

SDL

Feltelepítés CodeBlocks editorra.

by Bartók Gábor

1, A <https://www.libsdl.org> oldalról töltsük le a 'Download' fül alatt 'SDL Releases' pontból az aktuális verziót



Main

About

- Bugs
- Licensing
- Credits
- Feedback

Documentation

- Wiki
- Forums
- Mailing Lists

Download

- SDL Releases
- SDL Git
- Bindings

About SDL

Simple DirectMedia Layer is a cross-platform development library designed to provide low level access to audio, keyboard, mouse, joystick, and graphics hardware via OpenGL and Direct3D. It is used by video playback software, emulators, and popular games including Valve's award winning catalog and many Humble Bundle games.

SDL officially supports Windows, Mac OS X, Linux, iOS, and Android. Support for other platforms may be found in the source code.

SDL is written in C, works natively with C++, and there are bindings available for several other languages, including C# and Python.

SDL 2.0 is distributed under the [zlib license](#). This license allows you to use SDL freely in any software.



Main

- About
- Bugs
- Licensing
- Credits
- Feedback

Documentation

- Wiki
- Forums
- Mailing Lists

Download

- SDL Releases**
- SDL Git
- Bindings

SDL version 2.0.20 (stable)

Source Code:

[SDL2-2.0.20.zip](#) - GPG signed
[SDL2-2.0.20.tar.gz](#) - GPG signed

Runtime Binaries:

Windows:
[SDL2-2.0.20-win32-x86.zip](#) (32-bit Windows)
[SDL2-2.0.20-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

Mac OS X:
[SDL2-2.0.20.dmg](#)

Linux:
Please contact your distribution maintainer for updates.

Development Libraries:

Windows:
[SDL2-devel-2.0.20-VC.zip](#) (Visual C++ 32/64-bit)
[SDL2-devel-2.0.20-mingw.tar.gz](#) (MinGW 32/64-bit)

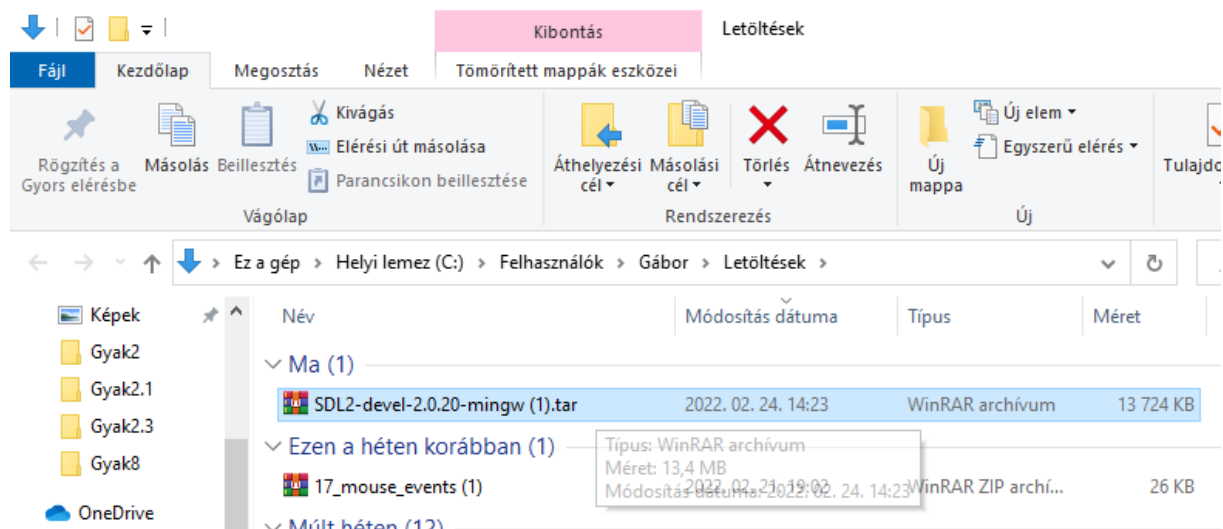
Mac OS X:
[SDL2-2.0.20.dmg](#)

Linux:
Please contact your distribution maintainer for updates.

iOS & Android:
Projects for these platforms are included with the [source](#).

Older versions of SDL are available [here](#).

2, A letöltött „.rar” fájlt nyissuk meg:



Majd a következő lesz látható:

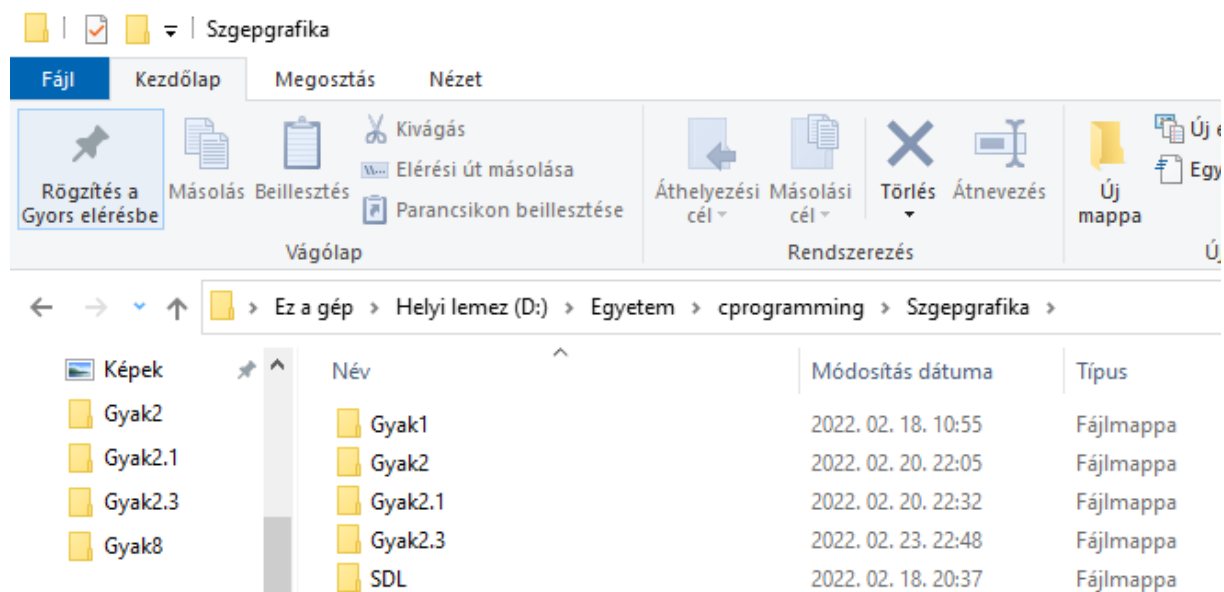
Név	Méret	Tömörítve	Típus	Módosítva	CRC32
..			Fájlmappa		
x86_64-mingw32	25 546 649	?	Fájlmappa	2018. 10. 31. 16...	
test	52 176 130	?	Fájlmappa	2022. 01. 10. 22...	
i686-w64-mingw32	21 226 319	?	Fájlmappa	2018. 10. 31. 16...	
docs	196 126	?	Fájlmappa	2022. 01. 10. 22...	
WhatsNew.txt	42 469	?	Szöveges dokume...	2022. 01. 10. 22...	
README-SDL.txt	433	?	Szöveges dokume...	2022. 01. 10. 22...	
README.txt	648	?	Szöveges dokume...	2020. 12. 21. 18...	
Makefile	1 161	?	Fájl	2018. 01. 29. 7:12	
INSTALL.txt	489	?	Szöveges dokume...	2017. 09. 05. 7:10	
CREDITS.txt	1 920	?	Szöveges dokume...	2022. 01. 10. 22...	
COPYING.txt	930	?	Szöveges dokume...	2020. 12. 21. 18...	
BUGS.txt	486	?	Szöveges dokume...	2022. 01. 10. 22...	

Az 'i686' kezdésű a 32 bites Windows-hoz van az x86_64 pedig a 64 biteshez én a 64 bitessel tudtam megfelelően használni az SDL-t. Sok különbség nincs ha 32 bites a Win akkor onnan másold át a mappákat. Elképzelhető, hogy a Codeblocks verzió is számít így az is a 32 vagy 64 biteshez megfelelő verzió legyen letöltve.

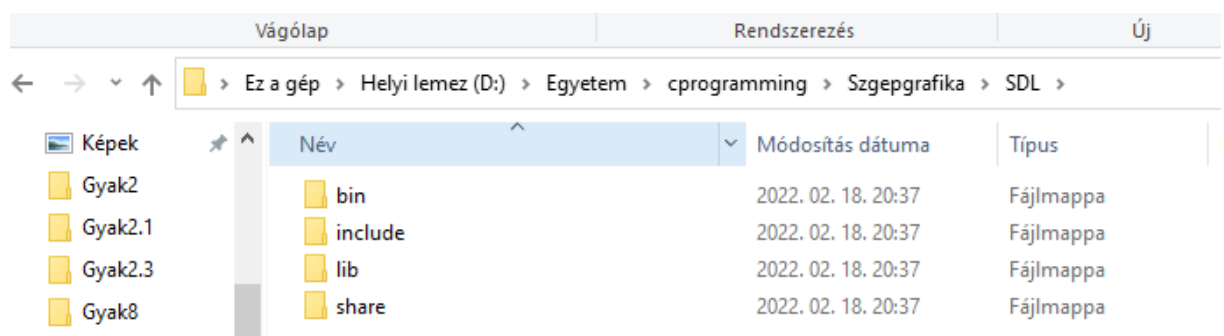
Az 'x86_64' megnyitva minden mappát másoljunk ki onnan:

SDL2-devel-2.0.20-mingw (1).tar.gz (próbaverzió)					
Fájl Parancsok Eszközök Kedvencek Opciók Súgó					
Hozzáad Kicsomagolás ide Teszt Nézőke Töröl Keresés Varázsló Info Víruskeresés					
↑ SDL2-devel-2.0.20-mingw (1).tar.gz\SDL2-2.0.20\x86_64-w64-mingw32 - TAR+GZIP archívum, kicsomagolt méret 99 193 760 byte					
Név	Méret	Tömörítve	Típus	Módosítva	CRC32
..			Fájlmappa		
share	7 775	?	Fájlmappa	2018. 10. 31. 16...	
lib	21 282 739	?	Fájlmappa	2022. 01. 10. 22...	
include	2 023 430	?	Fájlmappa	2018. 10. 31. 16...	
bin	2 232 705	?	Fájlmappa	2022. 01. 10. 22...	

