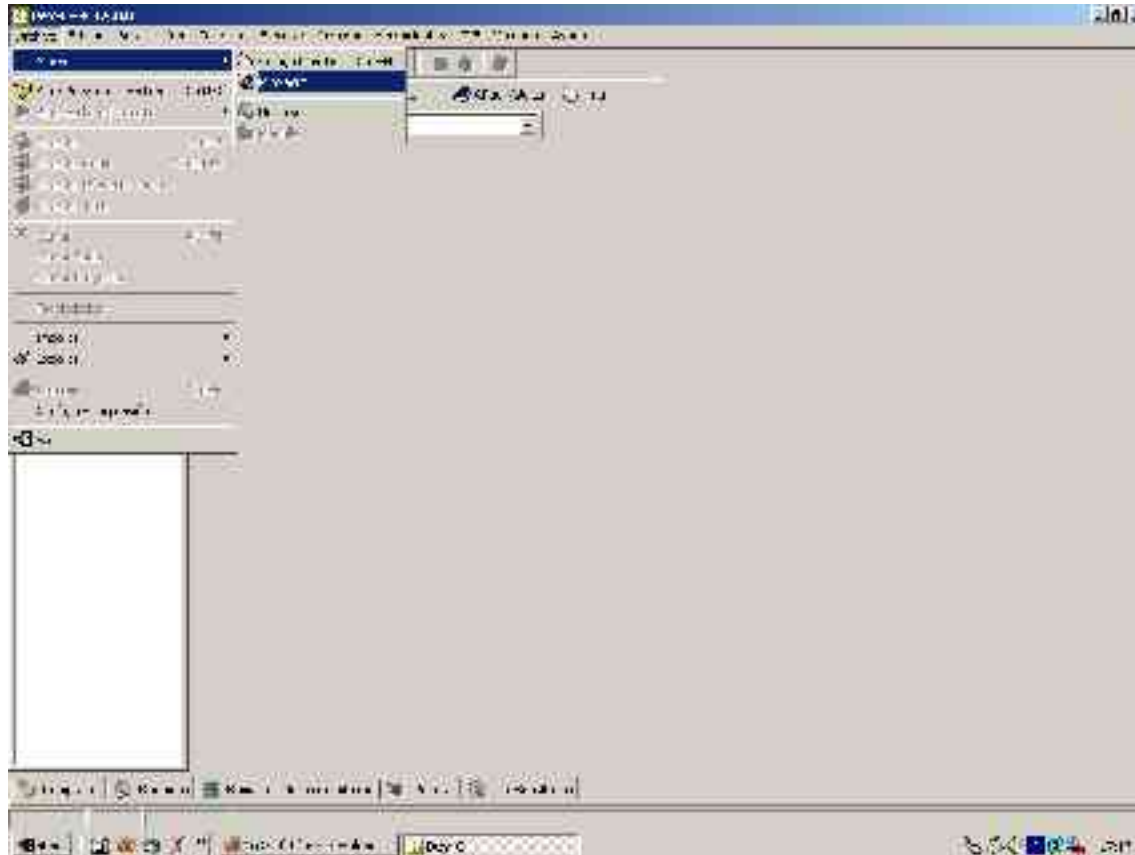


Dev-Cpp con SDL



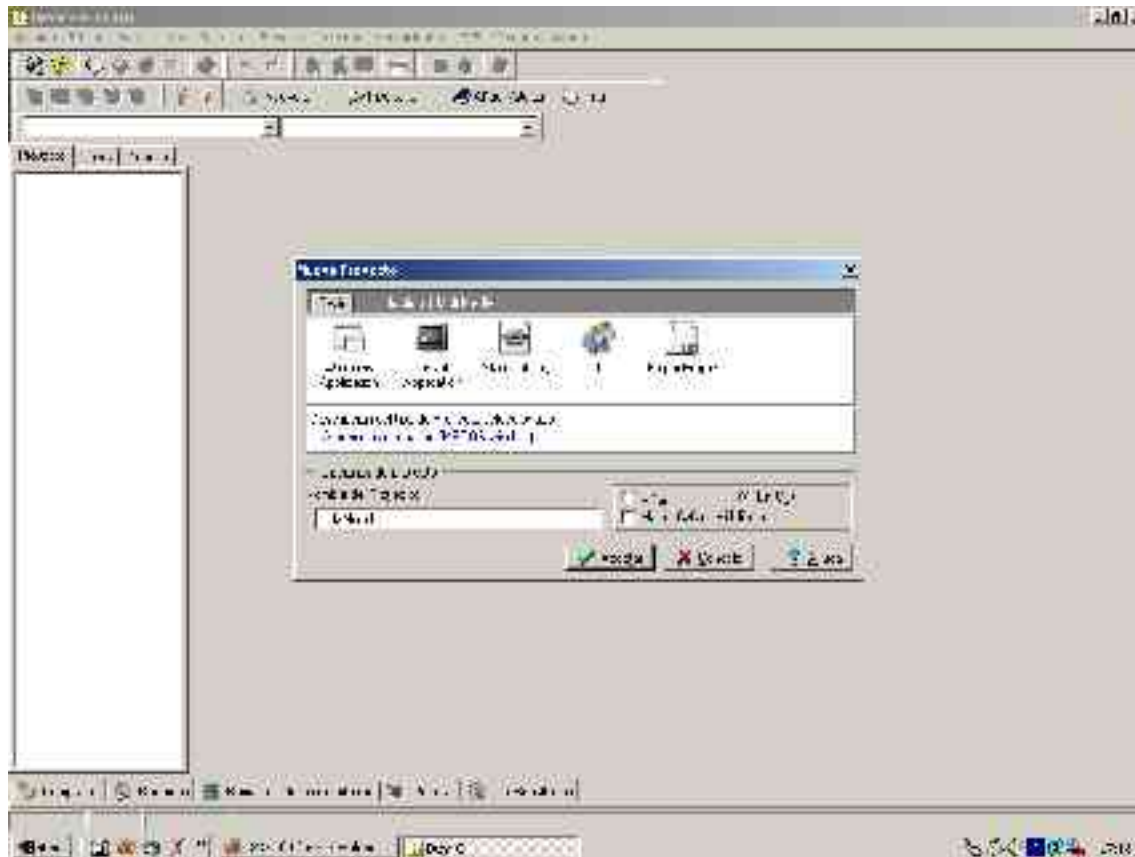
Lo primero que haremos será instalar la SDL en el Dev-Cpp. Daremos por hecho que utilizamos mingw32. Para ello, nos descargaremos el .tar.gz que hay en