

# Proceso: usando GLUT (para OpenGL) y Dev-C++

*Por Mauricio N. A. Monsalve Moreno*

Una excelente combinación! Dev-C++ actuá como GCC pero para Windows, porque incluye a MinGW, Minimalist GNU for Windows.

[Bloodshed Software](#): Aquí tienen Dev-C++ (son los desarrolladores).



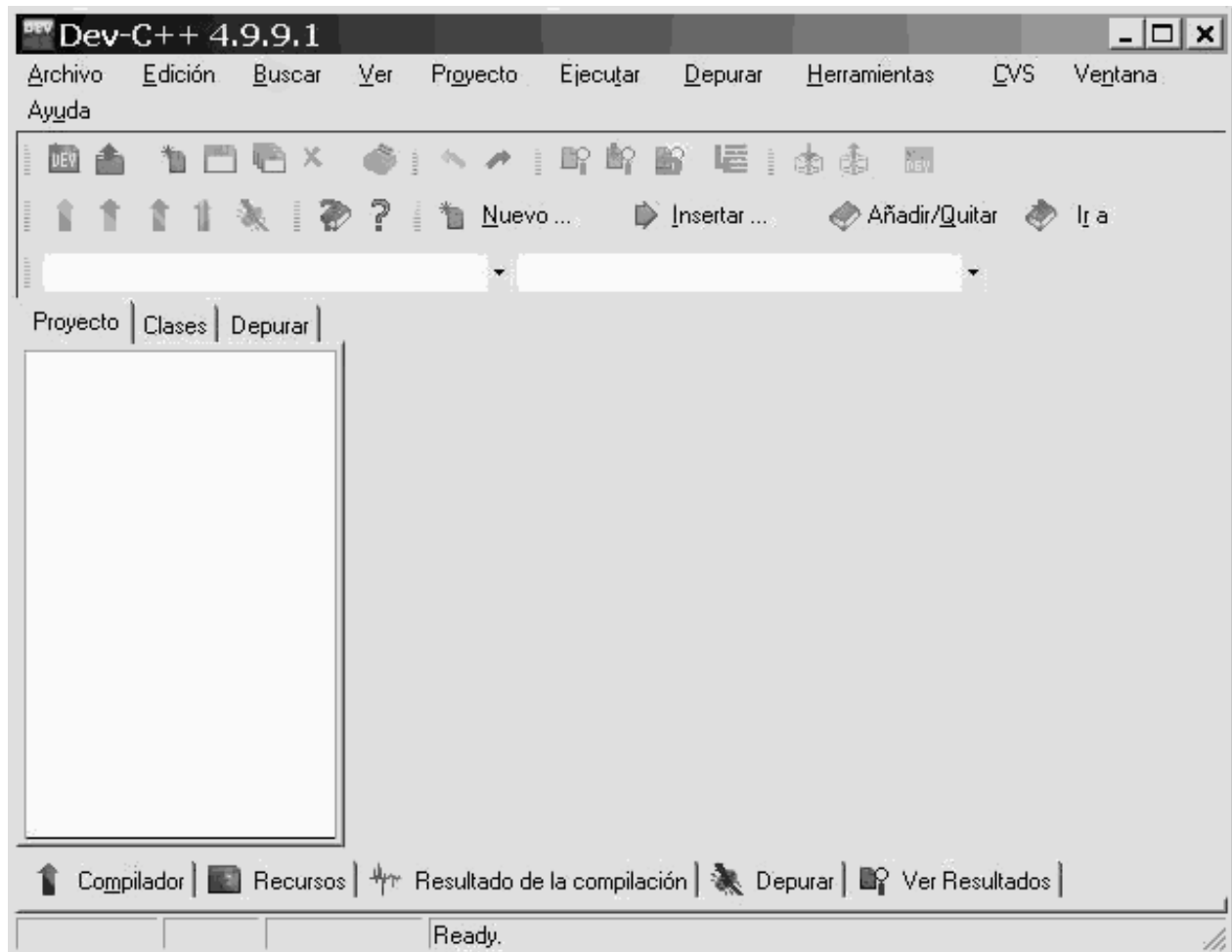
Ahora puedo proceder en paz...