Hozzunk létre egy 'SDL' (tetszőleges is lehet) nevű mappát. Ezt célszerű ott létrehozni, ahol a projektjeinket is tárolni fogjuk:



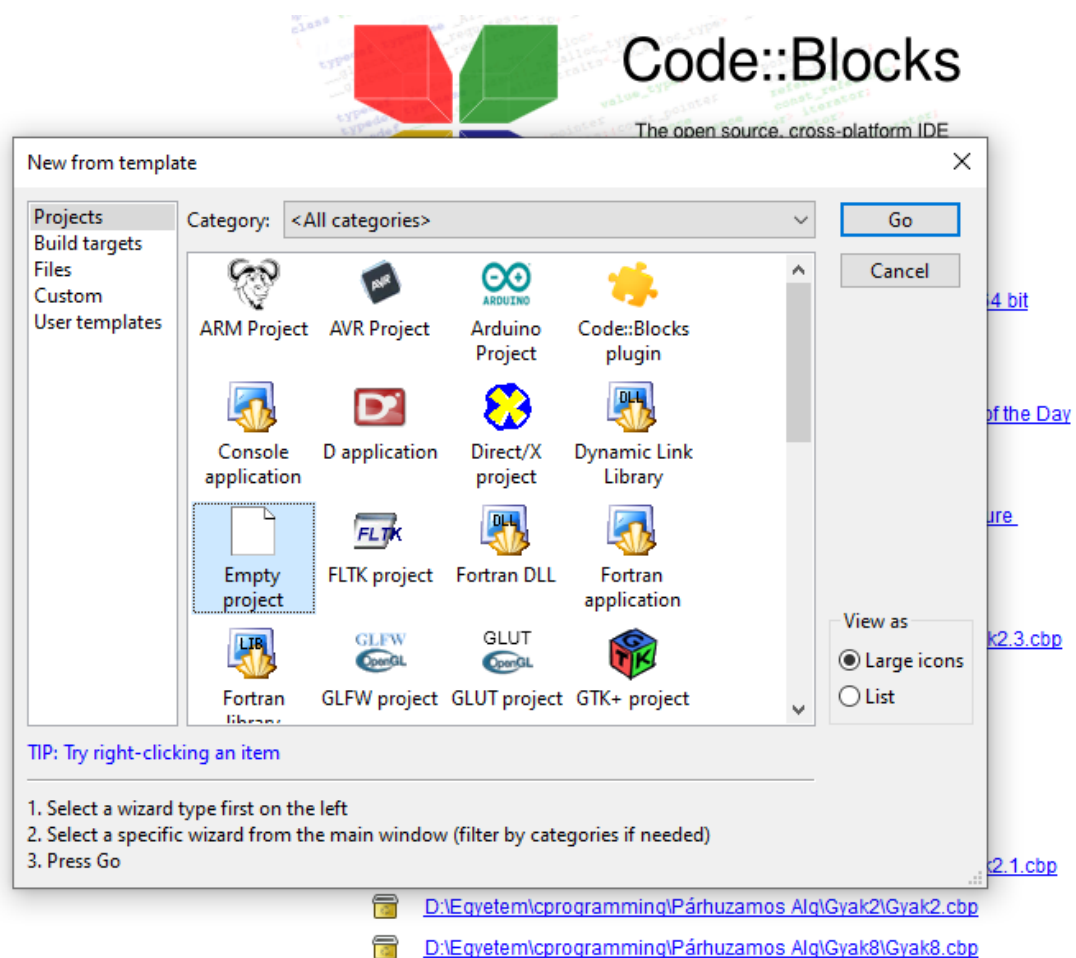
Ebbe az 'SDL' mappába helyezzük be az előzőleg kimásolt mappákat:



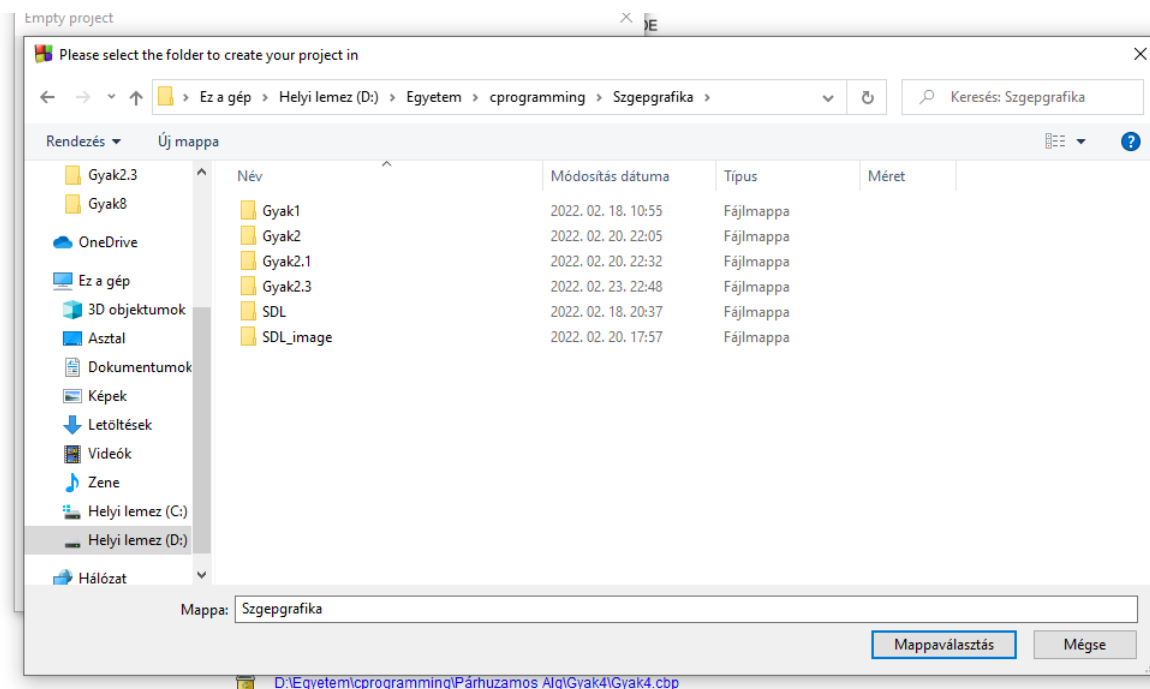
Itt ezzel készen is vagyunk.