la página de la SDL especial para mingw32 (para otros módulos, se puede utilizar el de MSVC siempre que esté escrito en C en lugar de en C++).

Dev-Cpp con SDL



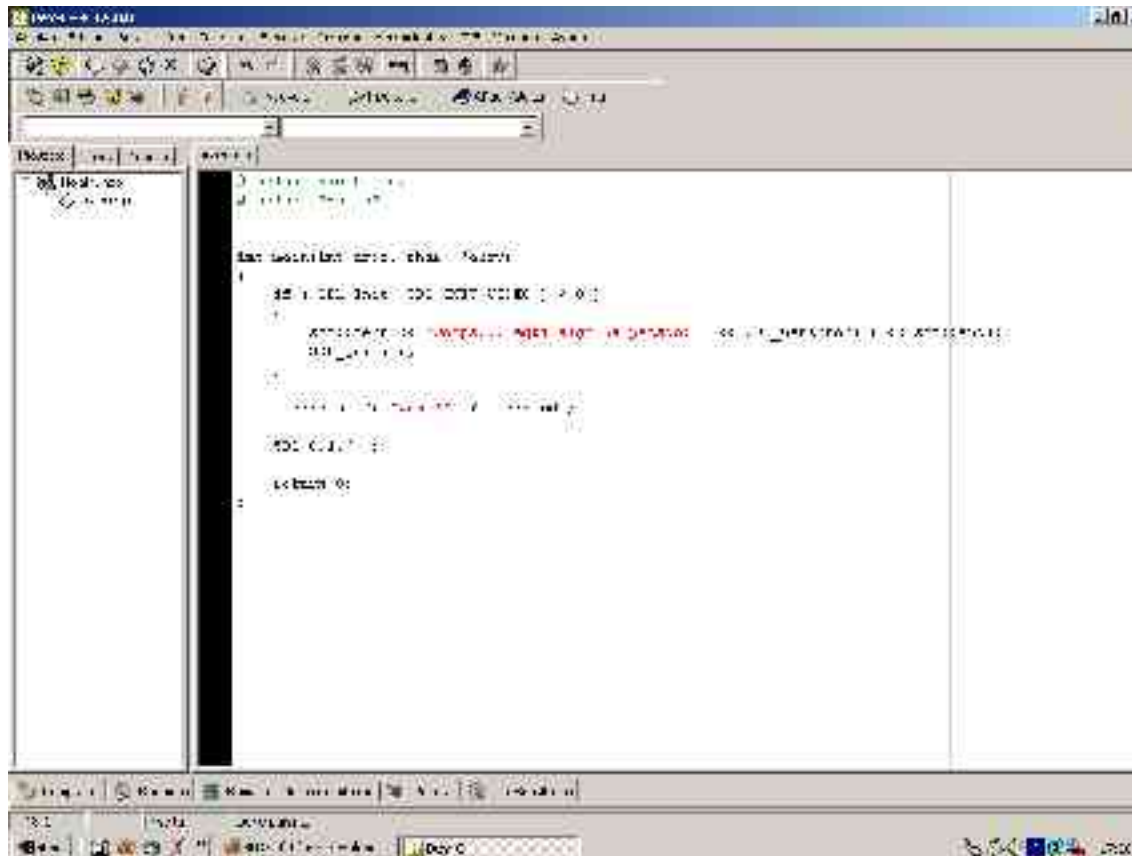
Una vez instalada, pasamos a crear un nuevo proyecto

