1 Tema Nr. 9: Tutorial

1.1 Configurare Proiect Visual Studio

1. Accesați Moodle și selectați una dintre următoarele:

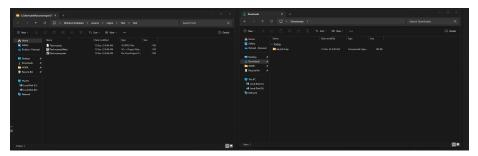


Aceasta va rezulta în descărcarea unui fișier '.zip'.

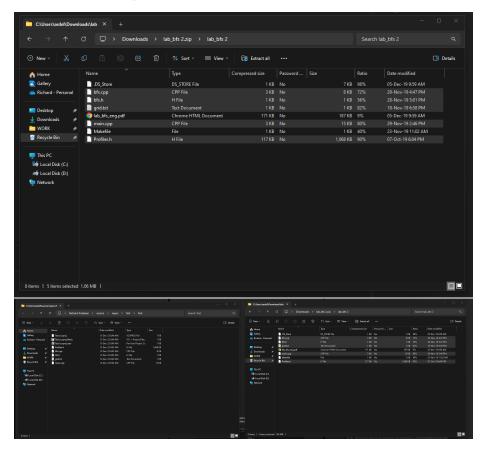
2. Creați un Proiect C++ Gol și făcând clic dreapta pe proiect (nu pe soluție) veți putea selecta 'Deschideți folderul în File Explorer'.

K	Solution 'Test' (1 of 1 project)		
#	Build Run Build Insights Rebuild Clean		•
	View		,
	Analyze and Code Cleanup		٠
	Project Only		٠
	Retarget Projects		
	Collapse All Descendants	Ctrl+Left Arrow	,
	Scope to This		
*=	New Solution Explorer View		
	Build Dependencies		٠
	Add		•
<u></u> G€	Class Wizard	Ctrl+Shift+X	
Ö	Manage NuGet Packages		
₩	Configure Startup Projects		
	Set as Startup Project		
	Debug		•
χ	Cut	Ctrl+X	
×	Remove	Del	
	Rename	F2	
	Unload Project		
	Load Direct Dependencies		
	Load Entire Dependency Tree		
	Rescan Solution 2		
	Display Browsing Database Errors		
	Clear Browsing Database Errors		
$\stackrel{\square}{\hookrightarrow}$	Open Folder in File Explorer		
>_	Open in Terminal		

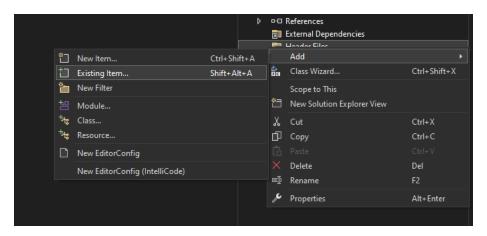
3. În acest moment, se va deschide o fereastră 'File Explorer'. Deschideți o altă fereastră 'File Explorer' la locația descărcărilor dvs. (cel mai probabil folderul Downloads).



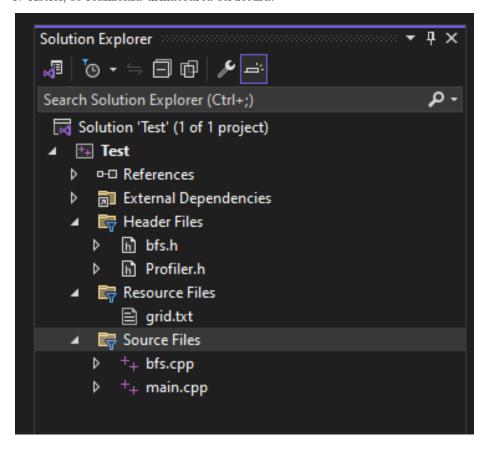
4. Deschideți fișierul '.zip' și copiați, așa cum se arată mai jos, fișierele din arhivă în folderul proiectului.



