

「新しいプロジェクトの作成」を選ぶ



Visual Studio 2019

最近開いた項目(R)



作業の開始



コードを複製またはチェックアウトする
(C)

GitHub や Azure DevOps などのオンライン リポジトリ
からコードを取得します



プロジェクトやソリューションを開く(P)

ローカルの Visual Studio プロジェクトまたは .sln ファイル
を開きます



ローカル フォルダを開く(F)

任意のフォルダ内のコードに移動して編集します



新しいプロジェクトの作成(N)

開始するには、コード スキャフォールディング付きのプロジェ
クト テンプレートを選択します



コードなしで続行(W) →

「からのプロジェクト」を選んで「次へ」

新しいプロジェクトの作成

言語(L) ▾

プラットフォーム(P) ▾

プロジェクトの種類(T) ▾

最近使用したプロジェクト テンプレート(R)

空のプロジェクト

C++



WPF アプリ (.NET Framework)

Windows Presentation Foundation クライアント アプリケーションです

C# Windows デスクトップ



クラス ライブラリ (.NET Standard)

.NET Standard を対象とするクラス ライブラリを作成するためのプロジェクト。

C# Android iOS Linux macOS Windows ライブラリ



空のプロジェクト

Windows 用に C++ で最初から始めます。開始ファイルを提供しません。

C++ Windows コンソール



コンソール アプリ

Windows ターミナルでコードを実行します。既定では "Hello World" を出力します。

C++ Windows コンソール



Windows デスクトップ ウィザード

ウィザードを使用して、独自の Windows アプリを作成します。

C++ Windows デスクトップ コンソール ライブラリ



Windows デスクトップ アプリケーション

Windows 上で実行されるグラフィカル ユーザー インターフェイス付きアプリケーションのプロジェクトです。

C++ Windows デスクトップ

戻る(B)

次へ(N)

プロジェクト名を入力して「作成」

新しいプロジェクトを構成します

空のプロジェクト C++ Windows コンソール

プロジェクト名(N)


プロジェクト名を入力する

sample

場所(L)

C:\Users\tokoi\source\repos

...

ソリューション名(M) 

