

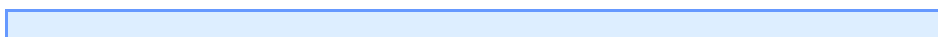
# Installer SDL sous DevC++

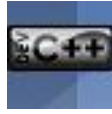


par [Loka](#)

Date de publication : 30/03/2006

Dernière mise à jour : 24/04/2006






Afin d'installer SDL sous DevC++, vous avez deux options :

- 1 Télécharger la librairie de développement Mingw32 et faire l'installation manuellement.
- 2 Utiliser le DevPack qui s'installe tout seul.

Si vous avez décidé de le faire manuellement, voici la marche à suivre (pour les autres, voir plus bas):

Vous devez télécharger la librairie de développement Mingw32 disponible [ici](#)

**Development Libraries:**  
  
**Linux:**  
[SDL-devel-1.2.8-1.i386.rpm](#)  
[SDL-devel-1.2.8-1.ppc.rpm](#)  
<http://packages.debian.org/unstable/devel/>  
  
**Win32:**  
[SDL-devel-1.2.8-VC6.zip](#) (Visual C++ 5,6,7)  
[SDL-devel-1.2.8-mingw32.tar.gz](#) (Mingw32)   
  
**BeOS:**  
[LibPak sdl for developers package](#) (BeOS 5.0)  
  
**MacOS (Classic):**  
[SDL-devel-1.2.8-PPC.sea.bin](#) (MPW + CodeWarrior)  
  
**MacOS X:**  
[SDL-devel-1.2.8.pkg.tar.gz](#) (Project Builder + XCode)

Ouvrez l'archive \*.gz qui devrait contenir une archive \*.tar.

Ouvrez l'archive \*.tar qui devrait contenir un dossier.

Ouvrez ce dossier qui devrait contenir quelques sous-dossiers

Copiez le contenu du sous-dossier **lib** dans le dossier lib de DevC++, celui-ci se trouvant normalement en C:\Dev-Cpp\lib.

Copiez le contenu du sous-dossier **bin** dans le répertoire bin de DevC++, celui-ci se trouvant normalement en C:\Dev-Cpp\bin.

Ouvrez le sous-dossier **include** et extrayez le dossier **SDL** dans le dossier include de DevC++ se trouvant normalement en C:\Dev-Cpp\include.

Note : Certaines versions de SDL ne contiennent pas de dossier nommé "SDL" dans le sous-dossier include de l'archive, mais juste un groupe de fichiers d'entête (\*.h).

Si vous vous trouvez dans ce cas là, il vous suffit de simplement créer un dossier "SDL" dans le dossier include de Code::Blocks et de copier tous les fichiers d'entête de l'archive vers ce dossier.

Maintenant il nous reste juste à prendre le dll **SDL.dll** qui devrait normalement se trouver dans le sous-dossier bin de l'archive et de l'extraire dans C:\WINDOWS\SYSTEM32.

