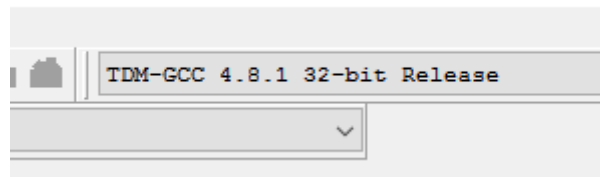


准备工作:

1. 如果你准备使用 dev C++, 请确保你的编译器是 MinGW3.4.5/MinGW4.7.1/MinGW4.8.1
2. 可以通过查看 DEV 右上角来查看编译器版本, 在这里我使用的是 MinGW4.8.1, 32 位编译器 (我安装 DEV 版本是 64 位, 但实际编译时采用的 32 位)

下载地址如下 <http://orwelldevcpp.blogspot.com/2014/03/dev-c-562-released.html>

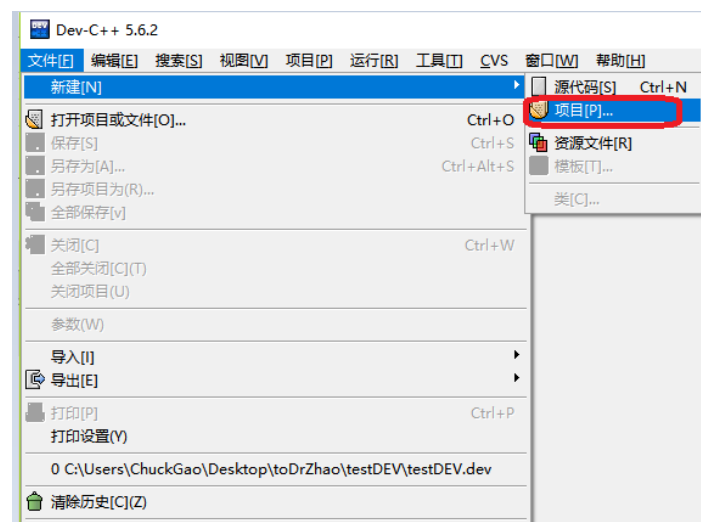
(我已上传这个版本在群里, 请使用我上传的版本)



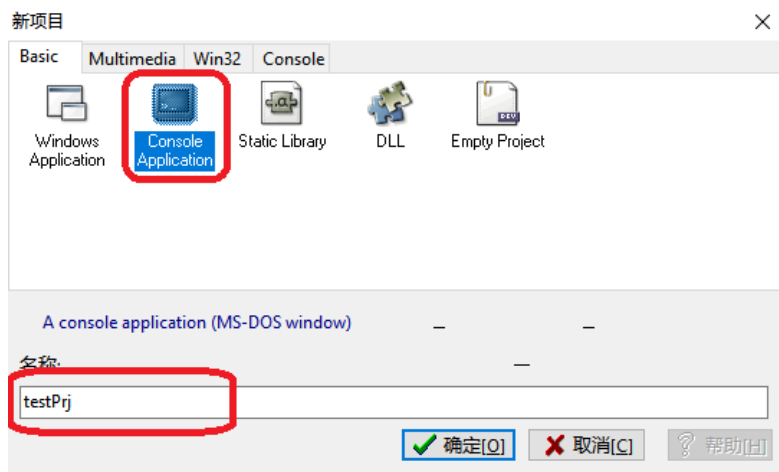
3. 下载 ege, 我已经上传到了群里 (ege15.04)

开始配置:

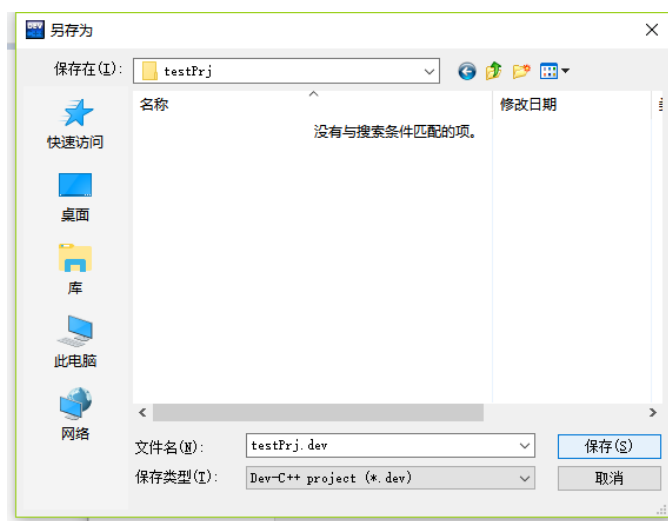
1. 安装 dev c++
2. 打开 dev
3. 新建项目



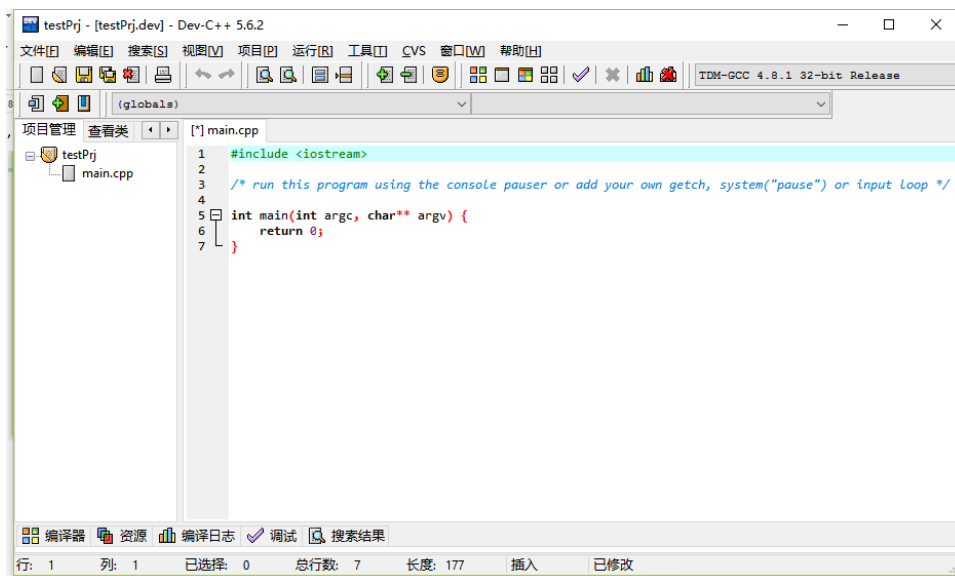
4. 选择 console Application, 并输入一个你喜欢的名字



5. 保存项目文件,同样, 选择一个你喜欢的路径

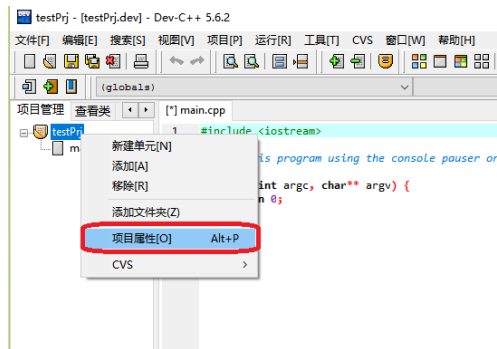