Dev-Cpp con SDL



Dentro del mismo, elegimos uno en modo consola, y utilizando C++

Dev-Cpp con SDL



```
#include <iostream>
#include <SDL.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    SDL_Init(SDL_INIT_VIDEO | SDL_INIT_AUDIO);

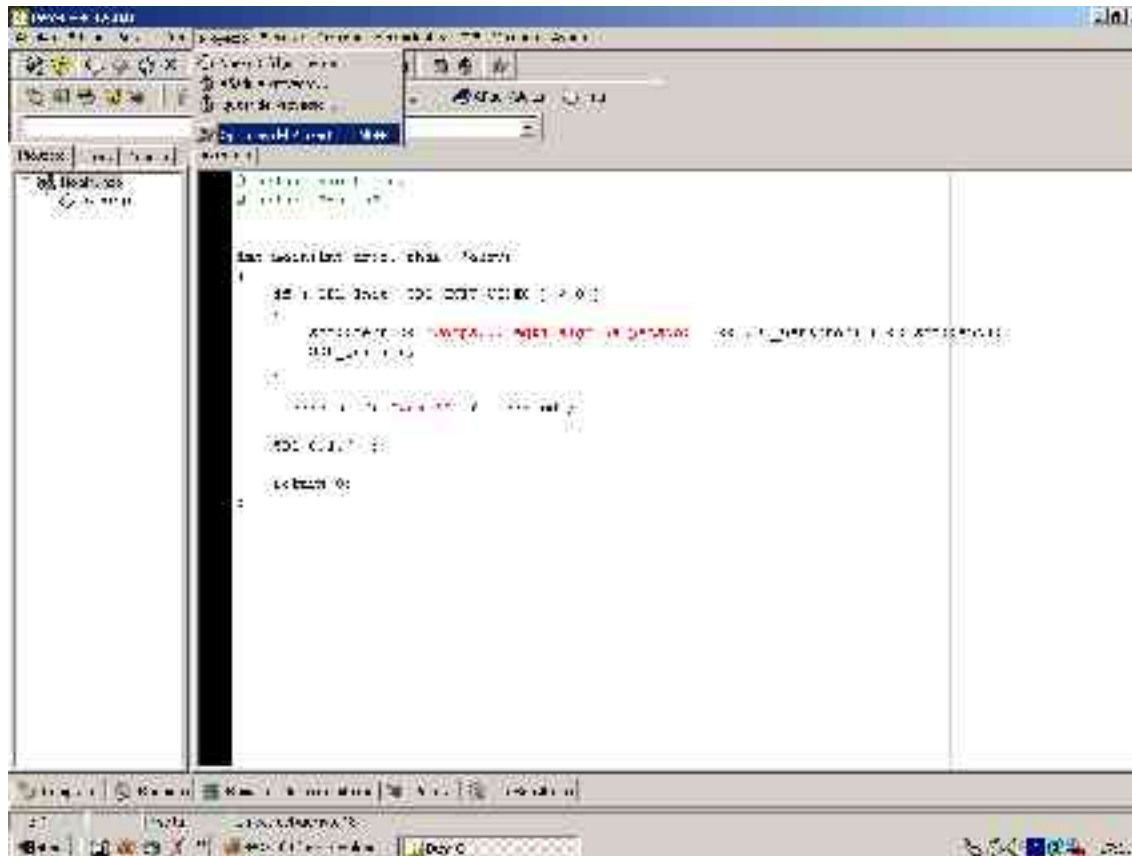
    SDL_Window *window = SDL_CreateWindow(
        "SDL Window",
        SDL_WINDOWPOS_UNDEFINED,
        SDL_WINDOWPOS_UNDEFINED,
        640, 480,
        SDL_WINDOW_OPENGL);

    SDL_GLContext glContext = SDL_GL_CreateContext(window);

    return 0;
}
```

