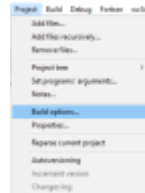


# Telepítés és konfiguráció

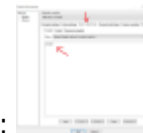
1. Töltsük le az include és lib fájlokat tartalmazó  
raylib.zip  
-et.
2. Hozzunk létre egy konzol alkalmazást a codeblocks-ban
3. A létrejött **main.c** fájl könyvtárába tömörítsük ki a letöltött zip-et



4. Nyissuk meg a **Projekt/Build options** menüt:



5. A linker settings fülön állítsuk be **/lib/libraylibdll.a**:



6. A search directories fülön adjuk hozzá az **include** könyvtárat:



7. Ugyanitt váltsunk a **linker** fülre és adjuk hozzá a **lib** könyvtárat:

Írjuk felül a jelenlegi main.c tartalmát az alábbi kóddal és futtassuk a programot.

```
#include <raylib.h>

int main() {
    // Window creation
    const int screenWidth = 640;
    const int screenHeight = 480;
    InitWindow(screenWidth, screenHeight, "raylib example");

    // Initialization
    SetTargetFPS(60); // Set our game to run at 60 frames-per-second

    // Main game loop
    while (!WindowShouldClose()) { // Detect window close button or ESC key
        // Update

        // Draw
        BeginDrawing();

        ClearBackground(LIGHTGRAY); // Clear the background with a color

        int MaxX = GetScreenWidth();
        int MaxY = GetScreenHeight();
```

```
    for (int i = 1; i <= 10; i++) {
        Color lineColor = GetColor(i + 5); // Choose color
        DrawLine(0, 0, (MaxX / 10) * i, MaxY, lineColor); // Draw
line
        int R = (MaxY - 10) / (2 * i); // Circle radius
        DrawCircle(MaxX - R, MaxY / 2, R, lineColor); // Draw circle

        // Draw ellipse
        DrawEllipse(MaxX / 2, MaxY / 8, MaxX / (4 * i), MaxY / 8,
lineColor);
    }

    EndDrawing();
}

// De-Initialization
CloseWindow(); // Close window and OpenGL context

return 0;
}
```

From:

<https://edu.iit.uni-miskolc.hu/> - **Institute of Information Science - University of Miskolc**

Permanent link:

[https://edu.iit.uni-miskolc.hu/muszaki\\_informatika:raylib?rev=1706460205](https://edu.iit.uni-miskolc.hu/muszaki_informatika:raylib?rev=1706460205)

Last update: **2024/01/28 16:43**