---

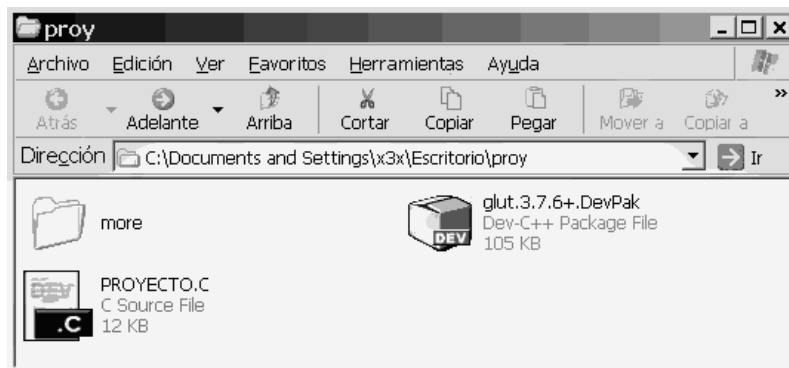
## Instalando GLUT para Dev-C++

---

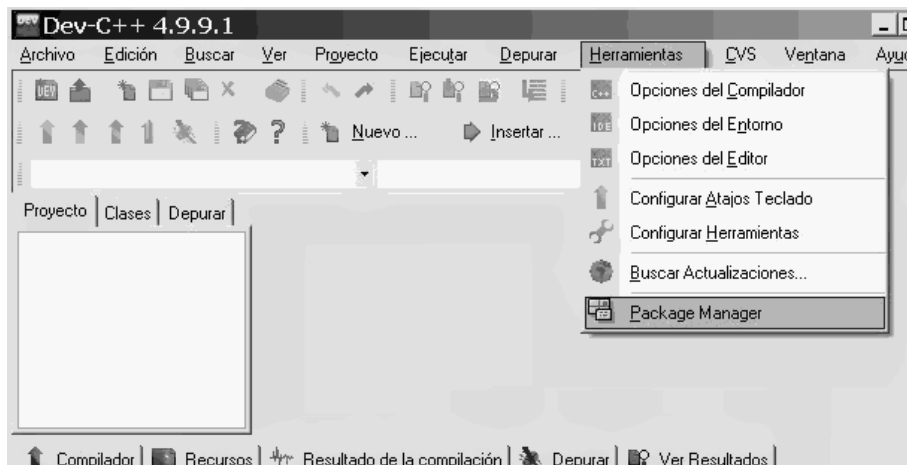
1) Dev-C++, también conocido como Dev-CPP, debe estar ya instalado en el equipo Windows.



