DEV-C++

1) Installer Bloodshed Dev-C++ dans C:\Programmes\Dev-Cpp - choisir l'installation standard.

2) Les programmes sont enregistrés dans D:\C++

3) Allumer - le débugueur:
Outils → Options du Compilateur → Options → Editeur de liens →
Générer des informations des débogage ... OUI

- le profilage: Outils \rightarrow Options du Compilateur \rightarrow Options \rightarrow Profilage du code \rightarrow Générer des informations de profilage ... OUI

DISLIN

1) Télécharger DISLIN depuis <u>ftp://ftp.gwdg.de/pub/grafik/dislin/windows/dl_10_mg.zip</u> (version pour Windows 32-bit)

2) Extraire les fichiers.

3) Double cliquer sur setup.exe (dans le dossier /dl_mg_10) et installer DISLIN dans C:\Programmes\dislin

4) Il faut maintenant spécifier au compilateur où il peut trouver la bibliothèque dislin dismg_d.a:

Outils \rightarrow Options du Compilateur \rightarrow Compilateur

Ajouter la ligne suivante pour l'appel au compilateur: -I"C:\dislin\real64" Ajouter la ligne suivante pour l'appel à l'éditeur de liens:

Options du Compilateur Compilateur Options | Répertoires | Programmes | Compilateur à configurer: Default compiler -Ajouter les commandes suivantes lors de l'appel au compilateur: -I"C:\dislin\real64" ^ v Ajouter ces commandes lors de l'appel à l'éditeur de liens: "C:\dislin\dismg_d.a" -luser32 -lgdi32 -lopengl32 ^ v Vous pouvez mettre un délai en millisecondes si Délai Compil.: 0 \$ Make pose des problèmes de dates. Génération de Makefile: Génération des dépendances rapide (imparfaite) 🔶 <u>D</u>éfaut 🗸 <u>O</u>k 🗙 Annuler 7 <u>A</u>ide

"C:\dislin\dismg_d.a" -luser32 -lgdi32 -lopengl32