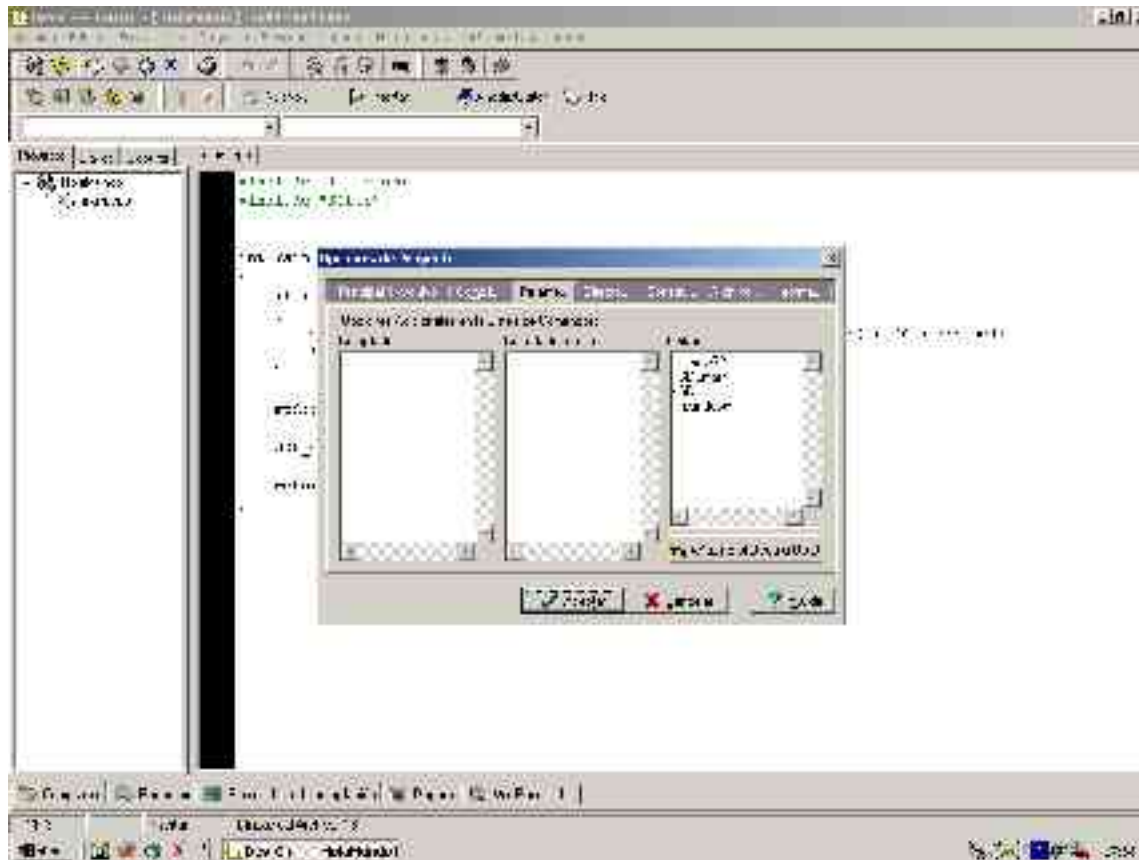
Copiamos el código que se ve en pantalla para hacer una prueba