结果如下

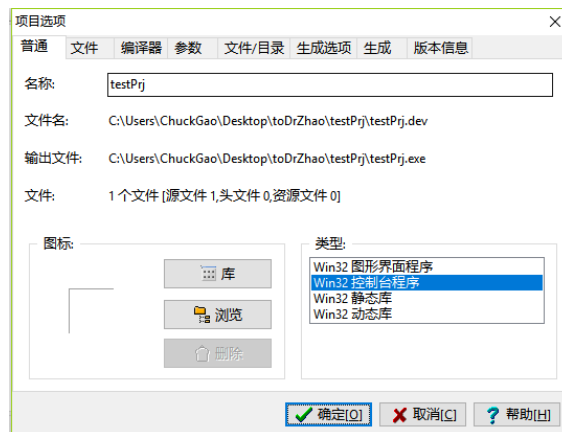


6. 设置 include 路径,

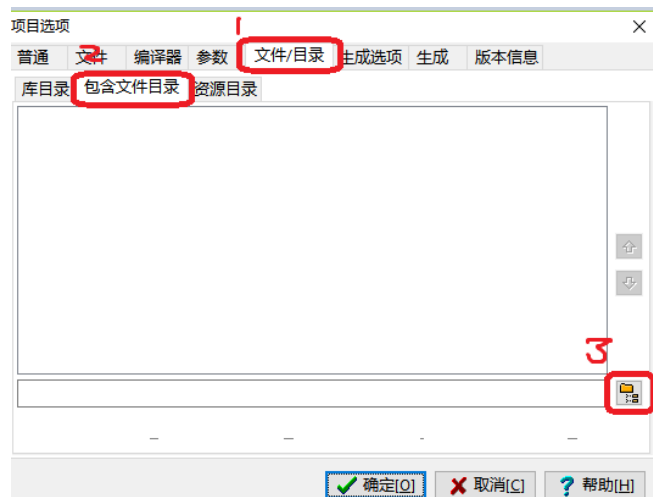
a) 在左侧项目名称上点击右键, 点击项目属性

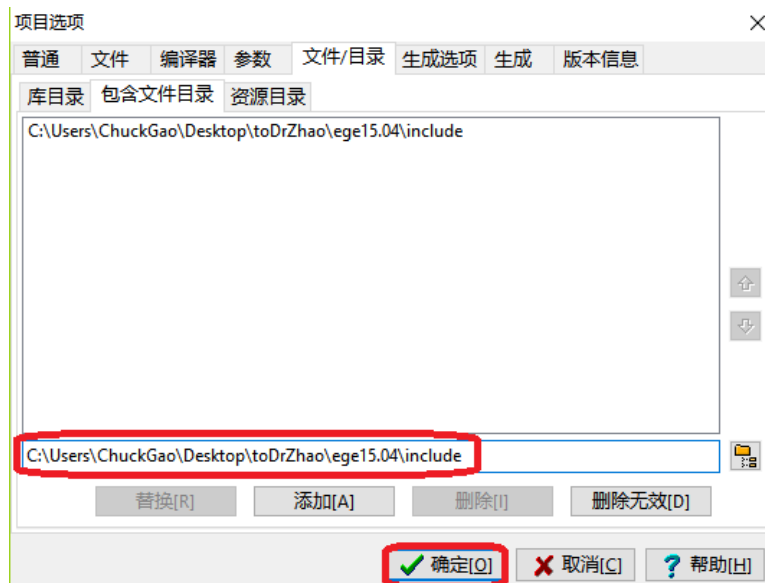
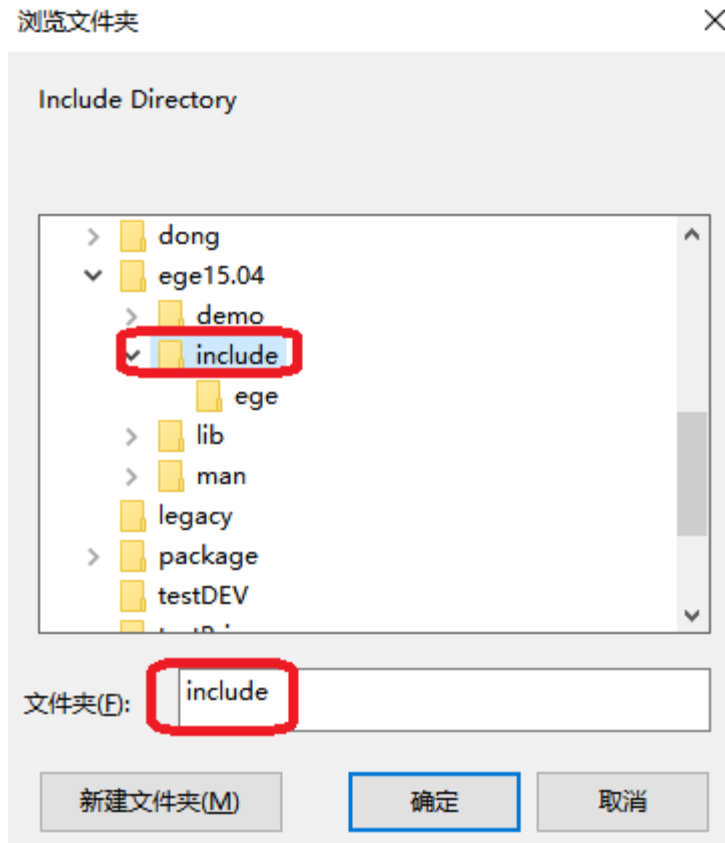


结果如下

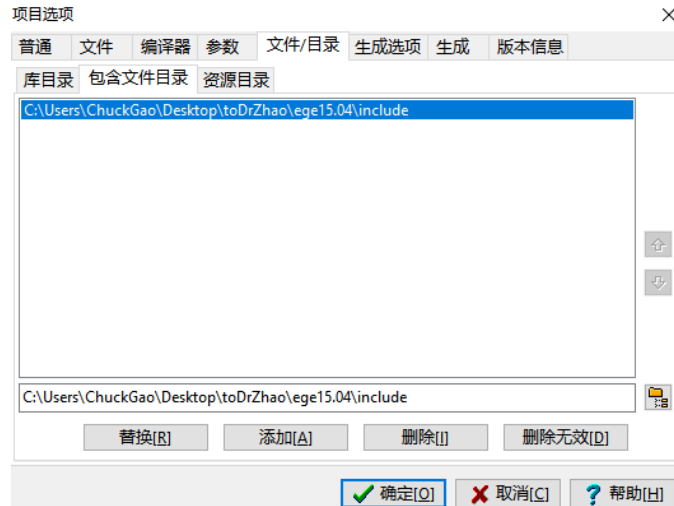


- b) 1. 点击文件/目录选项卡, 2. 点击包含目录文件, 3. 点击目录按钮, 4. 选择 `ege` `include` 文件路径, 5 添加

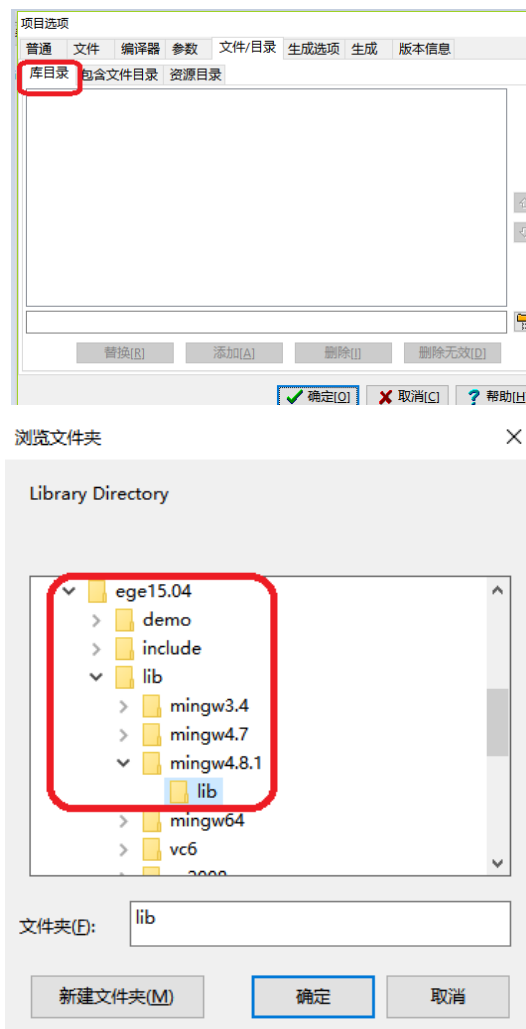




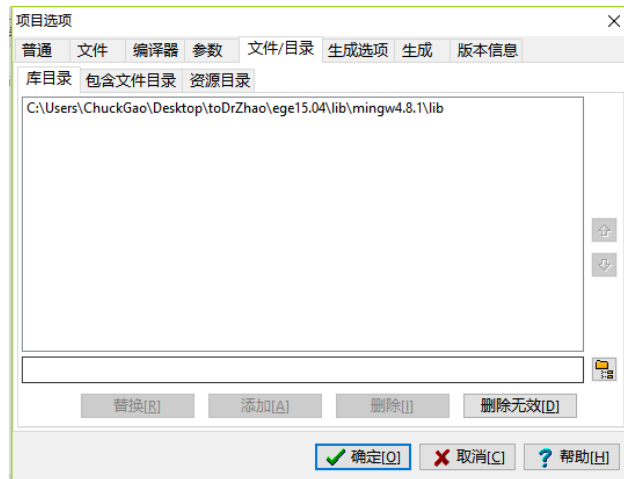
结果如下



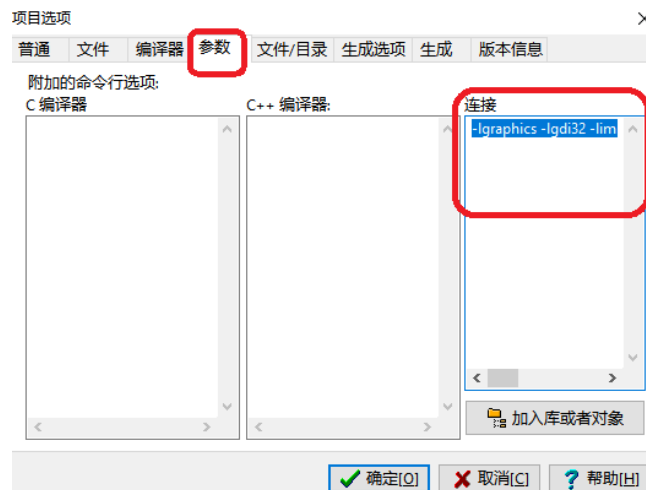
7. 添加 lib 文件，和上面的顺序完全相同，如果没看懂的同学请重新查看
a) 选择库目录，其余相同，库文件目录请参考下图



结果如下



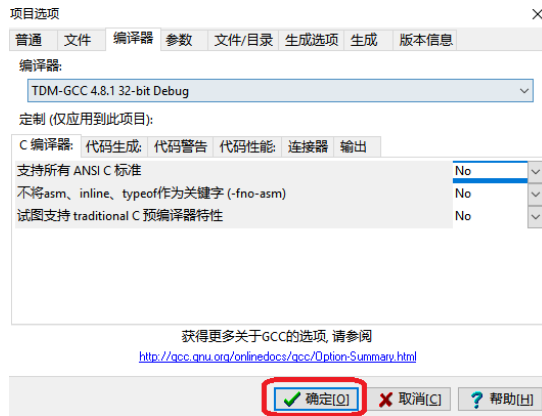
8. 现在你已经配置好 include 和 lib 文件目录了, 接下来我们添加**连接参数**, 如下所示
-lgraphics -lgdi32 -limm32 -lmsimg32 -lole32 -loleaut32 -lwinmm -luuid -mwindows
 点击**参数**选项卡, 在连接文本框中输入上面红色的连接参数



9. 进入**编译器**选项卡, 将编译器修改为 TDM-GCC4.8.1 32-bit Release,



10. 单机确定,保存退出即可



测试配置：

1. 复制代码到你的 main.cpp 中

```
#include <iostream>
```

```
#include "graphics.h"
```

```
/* run this program using the console pauser or add your own getch, system("pause") or input loop */
```

```
int main(int argc, char** argv) {
```

```
    initgraph(200, 200);
```

```
    outtextxy(60, 100, "Hello World!");
```

```
    circle(100, 100, 50);
```

```
    ege::getch();
```

```
    closegraph();
```

```
    return 0;
```

```
}
```

2. 编译运行



3. 结果如下

