4 Środowisko Dev-C++

Creative Commons Jacek Tarasiuk

4.1 *Czym jest Dev-C++* ?

Dev-C++ jest kompletnym środowiskiem programistycznym rozwijanym w ramach projektu Bloodshed Software¹. Środowisko to wykorzystuje kompilator GNU GCC. Całość jest oczywiście dostępna za darmo na licencji GPL. Pakiet instalacyjny można pobrać ze strony: http://www.bloodshed.net/devcpp.html.

Od pewnego czasu istnieje również wersja wxDev-C++ rozwijana przez niezależny zespół programistów. Zgodnie z nazwą, wersja ta ma wspomagać programowanie z wykorzystaniem biblioteki wxWidgets.

4.2 Pierwsze kroki w Dev-C++.

Poniższy opis to przysłowiowe ABC użytkowania Dev-C++. Środowisko to nie jest jednak zbyt skomplikowane. Wydaje mi się, że godzina eksperymentowania wystarczy by poznać jego najważniejsze możliwości.

¹ Bloodshed Software to nie nazwa firmy programistycznej, a jedynie grupki osób skupionej wokół Colina Laplacea w celu rozwijania darmowego oprogramowania.

4.2.1 Tworzenie nowego projektu.

Po wybraniu z menu: Plik/Nowy/Projekt pojawi się okno:

lowy proj	ekt				
Basic Introd	luction MultiM	edia			
		4.00	and the second		
Windows Application	Console Application	Static Library	DLL	Empty Project	
Opis:					
 Opcje projekt 	:u:				0.0.1.1.0
Projekt1				→Projekt C Domyślny język	Projekt C++
			🗸 Ok	🗙 Anul	uj 🧳 🠬 Pomoc

w którym możemy wybrać rodzaj projektu. W zależności od dokonanego wyboru środowisko Dev-C++ przygotuje podstawowe pliki niezbędne w danym projekcie wraz z ich niezbędną zawartością. Następnie podajemy nazwę projektu, która będzie jednocześnie nazwą programu wykonywalnego. Po kliknięciu OK zostaniemy poproszeni o wskazanie ścieżki do zapisu projektu.

4.2.2 Kompilacja i uruchamianie.

Standardową zawartość projektu powinno się już dać skompilować i uruchomić wybierając z menu Uruchom/Kompiluj a następnie Uruchom/Uruchom.

4.2.3 Dodawanie plików do projektu.

Jeśli chcemy dodać nowe pliki do projektu możemy to zrobić na dwa sposoby.

- Wybieramy z menu Plik/Nowy/Plik źródłowy.
- Klikamy prawym klawiszem myszy na nazwie projektu w zakładce Projekty:



Jeśli chcemy stworzyć nowy plik wybieramy opcję Nowy plik, jeśli chcemy

dodać już plik istniejący na dysku wybieramy opcję Dodaj do projektu. W tym samym menu możemy również usuwać pliki z projektu.

4.2.4 Debagowanie programu.

Jeśli chcemy skorzystać z debugera wybieramy z menu Projekt/Opcje projektu, a następnie klikamy zakładkę Kompilator. W polu po lewej wybieramy opcję Kosolidator, a następnie po prawej zmieniamy ustawienia zgodnie z poniższym obrazkiem:

UWAGA: Te ustawi	nia będą miały wpływ na działanie kompilatora tylko w compiler	tym projekcie
Kompilator C Konsolidator C++ Konsolidator Polymalizacja Profilowanie ko Wytwarzanie k	Konsoliduj program jako Obiektowy C Generuj informacje dla odpluskwiacza Pomiń standardowe pliki lub biblioteki startowe Nie twórz okna konsoli Obierz plik wykorywalny	No ires No No No

Należy jednak uczciwie przyznać, że debuger w Dev-C++ działa dość chimerycznie i czasami nieprzewidywalnie.

4.2.5 Dołączanie dodatkowych bibliotek.

Jeżeli do projektu mają być dołączone jakieś dodatkowe biblioteki (np. WinBGIm) to wówczas w tym samym oknie w zakładce Parametry wpisujemy nazwy odpowiednich bibliotek:



Wprowadzenie do grafiki komputerowej v.2006 Pierwsze kroki w Dev-C++.

Niniejszy tekst jest fragmentem skryptu do wykładu: Praktyczne wprowadzenie do grafiki komputerowej Skrypt ten w całości podlega licencji Creative Commons. Szczegółowy opis licencji znajduje się w przedmowie, dostępnej wraz z najnowszą wersją skryptu na stronie: http://novell.ftj.agh.edu.pl/~tarasiuk/dydaktyka/gfk/gfk.html