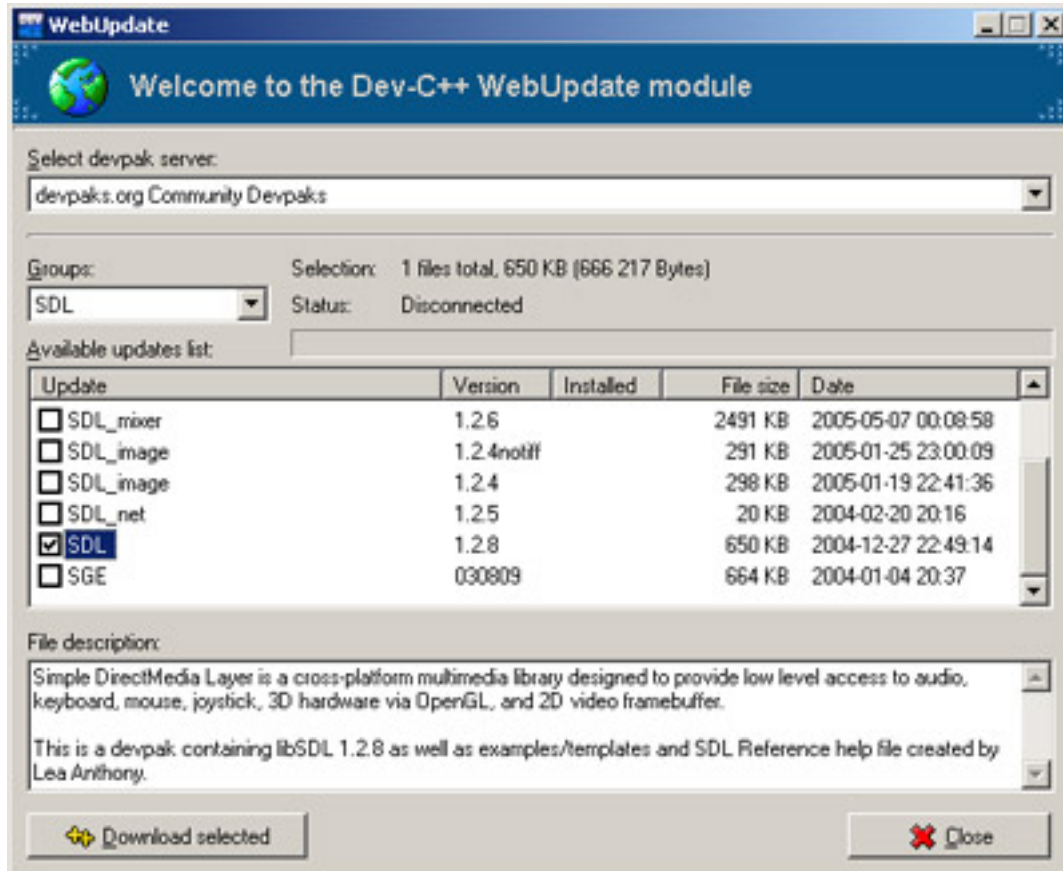
Ainsi, à chaque fois que vous construirez une application SDL, le programme sera capable de trouver SDL.dll même si celui-ci ne se trouve pas dans le même répertoire.

Pour ceux qui ont préféré faire l'installation avec le DevPack, voici ce qu'il faut faire :

Lancez Dev C++ et aller dans le menu Tools et "Check for Updates/Packages...".

Sélectionnez devpack.org pour le serveur devpak et cliquez sur "Check for updates".

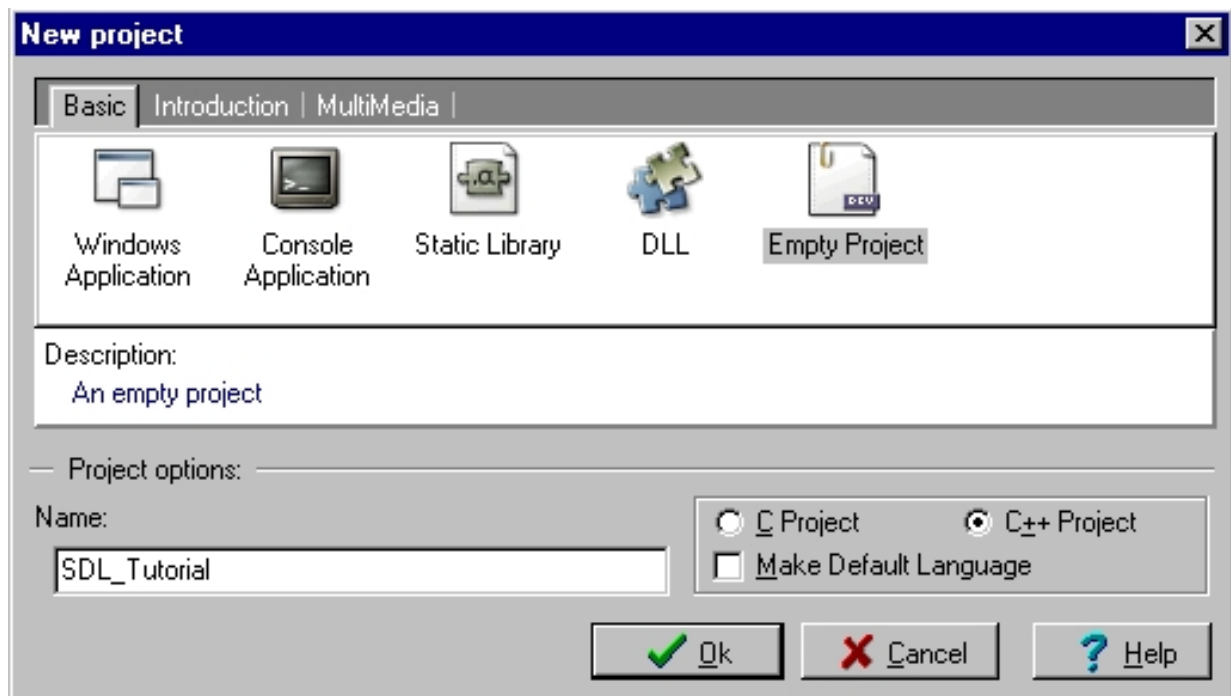
Aller dans le group de package SDL et téléchargez le.