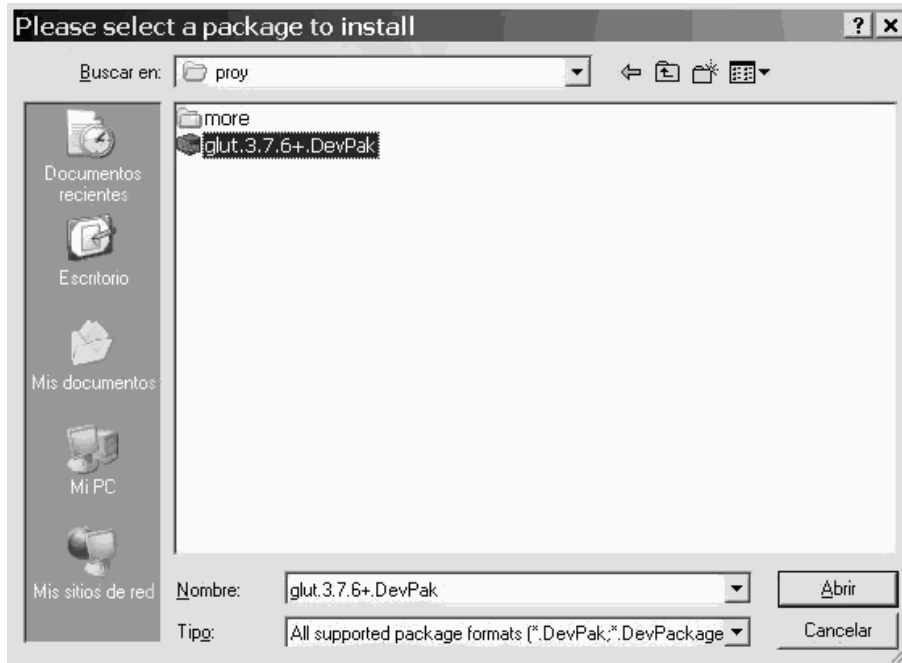
2) En necesario bajarse el DevPak de GLUT (o alguna alternativa compatible). Para esto es posible ir a [nigels](http://www.nigels.com) y bajarse el DevPak.



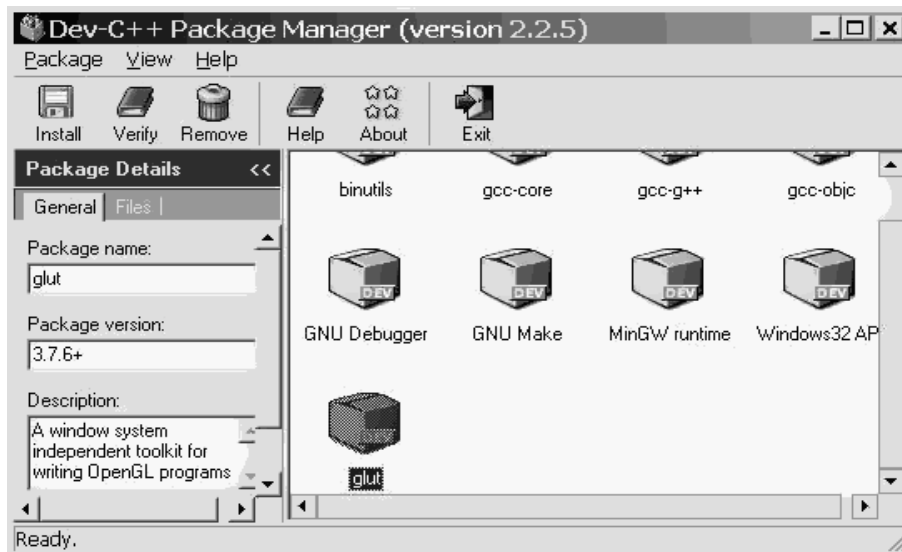
3) Ahora, ya descargado el DevPak, se debe instalar. Se puede hacer doble click sobre éste si es que está asociado. De lo contrario, es necesario ir al menú de Dev-C++ y elegir Herramientas - Package Manager.



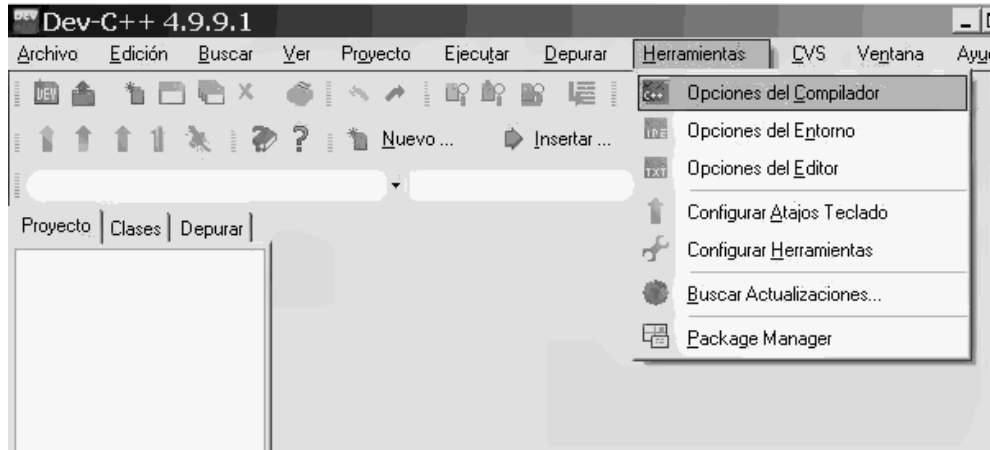
Luego se elige Install Packages y se elige el DevPak.