5. Selectând folderele din Solution Explorer al Visual Studio 'Fișiere Header / Resurse / Fișiere Sursă' utilizați următoarele opțiuni:

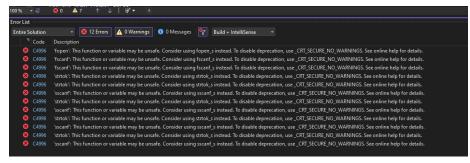


6. Astfel, se realizează următoarea structură:



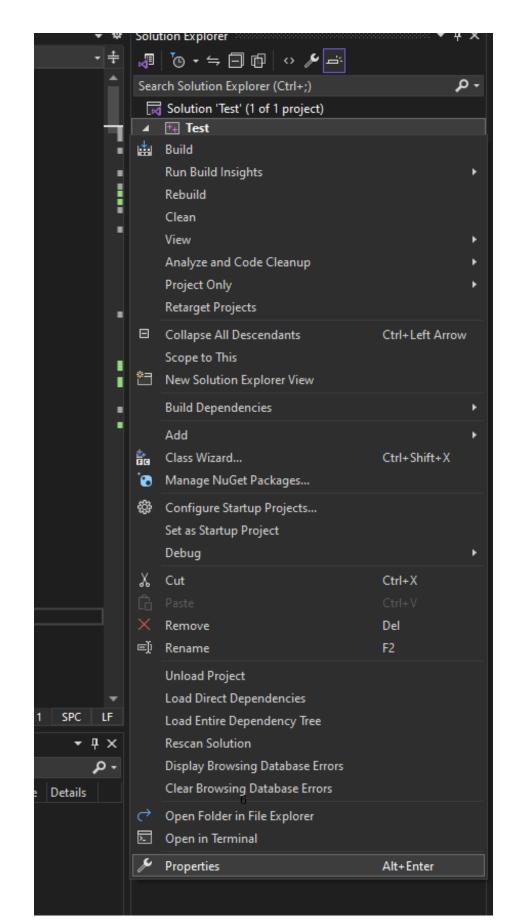
1.2 Eroare 'unsafe' în Visual Studio

Exemplu:



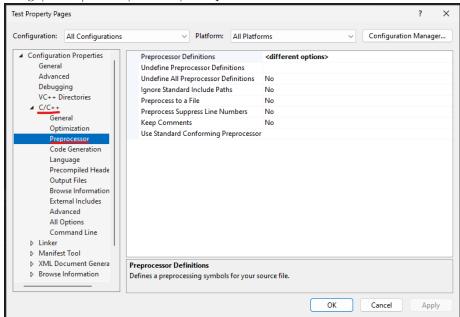
Soluție:

Faceți clic dreapta pe proiect (nu pe Soluție, care cel mai probabil are același nume) și selectați 'Proprietăți'.

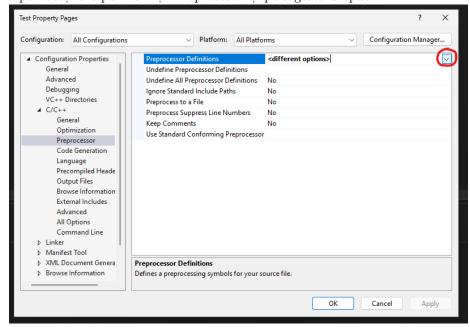


Actualizați 'Configurație' și 'Platformă' în partea superioară a ferestrei la 'Toate configurațiile' și 'Toate platformele', respectiv.

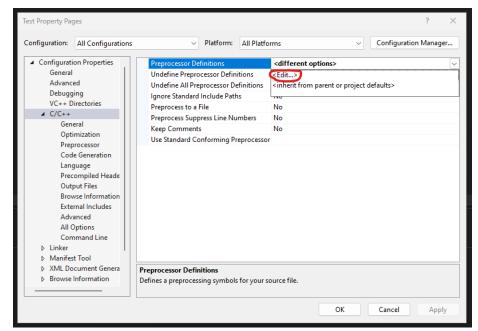
Mergeți la 'C/C++' și selectați 'Preprocesor'.



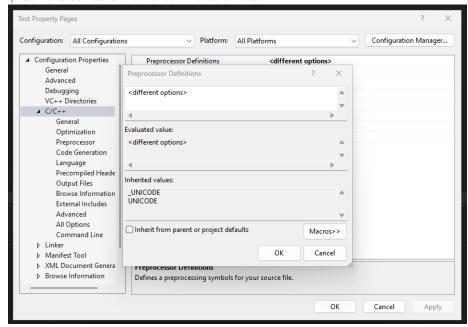
Apoi faceți clic pe 'Definiții Preprocesor' și pe săgeata dropdown.



