

Primero que nada, debes saber que 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 sdl para Dev-C++](#) (sdl.zip)

Introducción

SDL (Simple DirectMedia Layer) es una poderosa librería para la creación de videojuegos.

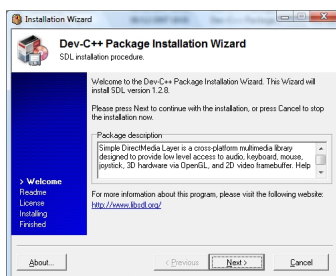
Cuenta con varias características, quizá una las más importantes, es que puede ser usada en distintos compiladores (Dev-C++, Visual C++...) y entornos (Windows, Linux)

Cuenta con varias extensiones que nos permitirán agregarle funcionalidad como: procesamiento de imágenes, sonidos, etc.

Es además una librería gratuita, lo que la vuelve aún mejor.

Instalación de la librería

1. Descomprime el archivo en cualquier directorio y verás que aparece el directorio sdl que tiene varios archivos darle doble click a 01_SDL-1.2.8-2spec.DevPak , se presenta una pantalla como la siguiente:



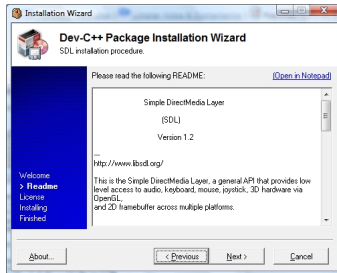
Instalación de sdl con Dev-C++

Escrito por adrianvaca

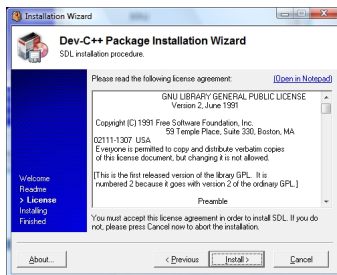
Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:32 -

Le das click al botón Next para continuar

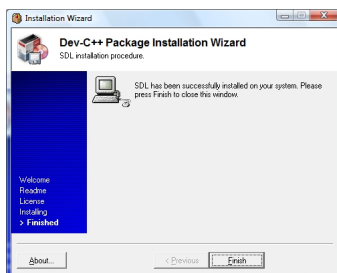
2. Se muestra el acuerdo de licencia, click de nuevo en Next para continuar.



3. En esta pantalla damos click en Install y se iniciará el proceso de instalación.



4. Una vez terminada la instalación se presentan la siguiente pantalla indicandonos que el proceso ha sido exitoso. Click en Finish y terminamos esta parte.



Instalación de sdl con Dev-C++

Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:32 -

Instalación de extensiones

Esta librería tiene varias extensiones para facilitarnos diversas tareas como manipulación de imágenes, sonidos, efectos, etc.

En el archivo de descarga provisto, se ha incluido las más comunes.

No indicaremos el proceso de instalación de cada una de ellas porque es muy simple el proceso, sólo hay que darle doble click al archivo correspondiente y seguir las indicaciones que aparecen en pantalla.

Lo importante es seguir un orden en el proceso de instalación, que es el siguiente:

02_libjpeg-6b_4-1spec.DevPak
03_zlib-1.2.3-1spec.DevPak
04_libpng-1.2.8-1spec.DevPak
05_libtiff-3.4beta037.DevPak
06_SDL_ttf-2.0.7-1mol.DevPak
07_SDL_image-1.2.4.DevPak
08_SDL_gfx-2.0.13.DevPak
09_SDL_mixer-1.2.6-1mol.DevPak

Prueba de la librería

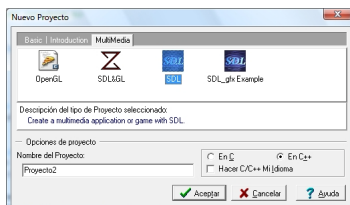
1. Abre el compilador, vas a Archivo -> Nuevo -> Proyecto y en la pestaña Multimedia seleccionas

SDL

y das click en

Aceptar

:



2. Selecciona en donde quieres guardar el archivo del proyecto y se presentará a

Instalación de sdl con Dev-C++

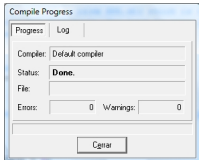
Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:32 -

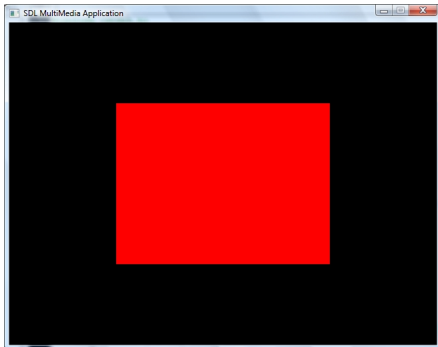
continuación un código de ejemplo.