3, CodeBlocks-ban való használata

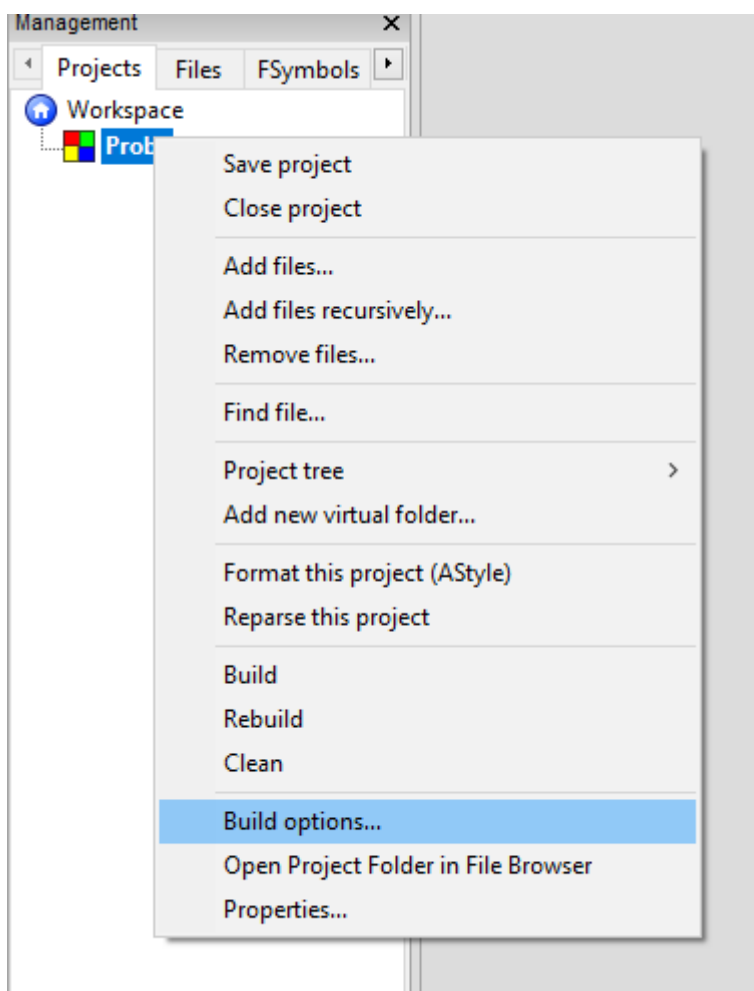
Nyissuk meg a CodeBlocksot. Hozzunk létre egy új projectet. Itt az 'Empty Project' feliratú lehetőséget választjuk:



Adhatunk tetszőleges nevet neki majd válasszuk ki a mentés helyét ami célszerű hogy az SDL mappát tartalmazó helyre kerüljön:

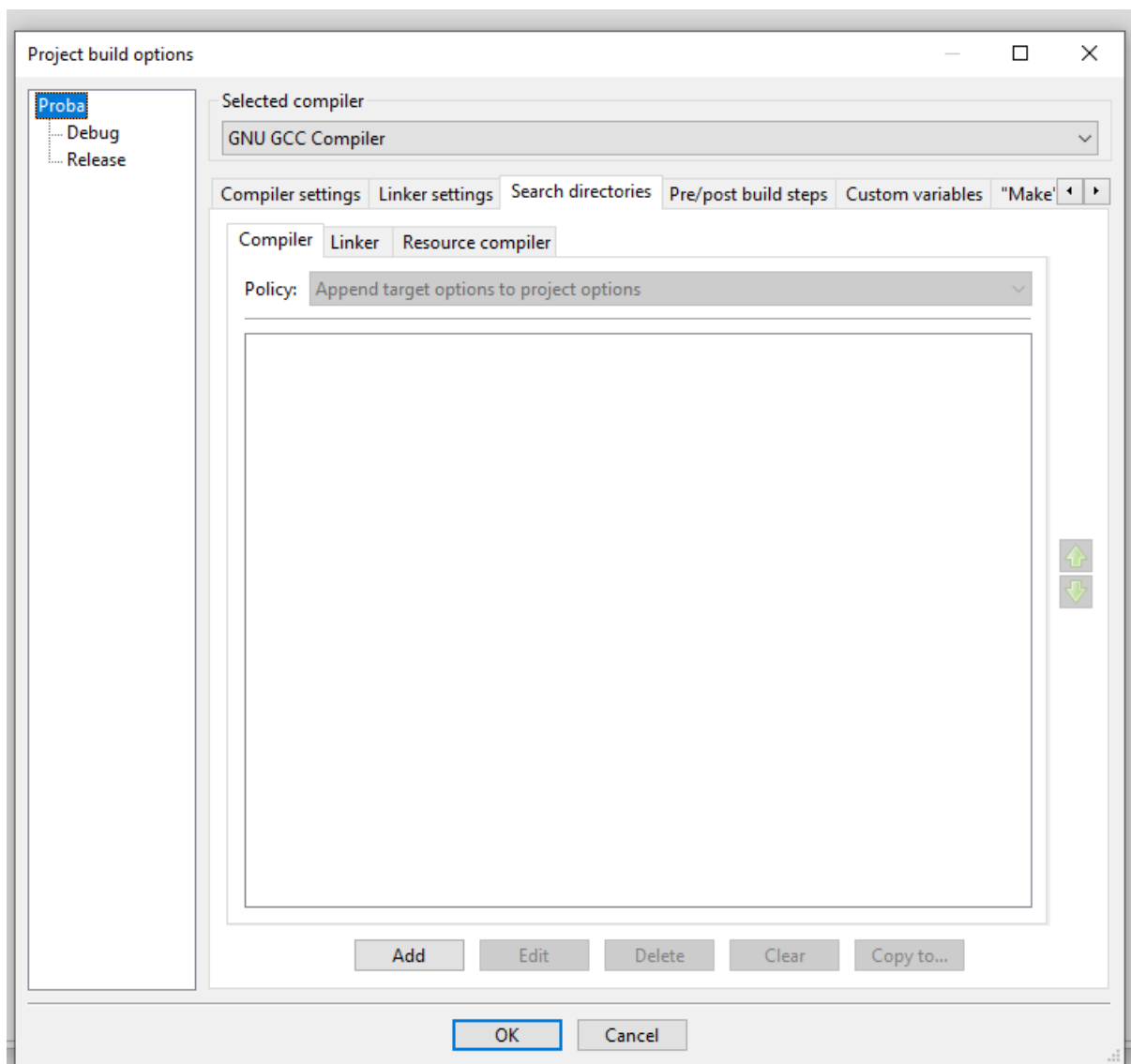


Ezután hozzuk létre a projektet. Bal oldalon ahol látható a megnyitott Projekt kattintsunk jobb klikkel rá majd a 'Build Option' opciót válasszuk ki:



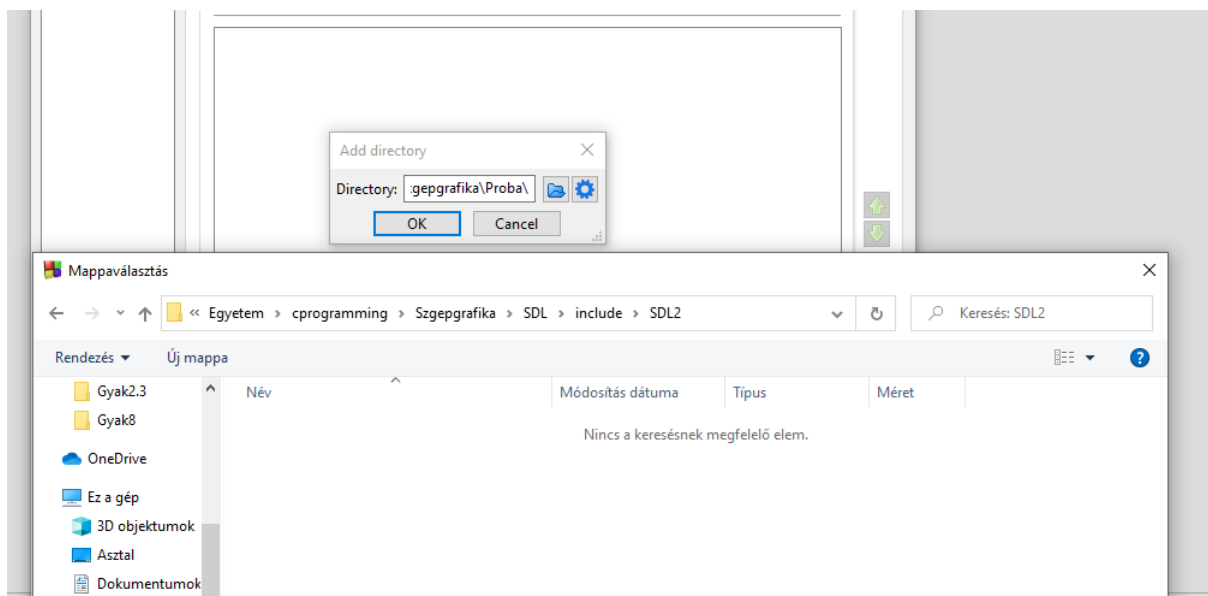
Ezután az ablakon amit bedob válasszuk ki a 'Search directories' lehetőséget:

Fontos! A bal oldalt látható Proba—Debug—Release pontoknál mindenképpen a 'Proba' vagy adott projekt neve legyen kiválasztva ne pedig a Debug vagy Release.