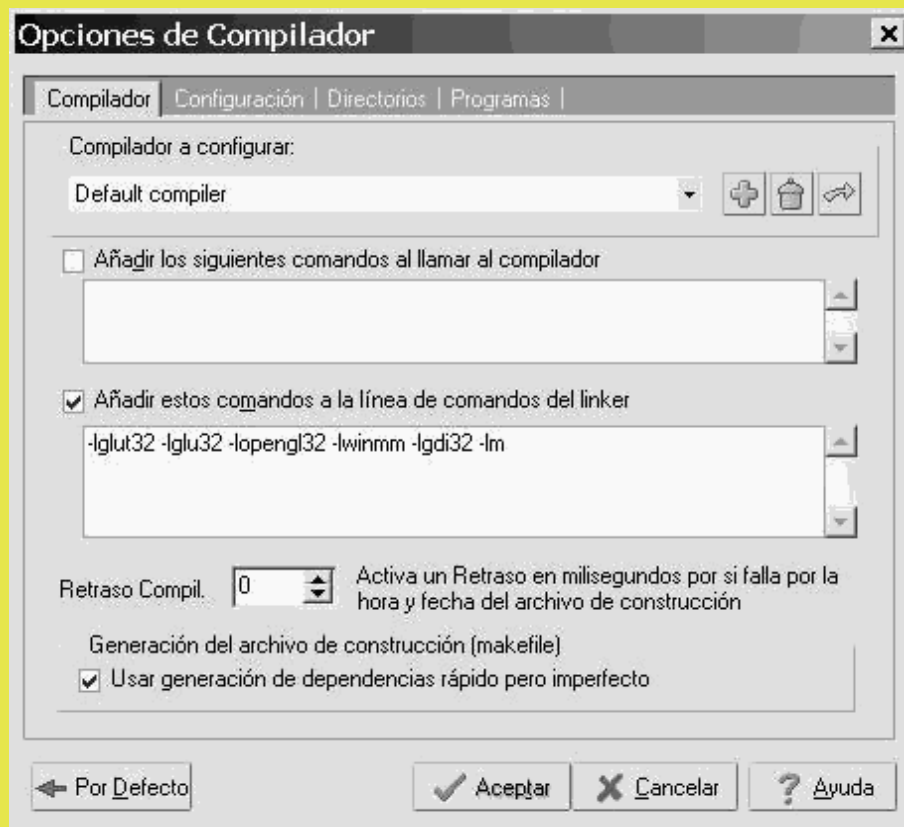
Acto seguido, está instalado el DevPak de GLUT que permitirá manejar cómodamente OpenGL.



