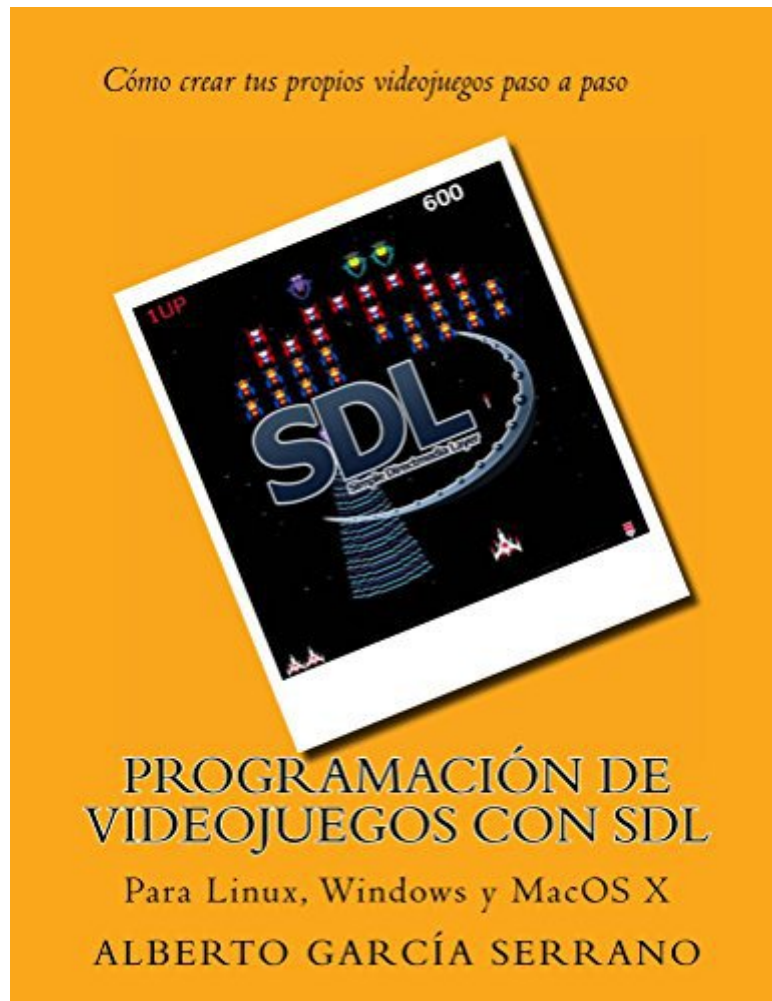


Programación de videojuegos con SDL: Para Windows, Linux y MacOS X



Fecha de publicación: 28 diciembre, 2015

Autor: Alberto García Serrano

Longitud de impresión: 326

Idioma: Español

PDF

Aprende paso a paso a utilizar SDL (Simple Directmedia Layer) para programar videojuegos en C++ para Windows, Linux, MacOS, etc...

Capítulo a capítulo irás creando un videojuego completo.

SDL es una librería multiplataforma diseñada para proporcionar acceso al teclado, ratón, joystick, hardware 3D vía OpenGL y vídeo 2D.

SDL te permitirá crear videojuegos 2D y 3D de forma sencilla accediendo a toda la potencia de la máquina.

<https://k2s.cc/file/124aa34231d84/XDZ9I0Io8.pdf.rar>