

## Instalación de winbgi con Borland C++ 5.5

Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:21 -

---

Primero que nada, debes saber que esta librería es exclusiva para el compilador Borland C++ 5.5, por lo que debes tenerlo instalado y configurado correctamente, si no es así usas los siguientes enlaces antes de continuar con este manual:

[Descarga del Borland C++ 5.5](#)

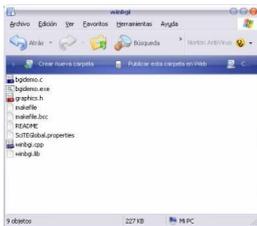
[Instalación del Borland C++ 5.5](#)

Este manual supone que has descargado el siguiente archivo:

[Librería winbgi Borland C++ 5.5](#) (winbgiBcc55.zip)

Instalación de la librería

1. Descomprime el archivo en cualquier directorio y verás que aparece la carpeta winbgi y que trae consigo algunos ficheros:



2. Primero que nada vamos a suponer que tienes instalado el compilador en C:\BorlandBCC55 que es el directorio por defecto. Lo que hay que hacer es simplemente copiar los archivos indicados a continuación, si te pide reemplazar acepta ya que algunos archivos son actualizados:

Archivo -> Carpeta destino

graphics.h -> C:\BorlandBCC55\Include

winbgi.lib -> C:\BorlandBCC55\Lib

SciTEGlobal.properties -> C:\BorlandBCC55\Bin

3. Listo, no hay que hacer nada más, los demás archivos que ves tienen el código fuente de la librería si quieres ver como está hecha. Por ejemplo si ejecutas el programa bgdemo.e

## Instalación de winbgi con Borland C++ 5.5

Escrito por adrianvaca  
Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:21 -

---

xe  
ver ejemplos del poder de esta librería.

puedes

Prueba de la librería

1. Abre el programa: Sc1.exe que está en C:\BorlandBCC55Bin escribe lo siguiente en el y guárdalo como `graficos.cpp`  
en  
C:\BorlandBCC55Bin  
:

```
codeDivStart()#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <graphics.h>

void main( ) {
    int  GraphDriver; /* The Graphics device driver */
    int  GraphMode;  /* The Graphics mode value */
    int  ErrorCode;  /* Reports any graphics errors */

    initgraph(&GraphDriver, &GraphMode, "");

    ErrorCode = graphresult();      /* Read result of initialization*/
    if( ErrorCode != grOk )         /* Error occured during init  */
    {
        printf(" Graphics System Error: %s", grapherrormsg( ErrorCode ) );
        exit( 1 );
    }

    while(!kbhit())
        putpixel(random(640), random(480), random(16));

    closegraph();
}
```

2. Presiona CTRL+F7 para compilar el programa y observa el resultado de la compilación en la parte baja de la ventana:

