

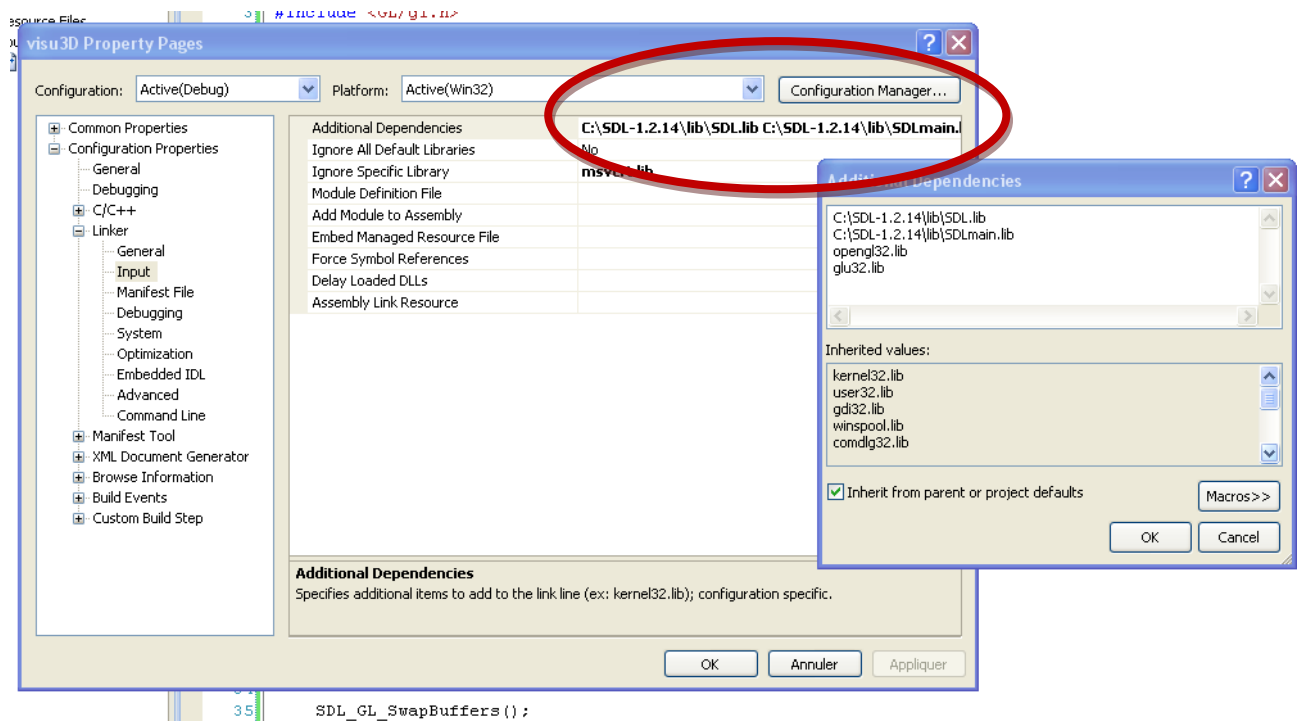
Projet Visual SDL et OpenGL

A ajouter dans les propriétés du projet :
Attention à le faire pour toutes les configurations (debug et release)

1. Dans linker/input/:

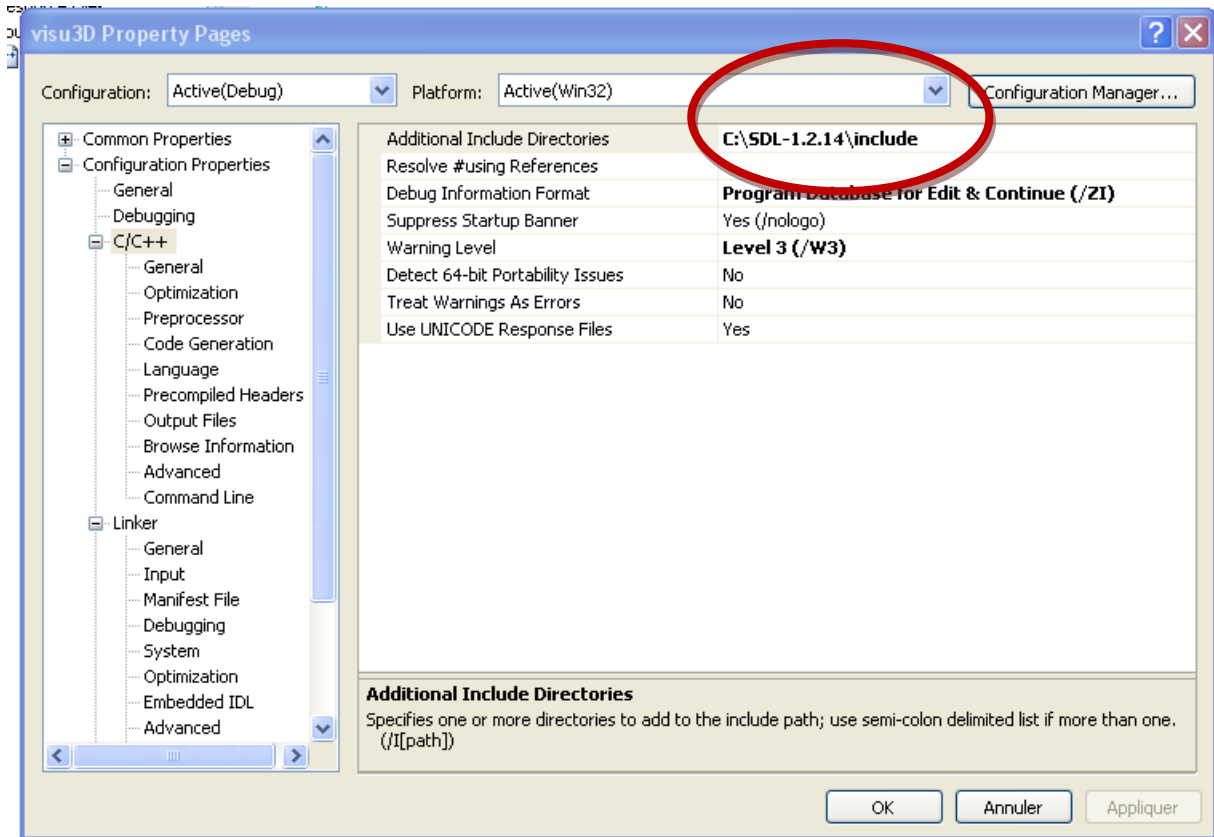
Ajouter dans « additional dependencies » le chemin vers SDL.lib, SDLmain.lib, opengl32.lib, glu32.lib

Ajouter dans « Ignore specific library » : msvcrt.lib (évite un warning)



2. Dans C/C++/General

Ajouter le répertoire include de la SDL dans « Additional Include Directories



3. Ajouter le fichier SDL.dll dans le répertoire du projet

