

Instalación de winbgi con Dev-C++

Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:17 -

Esta librería es exclusiva para el compilador Dev-C++ en su última versión, por lo que debes tenerlo instalado y configurado correctamente, si no es así usas los siguiente links antes de continuar con este manual:

[Descarga del Dev-C++](#)
[Instalación del Dev-C++](#)

Este manual supone que has descargado el siguiente archivo:

[Librería winbgi](#) (winbgim_DevCpp.zip)

Instalación de la librería

1. Descomprime el archivo en cualquier directorio y verás que aparece el fichero Install Winbgim for Dev C++.exe , le das doble click y se te presenta una pantalla como la siguiente:



Le das click al botón Siguiente para continuar

2. Aquí debes seleccionar el directorio donde tienes instalado el Dev-C++ le das click en Instalar y se iniciará el proceso de instalación:



Instalación de winbgi con Dev-C++

Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:17 -

3. Una vez terminada la instalación se presenta la siguiente pantalla indicándonos que el proceso ha sido exitoso. Click en Terminar para concluir esta parte.



Prueba de la librería

1. Abre el compilador, vas a Archivo -> Nuevo -> Proyecto y en la pestaña Basic seleccionas

Console Graphics Application

y das click en

Aceptar

:

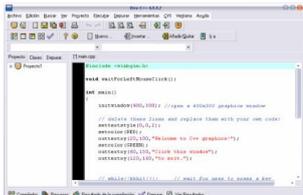


2. Se te presentará a continuación un código de ejemplo, el cual simplemente muestra como inicializar la librería:

Instalación de winbgi con Dev-C++

Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:17 -

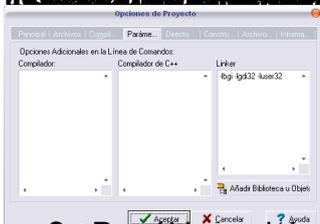


Para probarlo, presiona F5 para que se ejecute el programa. Cuando se ejecuta, se muestra una ventana con el siguiente mensaje:

Al ejecutar el programa, se muestra una ventana con el siguiente mensaje:



Para configurar el proyecto, ve a Proyecto > Opciones del Proyecto > Parámetros, y configura el compilador y el linker de la siguiente manera:



Nota: Recuerda que debes saber que las librerías de winbgi no son compatibles entre sí, no debes usar winbgi con otros compiladores. En la ficha 'Compilador' desactiva