Dev-Cpp con SDL



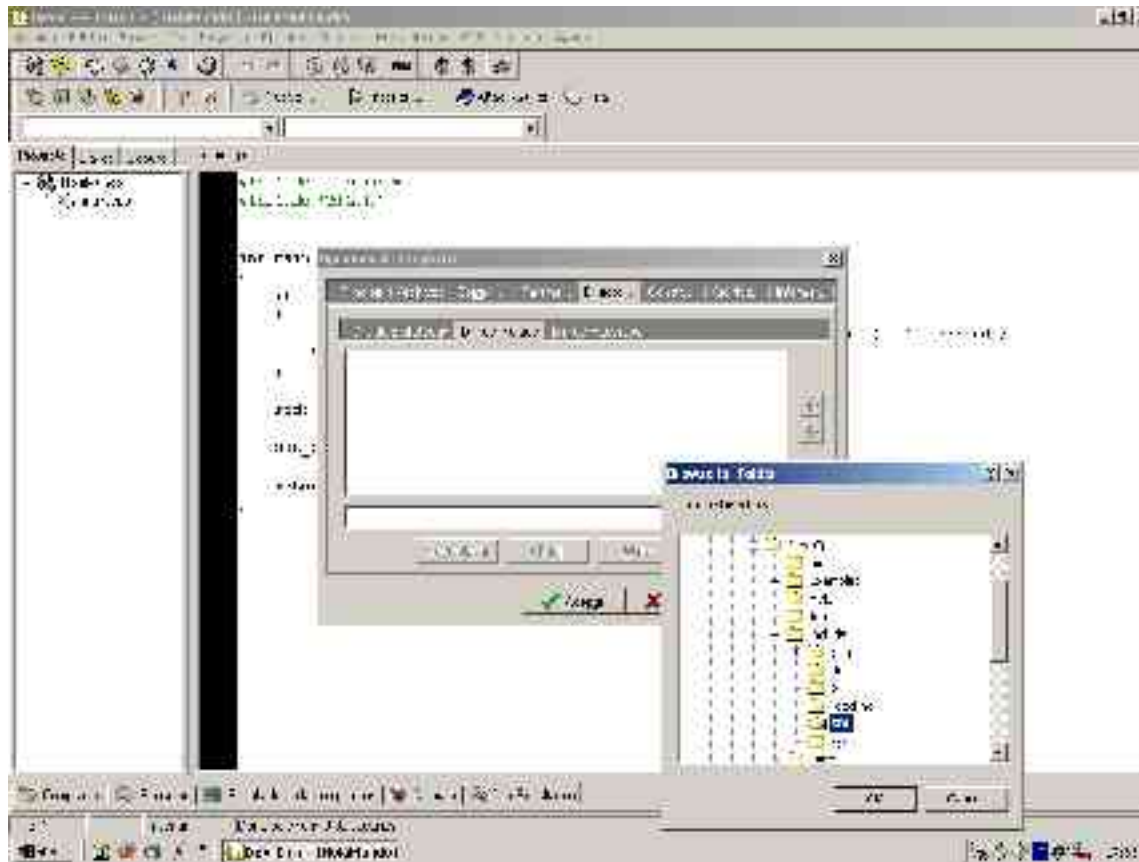
Y pasamos a configurar el proyecto para que utilice SDL

Dev-Cpp con SDL



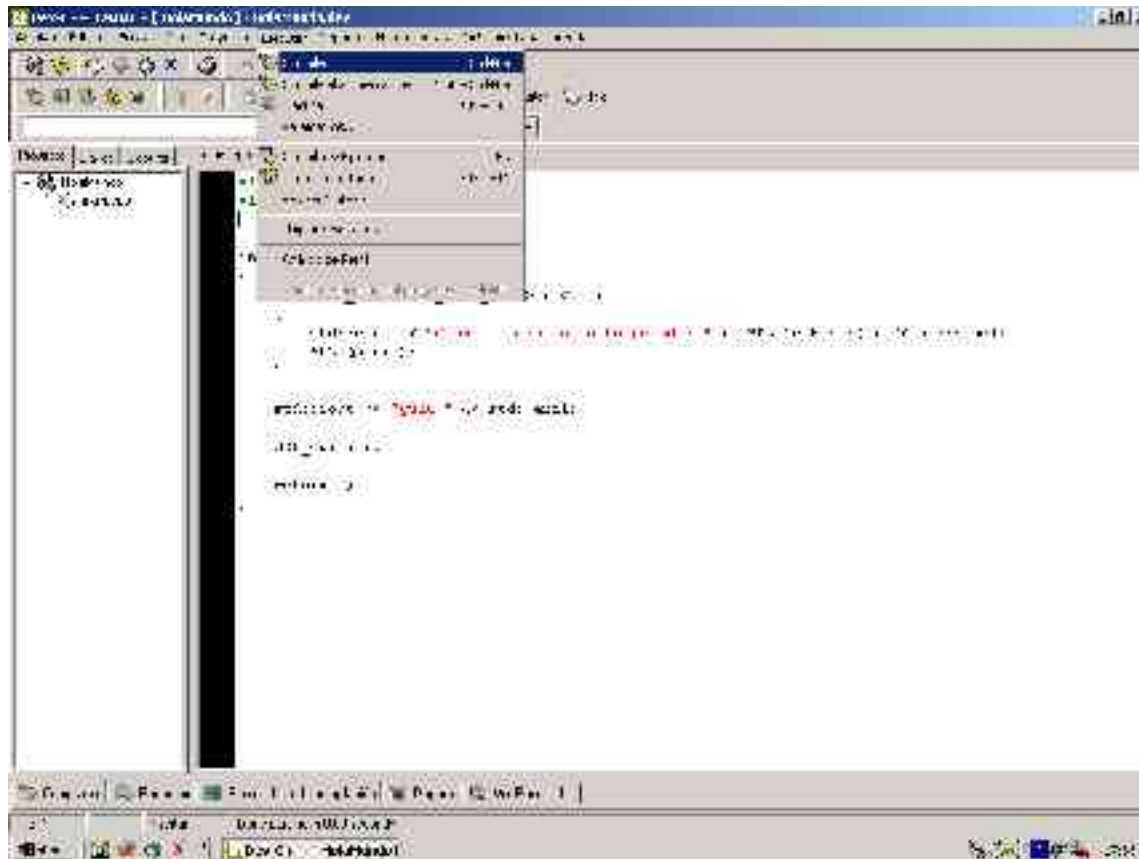
Entre los parámetros pondremos los que se ven en pantalla. El -mwindows no es necesario, lo utilizamos para no crear una consola. A veces puede resultar útil quitarlo