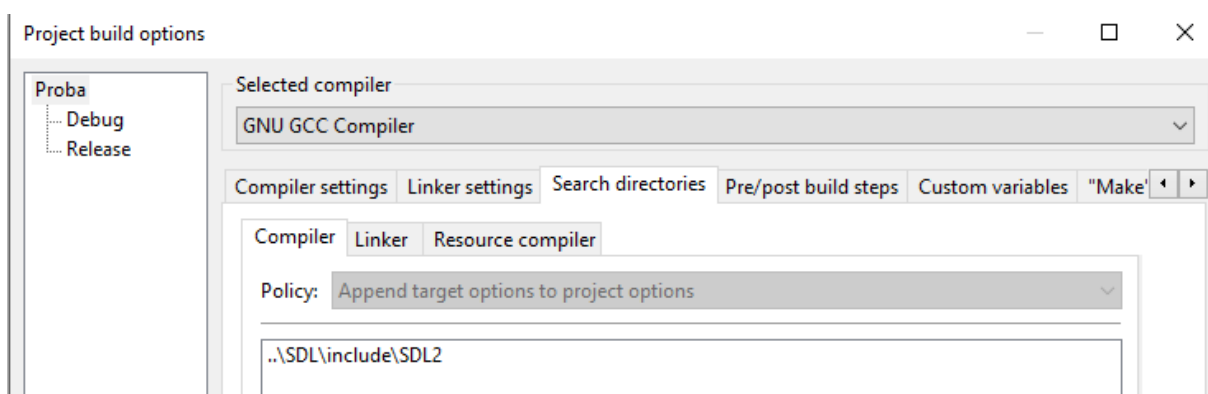


Ha ezzel is megvagyunk akkor látható a 'Compiler' illetve 'Linker' fül.

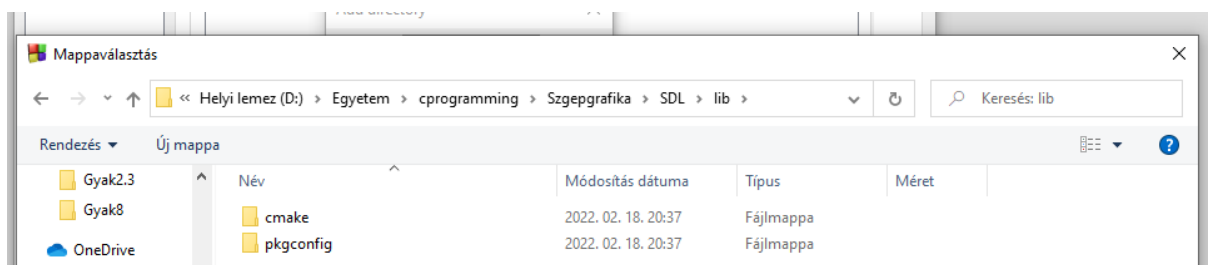
A Compiler fülnél az 'Add' gombra kattintva keressük meg a mappát amit 'SDL' néven elmentettünk és keressük ki az Include→SDL2 mappát majd ezt állítsuk be elérési útvonalnak:



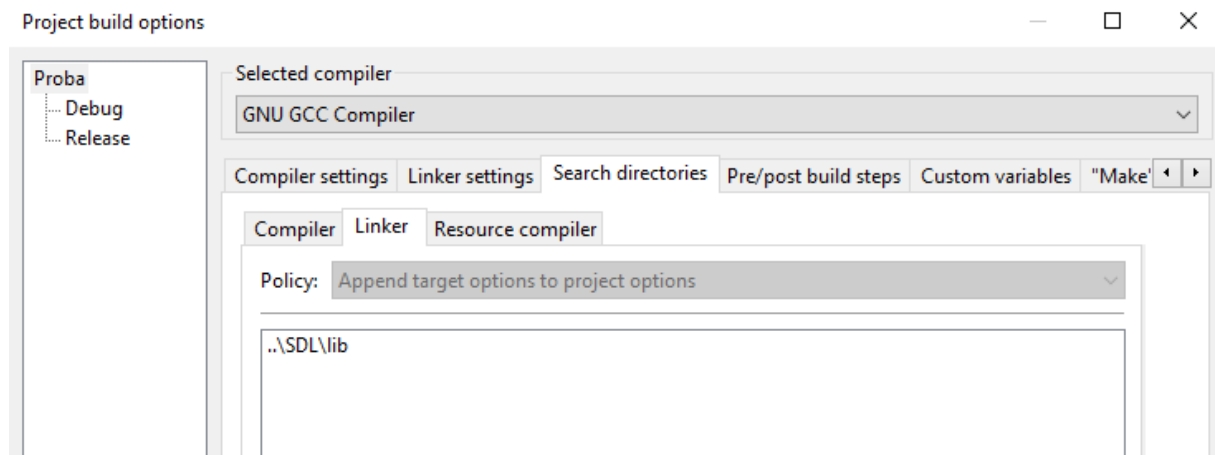
Ha megfelelően megvan akkor így kellene kinéznie a látottaknak:



A 'Linker' fülnél ugyan ezt ezt fogjuk csinálni csak a 'lib' mappát adjuk meg elérési útvonalnak:



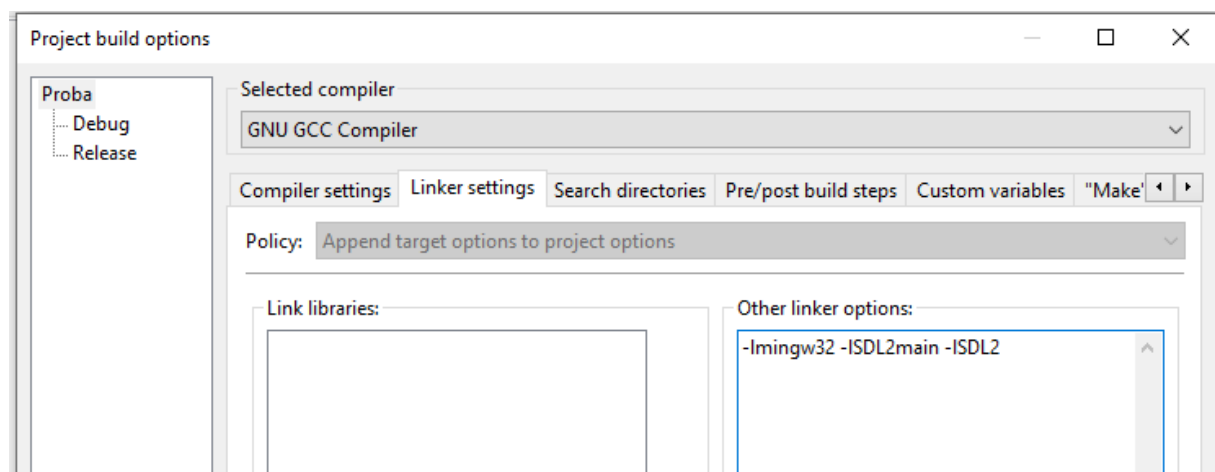
Ha ezzel is megvagyunk ilyesmit kell látnunk:



Ezután a 'Linker Settings' fülre megyünk a 'Search directories' mellett balra és a következő sort írjuk be a jobb oldali fehér oszlopba:

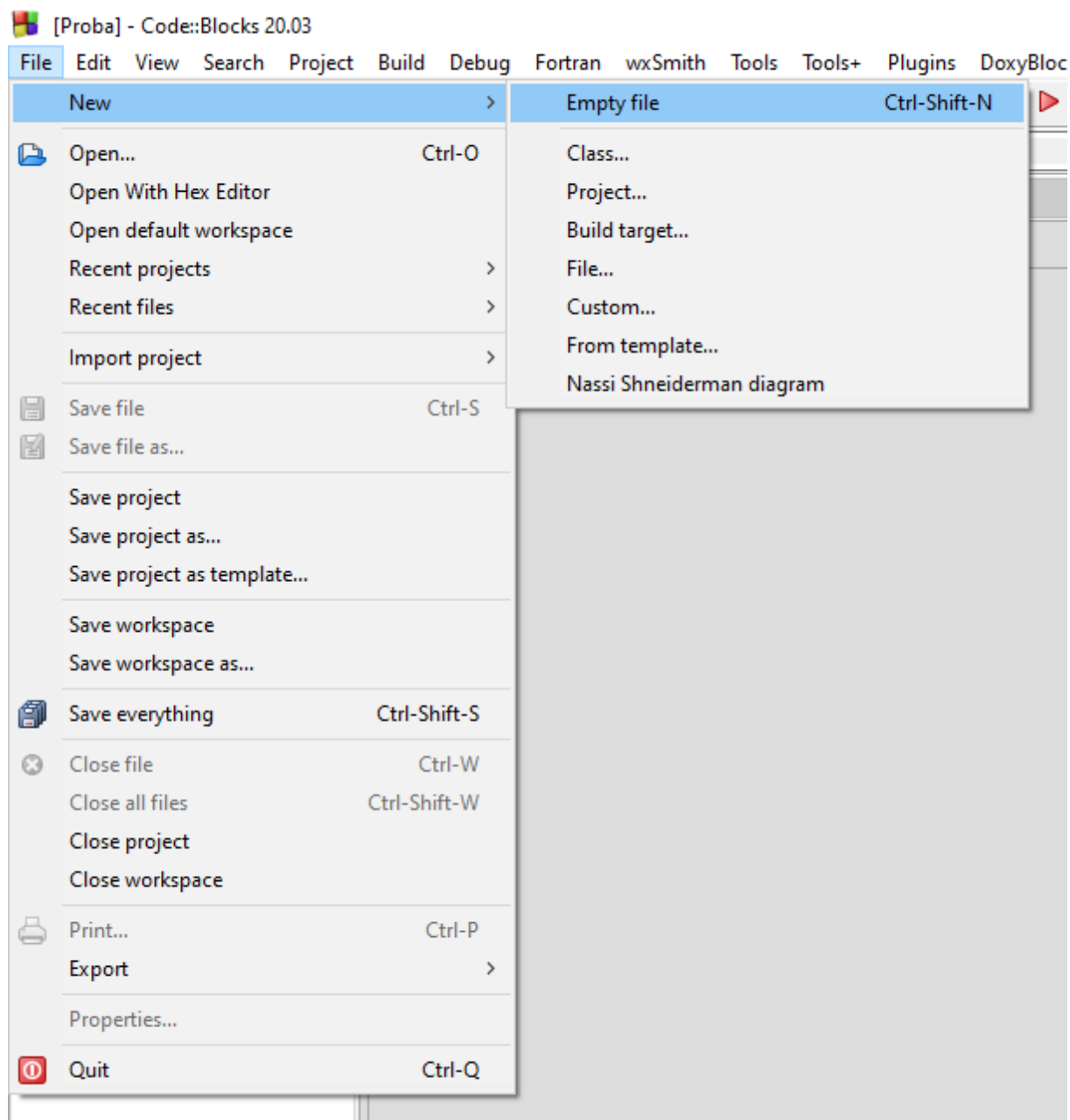
-lmingw32 -lSDL2main -lSDL2

(az egy kis l betű és nem nagy i-betű):