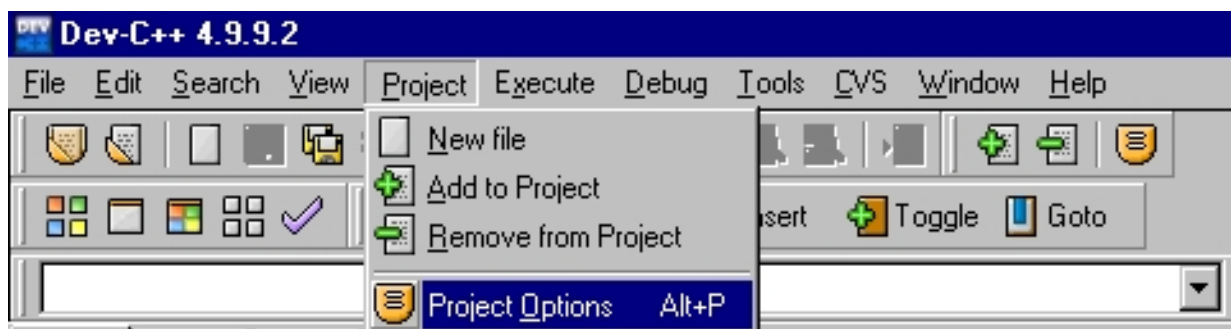
L'installation du package est vraiment très simple et vous n'avez pas besoin d'indications.

La suite est commune aux deux installations.