Dev-Cpp con SDL



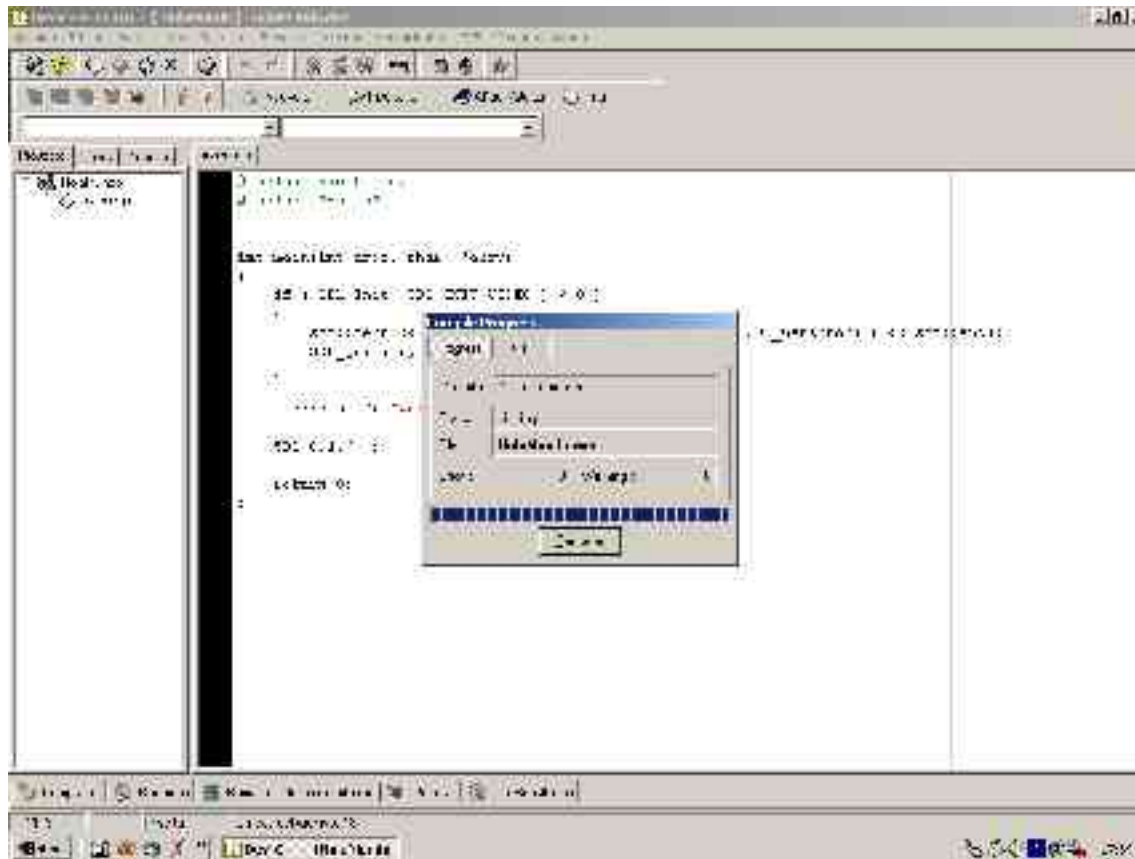
Para que podamos hacer los includes directamente, tendremos que decirle al compilador que coja directamente los includes de la carpeta SDL que antes hemos copiado