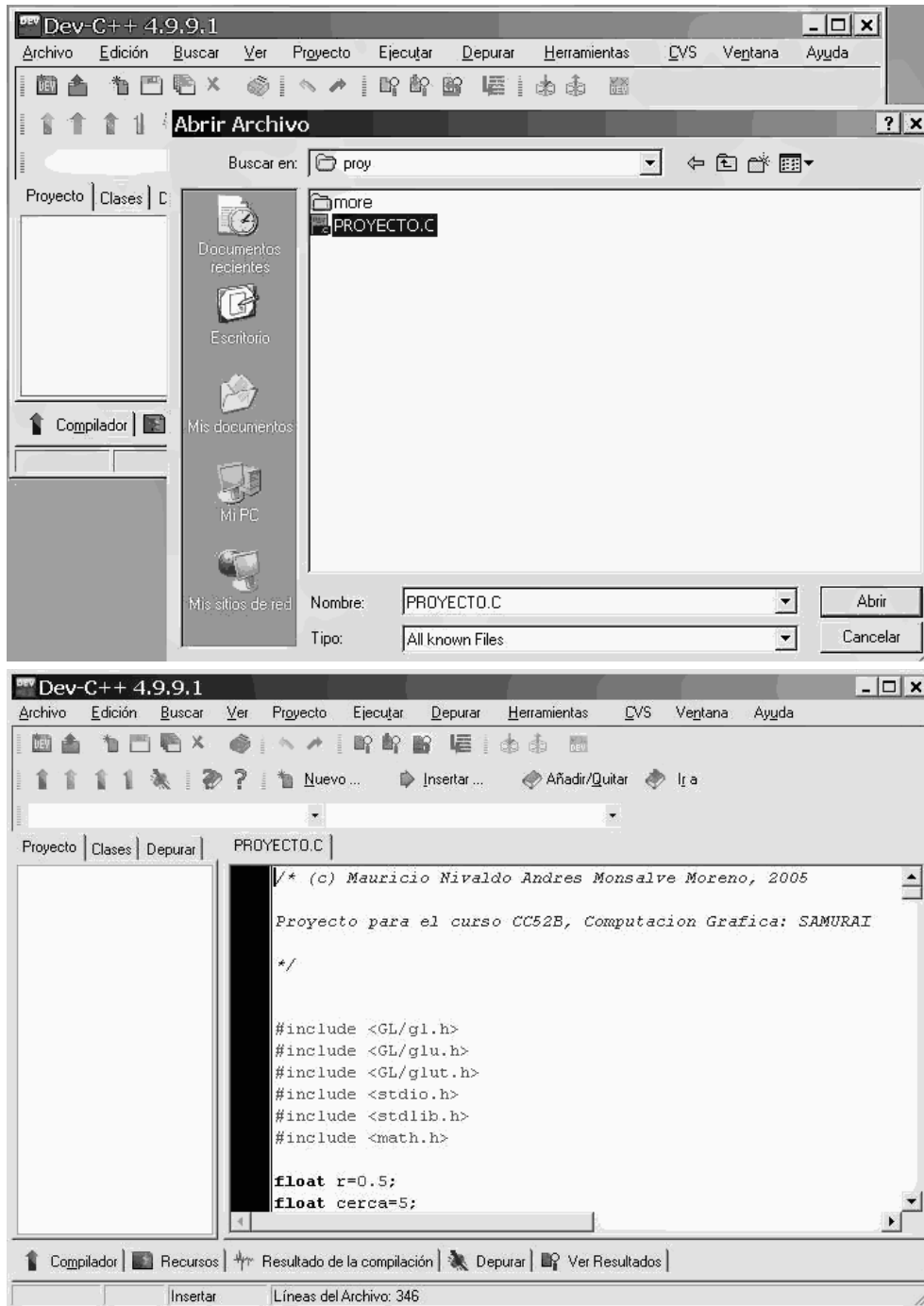
4) Ahora se va a Herramientas - Opciones del compilador.



Aquí se colocan las opciones del link: **-lglut32 -lglu32 -lopengl32 -lwinmm -lgdi32 -lm**



5) Con esto ya es posible trabajar con GLUT!! Por ejemplo, se puede ir a cargar un código que use GLUT.



Acto seguido se compila y ejecuta.



Y luego se tiene el resultado ahí operacional y satisfactorio. Bueno, sólo si Dev-C++ no "echo la foca" con algún error o warning. Si el código está bien escrito en Linux, no reclamará en Windows, de seguro.