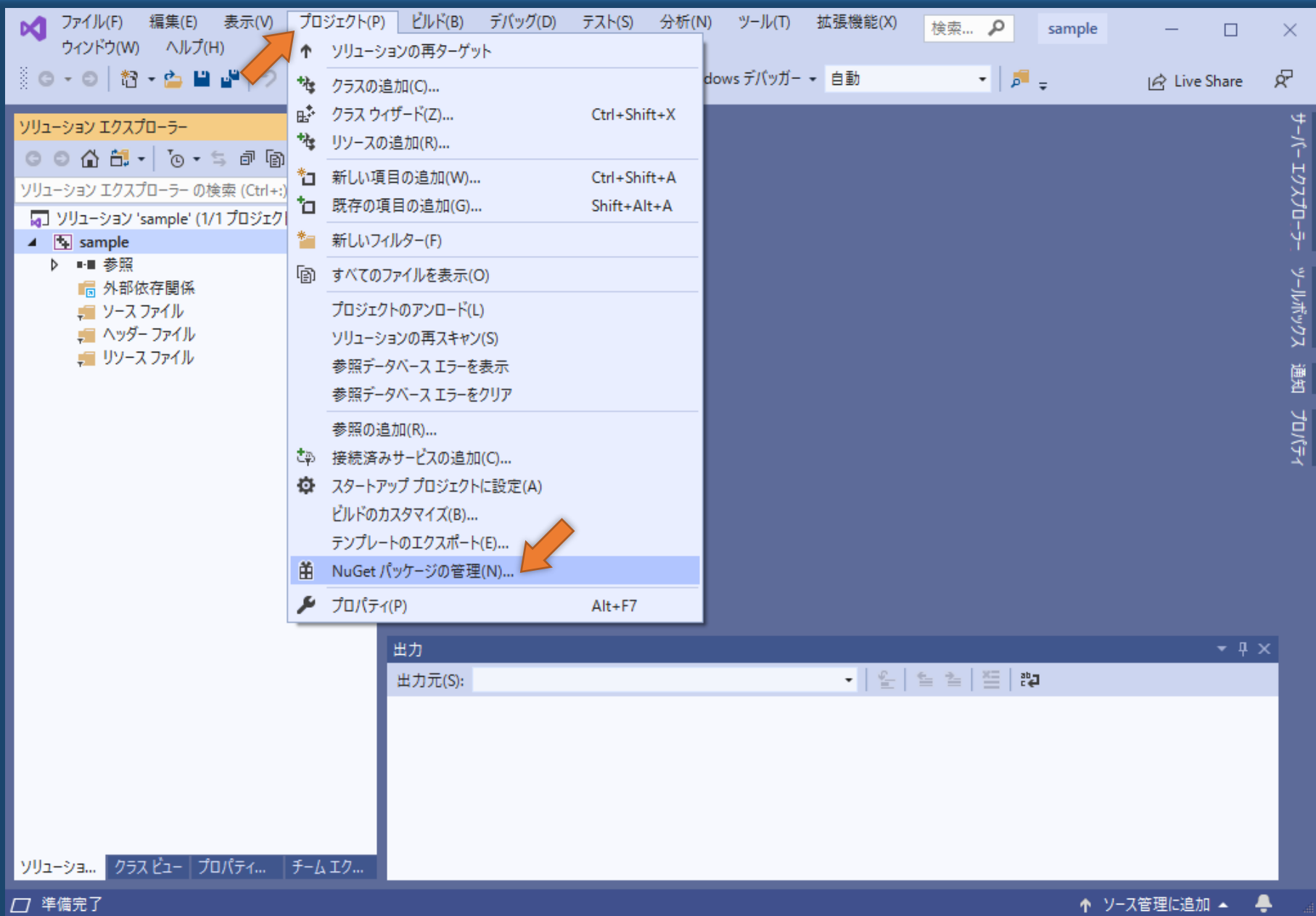
sample

ソリューションとプロジェクトを同じディレクトリに配置する(D)

戻る(B)

作成(C)

「プロジェクト」メニューから「NuGetパッケージの管理」を選ぶ



「参照」を選択後「nupengl」を検索して「nupengl.core」をインストール

Visual Studio の NuGet パッケージ マネージャー インターフェイスのスクリーンショット。左側のソリューション エクスプローラーには、プロジェクト 'sample' の参照が展開されています。中央の NuGet パッケージ マネージャーには、検索ボックスに 'nupengl' と入力されています。検索結果として、'nupengl.core' と 'nupengl.core.redist' が表示されています。'nupengl.core' パッケージが選択されており、その詳細が右側に表示されています。バージョンは '0.1.0.1'、説明は 'NupenGL allows you to access OpenGL from your application.' です。インストール ボタンが強調されています。

検索ボックス: nupengl

検索結果:

- nupengl.core 作成者: Jonathan D v0.1.0.1
NupenGL allows you to access OpenGL from your application.
- nupengl.core.redist 作成者: Jor v0.1.0.1
Redistributable components for for package 'nupengl.core'

インストール ボタン: インストール

説明: This library adds the various libraries to your project that are required to build OpenGL applications on both the x86 and x64 architectures. Includes FreeGLUT, GLFW and GLEW.

バージョン: 0.1.0.1

「OK」してインストールを実行

The screenshot shows the Visual Studio interface with a NuGet package manager window open. The package manager is displaying the details for the 'nupengl.core' package, version 0.1.0.1. The 'インストール中:' (Installing:) section lists the package name and version. The '変更のプレビュー' (Preview of changes) dialog box is overlaid on top, showing the same package information and a list of changes that will be applied. The 'OK' button is highlighted with a red arrow, indicating the next step to complete the installation.

Visual Studio はこのソリューションに変更を加えようとしています。[OK] をクリックすると、以下に一覧表示された変更が適用されます。

sample

インストール中:
nupengl.core.redist.0.1.0.1
nupengl.core.0.1.0.1

今後これを表示しない

OK キャンセル

パッケージマネージャー: sample

パッケージソース: nuget.org

nupengl.core

新しい安定版 0.1.0.1 インストール

adds the various libraries to your project that are required to build OpenGL on both the x86 and x64 architectures. Includes FreeGLUT, GLFW.