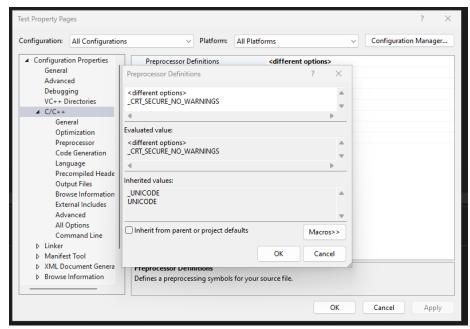
Selectați 'Editare'



Si se va deschide următoarea fereastră nouă:



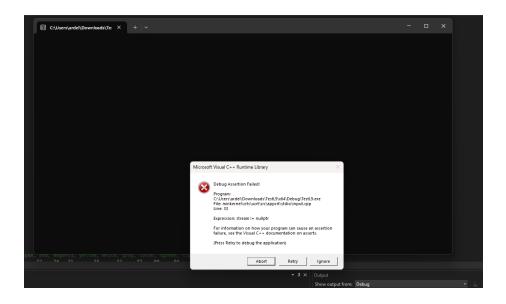
Introduceți '_CRT_SECURE_NO_WARNINGS' sub '<
opțiuni diferite>', așa cum se arată mai jos.



Faceți clic pe 'OK' la toate ferestrele deschise până când reveniți la fereastra principală Visual Studio a proiectului și veți putea rula proiectul.

1.3 Eroare 'Assertion' în Visual Studio

Aceasta indică faptul că nu ați urmat tutorialul. Întoarceți-vă la prima pagină și asigurați-vă că ați mutat fișierele din folderul 'Downloads' în folderul 'Project'. De asemenea, este posibil să fie nevoie să *ștergeți* toate fișierele din IDE-ul Visual Studio și să le *adăugați din nou* manual.



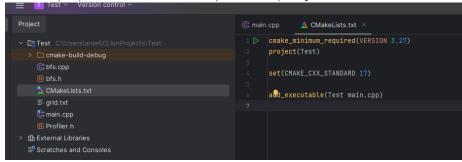
1.4 Eroare undefined în CLion

Exemplu:

```
| Section | Sect
```

Solutie:

Deschideți fișierul 'CMakeLists.txt' și modificați după cum urmează:

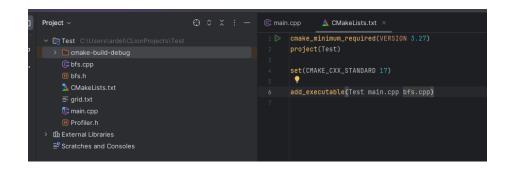


adăugați

add_executable(Test main.cpp)

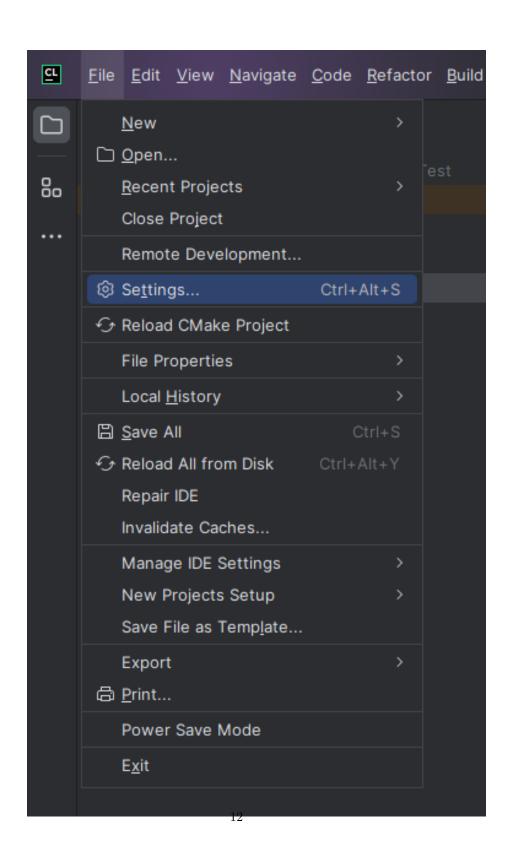
în

add_executable(Test main.cpp bfs.cpp)

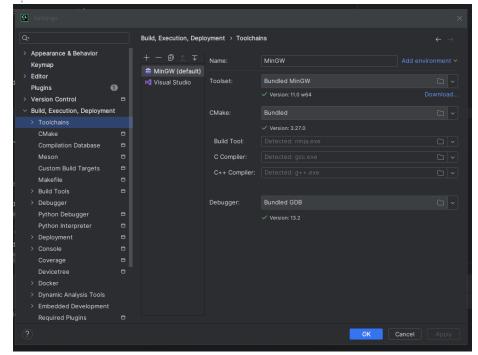


1.5 CLion Visual Studio – Opțiunea 1 (mai lentă)

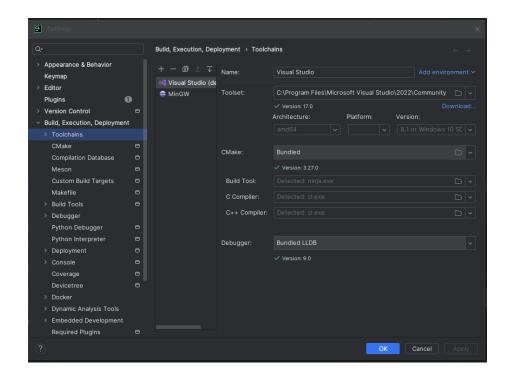
Mergeți la 'Fișier' -¿ 'Setări':



În fereastra nou deschisă, mergeți la 'Compilare, Execuție, Implementare' -¿ 'Lanțuri de instrumente'



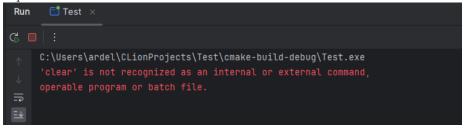
Folosind săgețile, setați Visual Studio ca implicit:



1.6 CLion MinGW – Opțiunea 2 (mai rapidă, necesită consolă externă)

1.6.1 Eroare Clear în CLion

Exemplu:



Solutie:

Accesați fișierul main.cpp și derulați la liniile 113-117 în funcția displayGrid.

```
Project ∨

C3 Test C:\Users\arden\CLionProjects\Test

> □ cmake-build-debug

© bfs.cpp
□ bfs.h

CMakeLists.txt

□ grid.txt

© main.cpp
□ profiler.h

> the External Libraries
□ Scratches and Consoles

© main.cpp

100

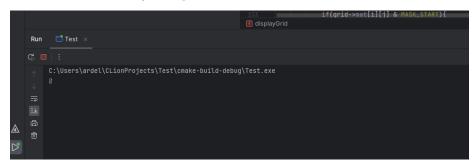
| return *\\*;
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_LEFT) {
| return *\\*;
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_LEFT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x & MASK_PARENT) == MASK_RIGHT) {
| return *\};
| }else if((x
```

Modificați după cum urmează: În ramura else de la linia 116

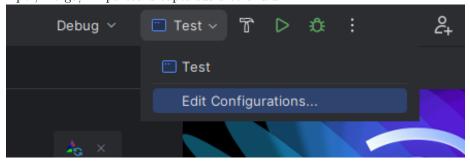
```
system("clear");
  înlocuiți cu
```

system("cls");

1.6.2 CLion nu afișează grila

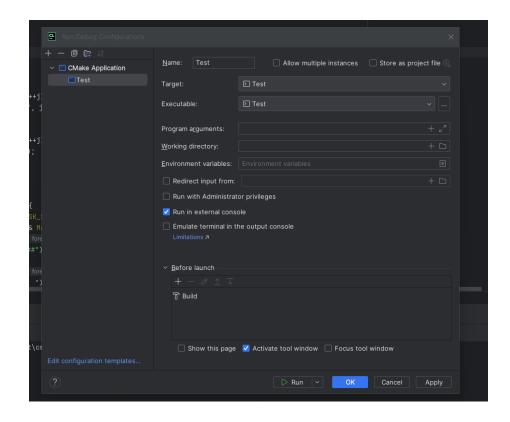


Copiați fișierul 'grid.txt' în folderul 'cmake-build-debug'. Apoi, mergeți în partea dreaptă sus a ecranului:



Selectați 'Edit Configurations' și bifați următoarele opțiuni:

• Rulați în consolă externă



1.7 Comanda de rulare pe Mac

g++ main.cpp bfs.cpp -std=c++11 && ./a.out