Dev-Cpp con SDL



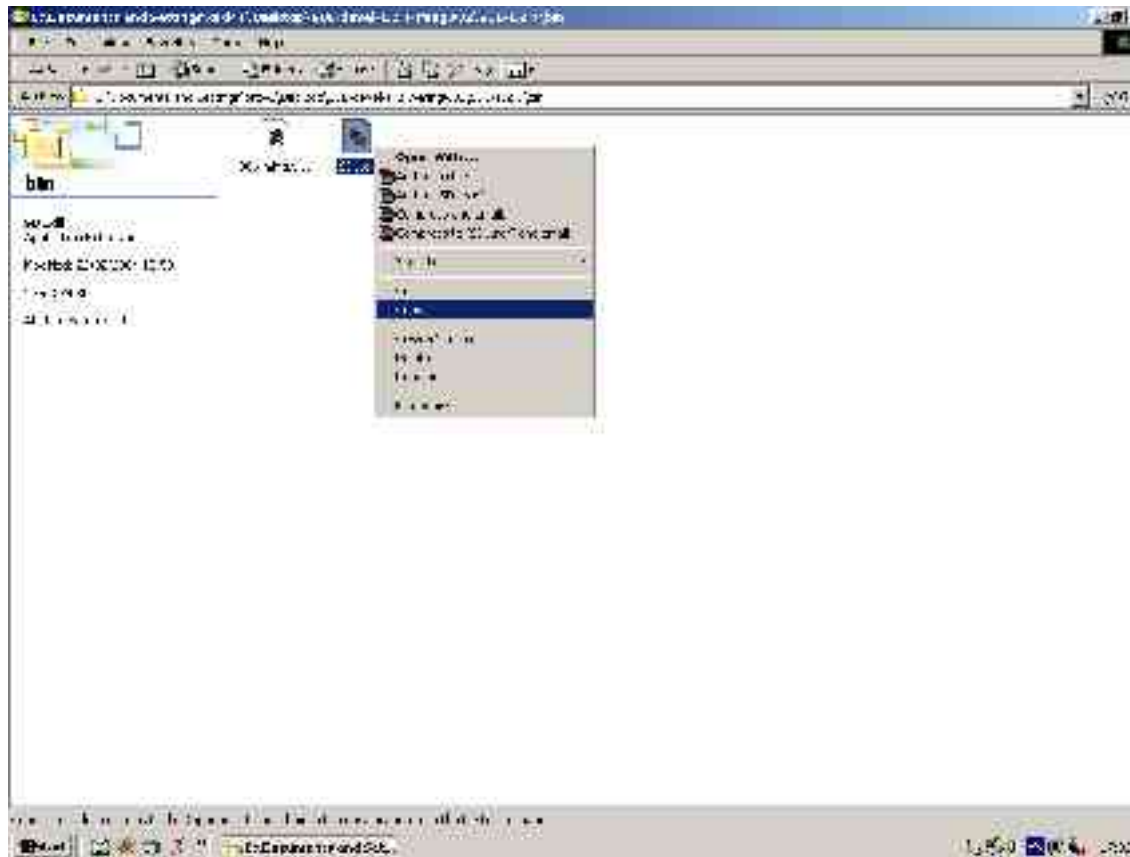
Pasamos a compilar el proyecto

Dev-Cpp con SDL



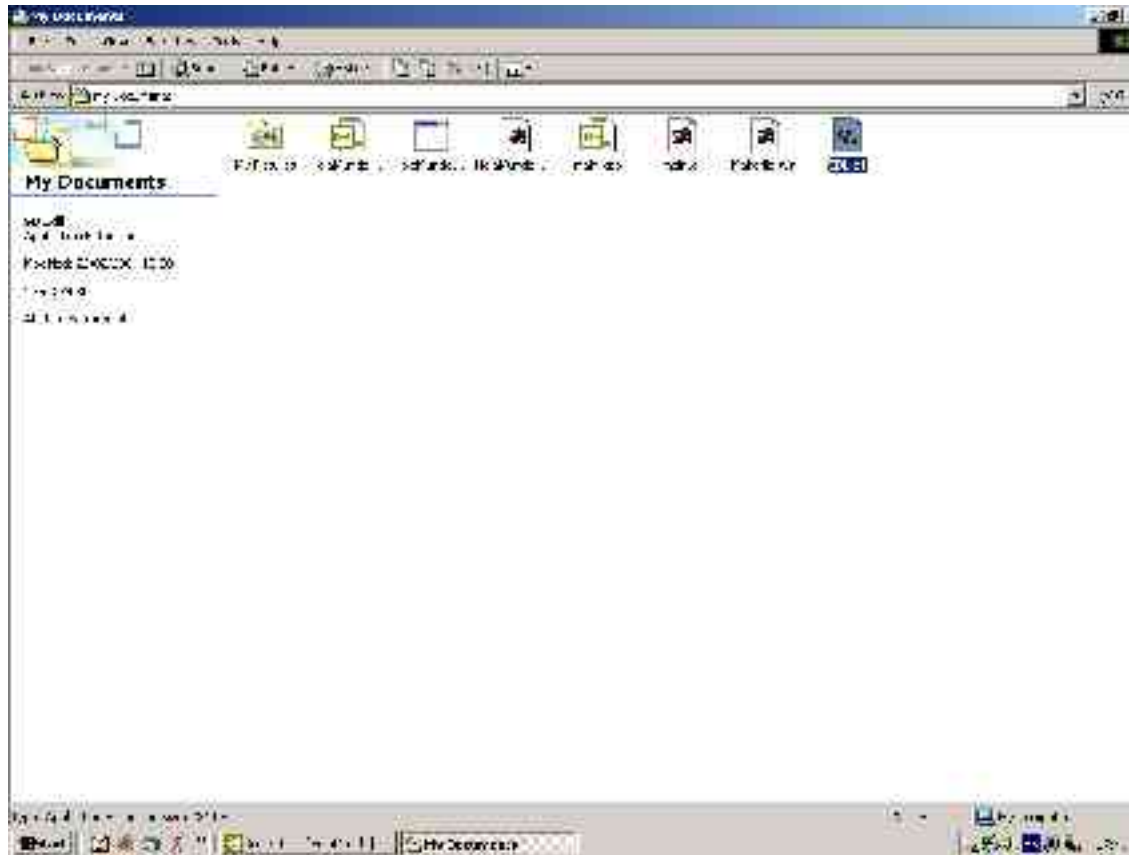
...y se linka...

Dev-Cpp con SDL



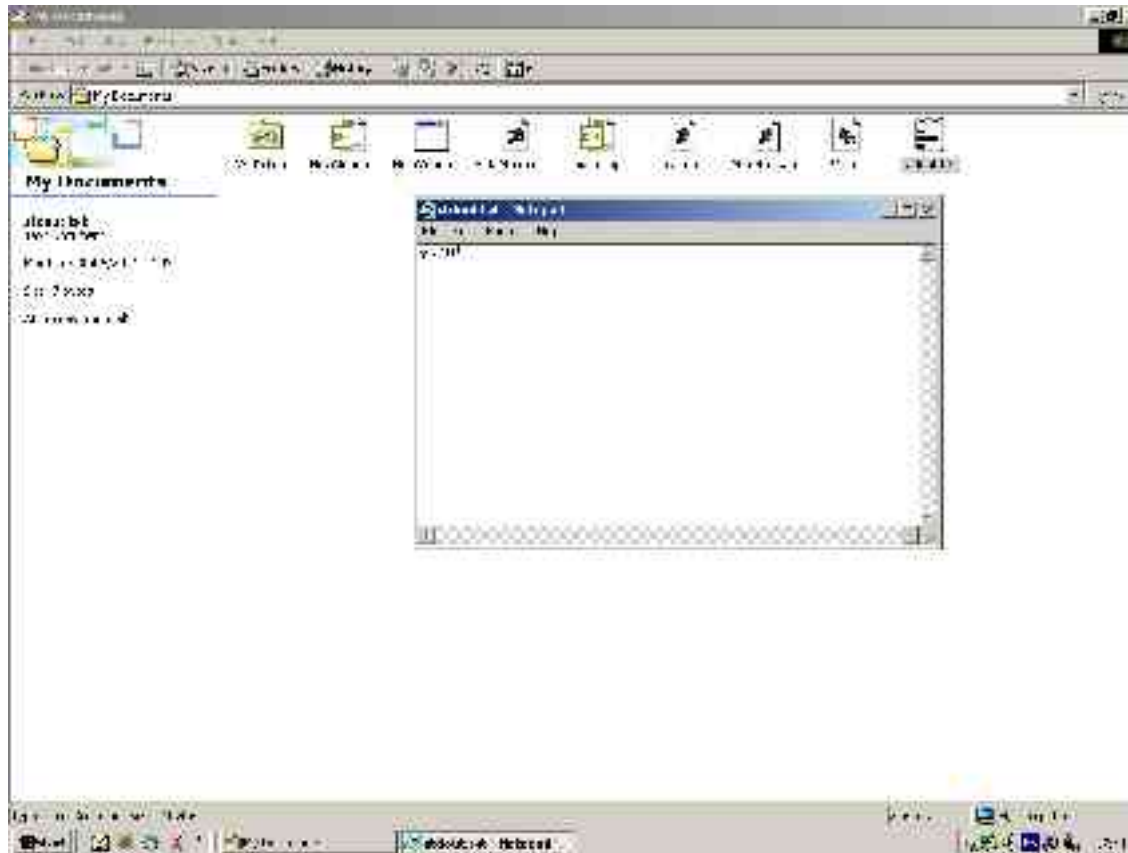
Y, antes de ejecutar, deberemos copiar el SDL.dll que viene en el .tar.gz del que hablábamos al principio

Dev-Cpp con SDL



Y adjuntarlo con cada proyecto que hagamos si lo vamos a pasar a un ordenador que no tenga la SDL instalada, o bien colocarlo directamente en C:\WINDOWS\System32\

Dev-Cpp con SDL



Y el resultado quedará escrito en el fichero que se ve en pantalla