0.1.0.1

パッケージ 'nupengl.core.0.1.0.1' の依存関係の解決を試行しています

依存関係情報の解決に 0 ms かかりました
パッケージ 'nupengl.core.0.1.0.1' をインストールするアクションを解決しています
パッケージ 'nupengl.core.0.1.0.1' をインストールするアクションが解決されました

プロジェクト名を選択して「プロジェクト」から「新しい項目の作成」

The screenshot shows the Visual Studio interface. The 'Project' menu is open, and '新しい項目の追加(W)...' (Add New Item) is selected. The 'ソリューション エクスプローラー' (Solution Explorer) shows the 'sample' project selected. The 'NuGet パッケージ マネージャー: sample' window is open, showing the 'nupengl.core' package. The 'エラー 一覧' (Error List) window is also visible, showing 0 errors, 0 warnings, and 0 messages.

メニュー項目:

- ソリューションの再ターゲット
- クラスの追加(C)...
- クラス ウィザード(Z)...
- リソースの追加(R)...
- 新しい項目の追加(W)...** (Ctrl+Shift+A)
- 既存の項目の追加(G)...
- 新しいフィルター(F)
- すべてのファイルを表示(O)
- プロジェクトのアンロード(L)
- ソリューションの再スキャン(S)
- 参照データベース エラーを表示
- 参照データベース エラーをクリア
- 参照の追加(R)...
- 接続済みサービスの追加(C)...
- スタートアップ プロジェクトに設定(A)
- ビルドのカスタマイズ(B)...
- テンプレートのエクスポート(E)...
- NuGet パッケージの管理(N)...
- プロパティ(P) (Alt+F7)

パッケージ情報 (nupengl.core):

- インストール済み: 0.1.0.1
- バージョン: 0.1.0.1
- 説明: This library adds the various libraries to your project that are required to build OpenGL applications on both the x86 and x64 architectures. Includes FreeGLUT, GLFW and GLEW.

説明	プロジェクト	ファイル	行
----	--------	------	---

「Visual C++」 から 「C++ファイル(cpp)」 を選んでファイル名を入力する

新しい項目の追加 - sample

インストール済み

- Visual C++
 - コード
 - 書式設定
 - ATL
 - データ
 - リソース
 - Web
 - ユーティリティ
 - プロパティシート
 - HLSL
 - Test
 - グラフィックス
- オンライン

並べ替え: 既定

種類	説明
Visual C++	C++ ファイル (.cpp)
Visual C++	ヘッダー ファイル (.h)
Visual C++	C++ クラス

検索 (Ctrl+E)

種類: Visual C++
C++ ソース コードを含むファイルを作成します

名前(N): main

場所(L): C:\Users\tokoi\source\repos\sample\sample\

参照(B)...

追加(A) キャンセル

準備完了

ソース管理に追加

プログラムを入力する

The screenshot shows the Visual Studio IDE with the following components:

- Menu Bar:** ファイル(F), 編集(E), 表示(V), プロジェクト(P), ビルド(B), デバッグ(D), テスト(S), 分析(N), ツール(T), 拡張機能(X), 検索..., sample, - □ ×
- Toolbar:** Debug, x86, ローカル Windows デバッガー, 自動, Live Share
- Solution Explorer (左側):** ソリューション 'sample' (1/1 プロジェクト) > sample > main.cpp
- Code Editor (中央):** main.cpp* NuGet: sample* (グローバル スコープ)

```
1 #include <GL/glut.h>
2
3 int main()
4 {
5     return 0;
6 }
7
```
- Callout:** An orange bubble with the text "プログラムを入力する" points to the code.
- Output Window (下部):** エラー一覧, 0 エラー, 0 警告, 0 メッセージ, ビルド + IntelliSense
- Table (下部):** エラー一覧を検索

コード	説明	プロジェクト	ファイル	行
-----	----	--------	------	---

準備完了 7行 1列 1文字 挿入 ソース管理に追加