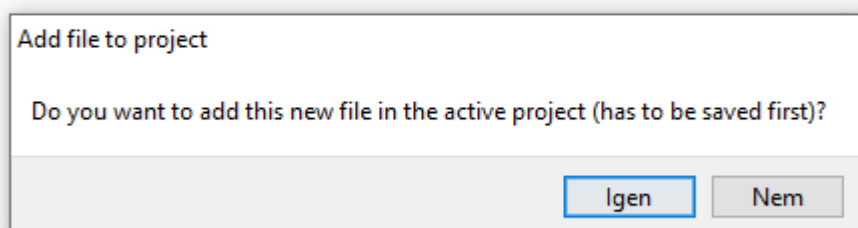


Készen vagyunk lent az 'Ok' gombra kattintva kiléphetünk innen. Hozzuk létre a projektet amit csinálni fogunk.

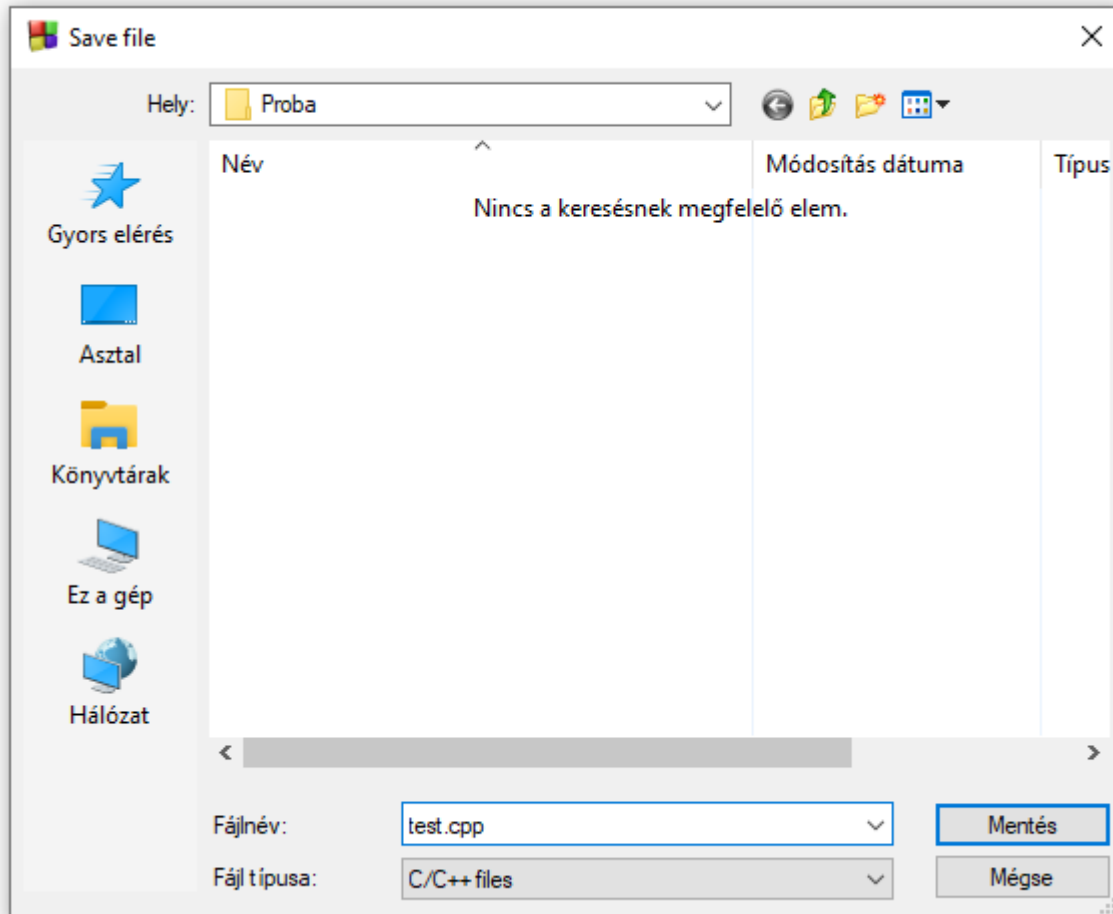
Az 'Empty file'-t válasszuk:



Mentsük el:

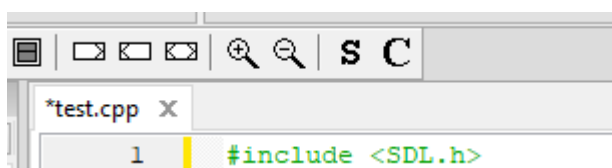


A fájlt nevezzük el kedvünk szerint majd adjuk hozzá a '.cpp' meghatározást.



Ezután egy 'ok' gomb majd meg is jelent felület és kezdhetünk programozni. A program elejére a következőt adjuk meg:

```
#include <STD.h>
```



Ezzel készen is vagyunk kezdhethetjük SDL programok írását. Ha mindent megfelelően végeztünk el akkor a kódoknak le kell futnia:

