

Краткая подсказка по способам компиляции и запуска программ на С. Примеры приведены для ОС Windows 7; таким же образом установка и запуск осуществляется в версиях Windows XP, Windows Vista, Windows 8 / 8.1. Рассмотрим компиляцию и запуск следующей программы:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    short inserted_number , random_number;

    printf("Enter the number from 0 to 9: ");
    scanf("%i", &inserted_number);

    random_number = rand() % 10;

    if ( inserted_number == random_number )
        printf("You are win: the numbers are equal!\n");
    else
        printf("The random number was %d\n", random_number);

    return 0;
}
```

Создание программ с помощью среды разработки Code::Blocks

Code::Blocks - это интегрированная среда разработки (IDE), предоставляющая средства для создания программ и библиотек на языках C/C++ (+ некоторых других). В отличие от большинства текстовых редакторов с подсветкой синтаксиса языка программирования, IDE отличается возможностями быстрой навигации по файлам, автодополнением, просмотром внешних библиотек и другими полезными штуками. Загрузить можно по адресу <http://www.codeblocks.org/downloads/26> (рис. 1). Лучше

загружать версию вида **codeblocks-XX.XXmingw-setup.exe** - будет установлена сама среда плюс компиляторы для C/C++ (GCC).

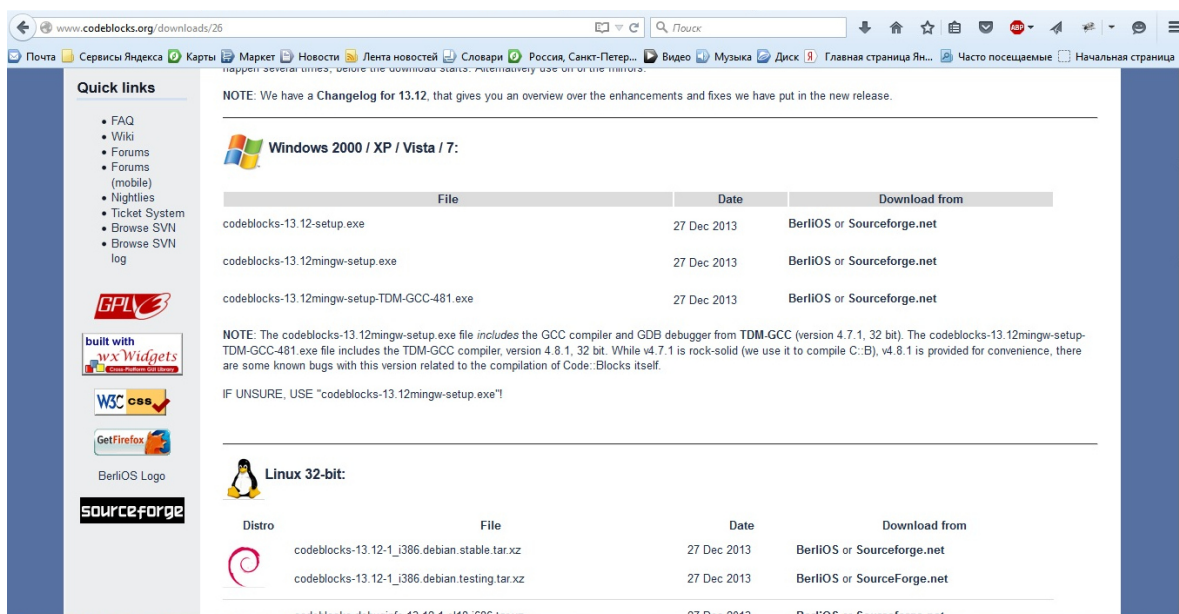
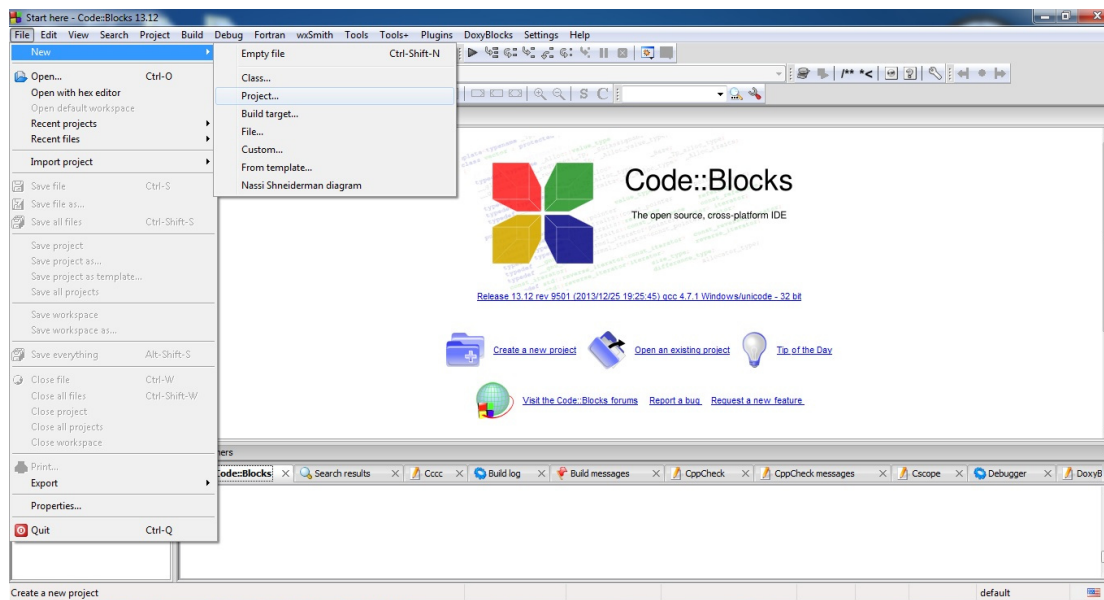


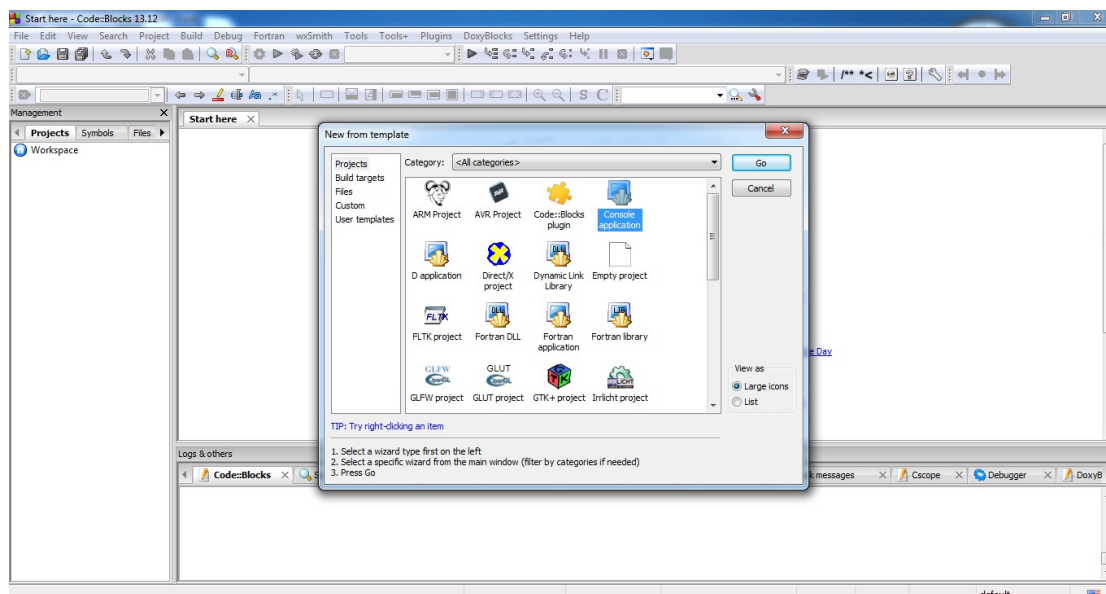
Рис. 1: Страница загрузки среды Code::Blocks

Далее настроим проект для написания нашей программы.

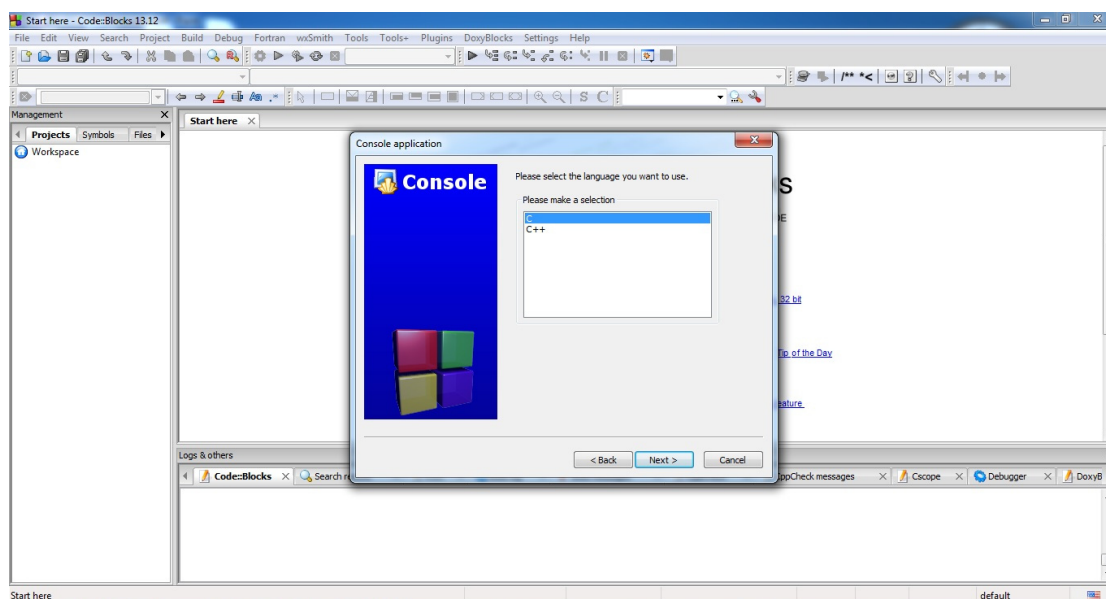
1. Создаём новый проект в Code::Blocks: в меню File → New → Project. (Вернуться к ранее созданному проекту можно через File → Open или File → Recent projects.



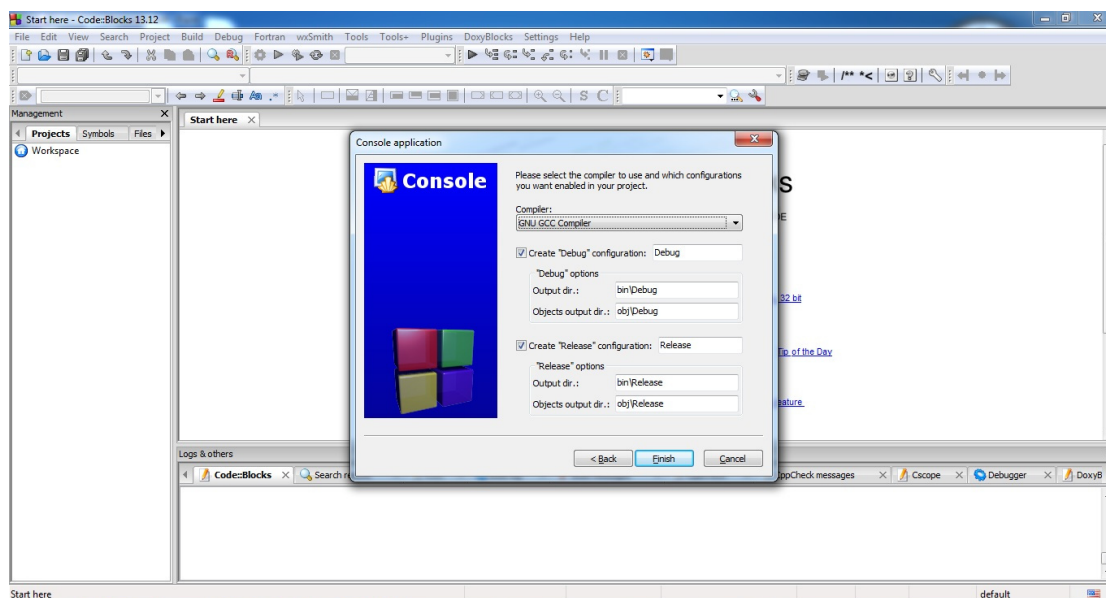
2. При выборе типа проекта указываем "Console application"



3. Далее следует язык программирования, выбираем C



4. Затем следует выбор компилятора и задание директорий для итоговых (исполняемых) файлов. Оставляем всё по умолчанию и нажимаем "Finish".



5. После этого должно появиться окно с деревом проекта, как показано на рис. 5. Если боковая панель со структурой проекта скрыта, то её можно открыть через меню View → Manager или с помощью комбинации клавиш Shift + F2. Двойным кликом в боковой панели на файле *main.c* - открываем его для редактирования.

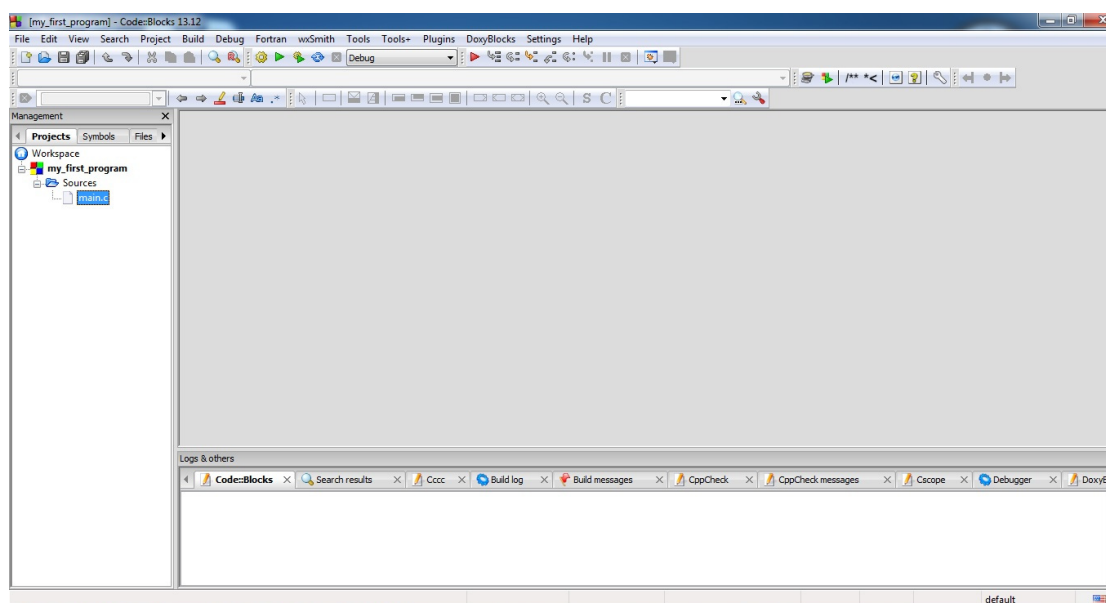


Рис. 2: Вид дерева проекта в Code::Blocks

6. В файл *main.c* - записывается код приведённой выше программы (или любой другой). Для её компиляции и запуска предусмотрены три кнопки под строкой меню, показанные зелёным цветом на рис. 6. Они означают (слева - направо): 1) компилировать и собрать исполняемый файл (Build); 2) запустить последний

собранный файл (Run); 3) компилировать, собрать исполняемый файл и сразу запустить на выполнение (Build and Run).

Сообщения об ошибках компиляции или предупреждения можно посмотреть в панели логов ("Log and others"). Красным цветом (рис. 6) выделены две вкладки - "Build log" и "Build messages". В первом можно посмотреть, каким компилятором и с какими опциями выполнялась компиляция Вашей программы. Во втором - печатаются предупреждения и сообщения об ошибках. Если по какой-то причине эта панель не видна, вернуть её можно через меню View → Logs или нажав F2.

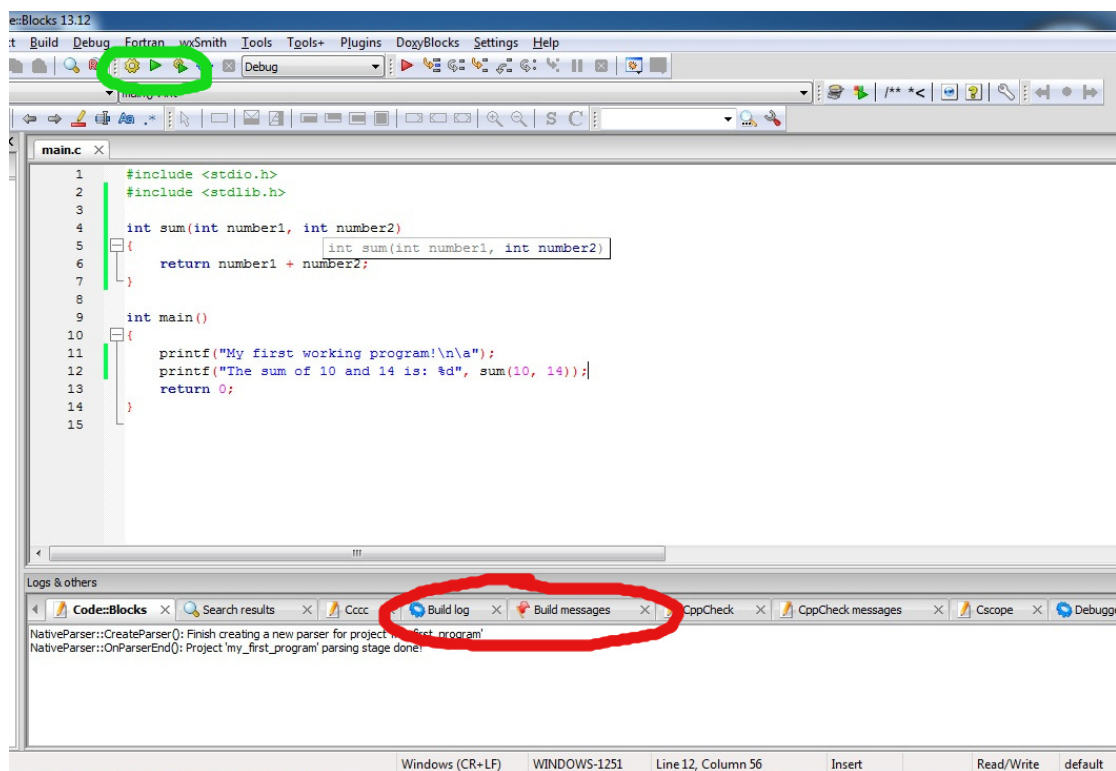


Рис. 3: Запуска проекта и лог сообщений компиляции в Code::Blocks