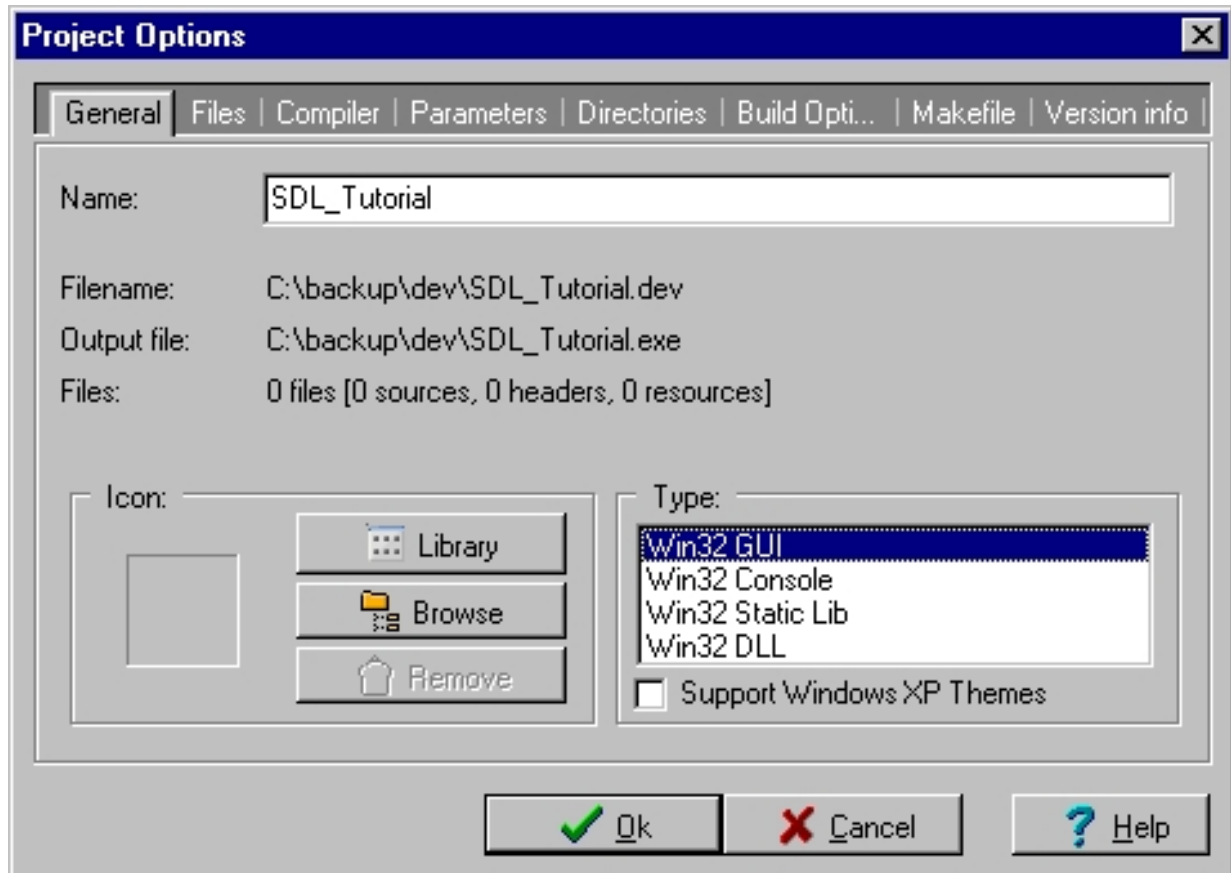
Maintenant lancez DevC++ et créez un nouveau projet SDL (cf. image ci-dessous).