3. Presiona CTRL+S para guardar el archivo fuente mostrado. Luego presiona CTRL+F9 para compilar el programa, se presentará un cuadro indicándonos que la compilación ha sido exitosa, damos click en Cerrar

.



4. Por último presiona CTRL+F10 para ejecutar el programa, verás una pantalla como la que sigue:



Uso de la librería en nuestros proyectos

1. Para poder usar esta librería hay que indicarle al Linker que enlace los elementos adecuados, para ello hay que agregar la siguiente línea:

-

lmingw32

-

ISDLmain

Instalación de sdl con Dev-C++

Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:32 -

De acuerdo a las extensiones que vayamos a usar será necesario aregar más opciones, por ejemplo, si vamos a usar la SDL mixer, hay que agregar:

- ISDL_mixer

Esta línea la podemos agregar en cada proyecto que creamos, para ello hay que ir a Proyecto

->

Opciones del Proyecto

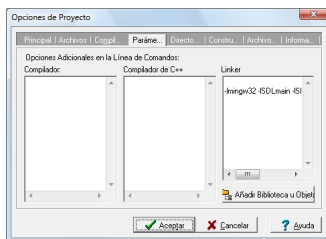
->

Parámetros

y en el cuadro

Linker

agregamos la línea indicada:

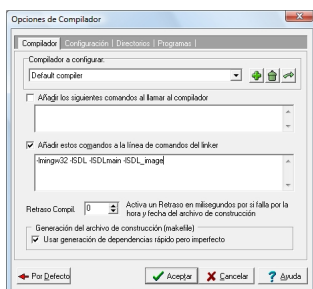


Si no queremos hacer estos pasos para cada proyecto nuevo, podemos fijar una configuración a nivel del compilador, para ello vamos a Herramientas -> Opciones del Compilador

marcamos la casilla

Añadir estos comandos a la línea de comandos del linker

y pegamos la línea indicada:



Instalación de extensiones de la librería

Si queremos instalar nuevas extensiones, podemos ir a la página oficial:

<http://www.libsdl.org>

Ahí encontraremos multitud de extensiones, tutoriales, FAQ y varias cosas más relacionadas con la librería.

El proceso en sí es manual, pero muy fácil de seguir, por ejemplo para instalar la SDL mixer, buscamos la versión de desarrollo, que por lo general tiene la palabra devel como parte de su nombre, el enlace de descarga en este caso es:

http://www.libsdl.org/projects/SDL_mixer/release/SDL_mixer-devel-1.2.6-VC6.zip

(Notar que es una versión para Visual C++, pero por lo general podremos usarla también en Dev-C++)

Una vez descomprimido el archivo, aparecen algunas carpetas y ficheros.

Hay que copiar las carpetas include y lib al directorio donde instalamos el compilador.

Recibiremos un mensaje confirmándonos el reemplazo de carpetas, damos click en Aceptar (En realidad no se reemplazan archivos, agregamos nuevos)

Hay que proceder de forma similar para instalar extensiones adicionales.

Distribución de programas

Si queremos ejecutar nuestros programas hechos con SDL en otra PC que no tenga instalado el compilador, además del programa ejecutable y elementos tales como imágenes y sonidos, hay que colocar los archivos de runtime de la librería, que son dlls que permiten que nuestro programa se ejecute.

Tenemos 2 opciones:

- Colocar los archivos de runtime en el directorio del sistema, por ejemplo: C:\Windowssystem
- Colocar los archivos de runtime en el mismo directorio del programa ejecutable que hemos creado. (Particularmente prefiero esta segunda opción)

Los archivos de runtime se encuentran en la carpeta bin del compilador.

Si nuestro programa usa la librería SDL.h, hacen falta: SDL.dll

Si usamos SDL_image.h necesitaremos jpeg.dll, libpng12.dll, libtiff.dll, zlib1.dll y SDL_image.dll

Del mismo modo de acuerdo a las extensiones que usemos.

Consideración final

Algo vital cuando hagamos programas que usen SDL es que la función main tenga la siguiente forma:

```
int main (int argc, char* argv[])
```

Si cambiamos por void main() o cualquier otra variante obtendremos errores al compilar el programa.