Allez dans les options du projet



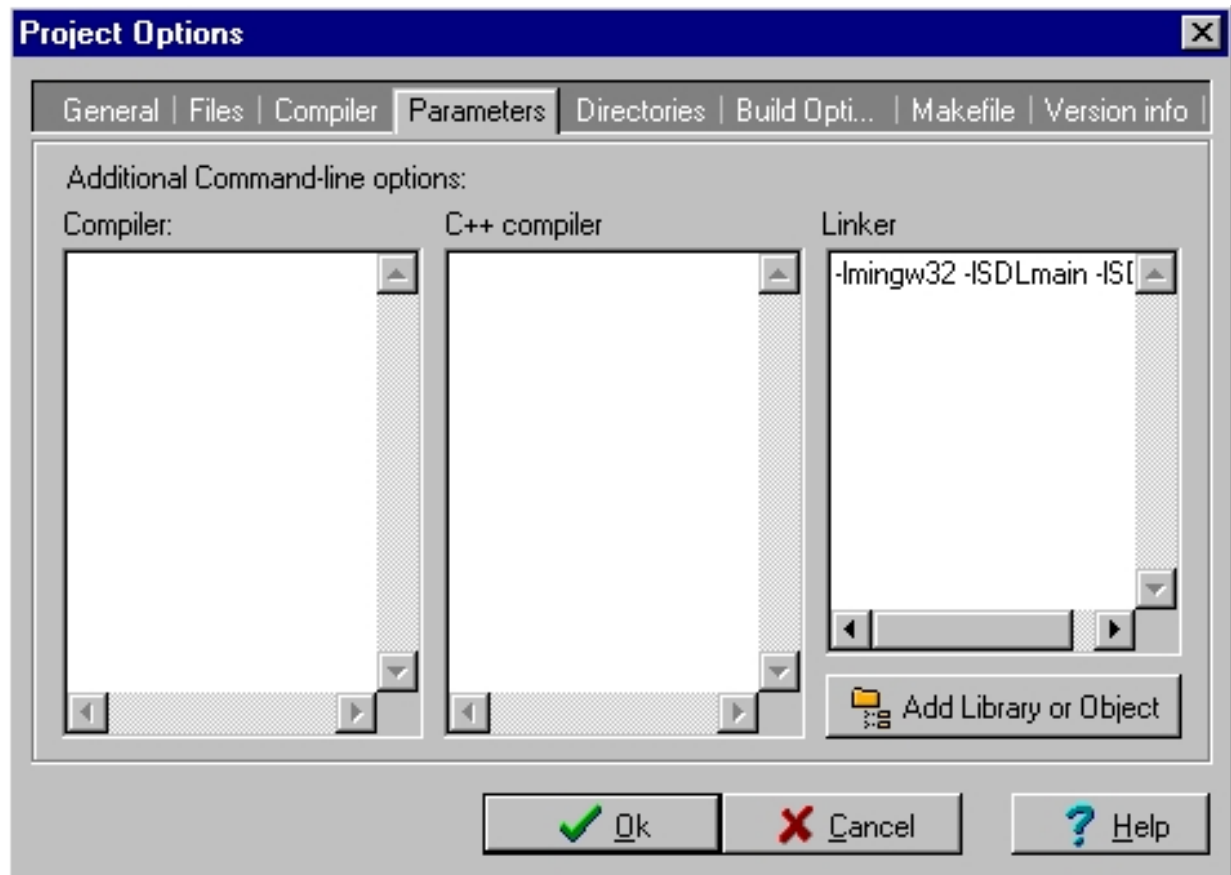
Sous l'onglet Général, choisissez le type d'application Win32 GUI.



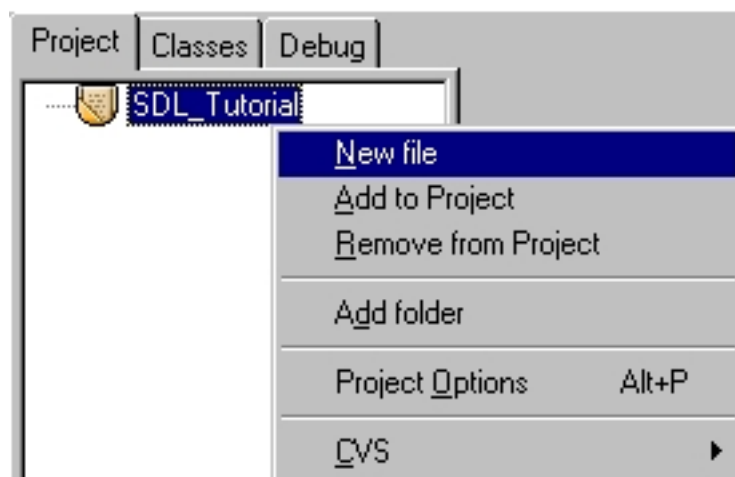
Sous l'onglet Parameters, copiez :

```
-lmingw32 -lSDLmain -lSDL
```

dans le linker.



Ajoutez un nouveau fichier source à votre projet.



Copiez le code suivant dans ce nouveau fichier source :

code test

```
#include "SDL/SDL.h"
int main( int argc, char* args[] ) {
    //Demarrer SDL
    SDL_Init( SDL_INIT_EVERYTHING );
```



#### code test

```
//Quitter SDL
SDL_Quit();

return 0;

}
```

Maintenant compilez, Sauvegardez le fichier source si nécessaire.

S'il n'y a pas d'erreurs, vous avez fini ;)