

Coding Club – Installations des outils pour *Lua*

Version 1.0



DIVERSITY
by EPITECH

Sommaire

Sommaire	2
Présentation	3
I - Installation	4
A - Pour Windows	4
B – Pour Linux	4
C – Pour MacOS	5

Présentation

Ce document a pour but de vous aider dans l'installation de Lua Löve2D.

« Processing est un carnet de croquis logiciel flexible et un langage pour apprendre à coder dans le contexte des arts visuels. Depuis 2001, Processing a promu la maîtrise des logiciels dans les arts visuels et la maîtrise des visuels dans la technologie. Il y a des dizaines de milliers d'étudiants, artistes, designers, chercheurs et amateurs qui utilisent le traitement pour l'apprentissage et le prototypage. » - processing.org

Les spécificités pour les trois systèmes d'exploitation principaux sont présentes de sorte à vous accompagner du mieux possible.

I - Löve2D

A - Pour Windows

Tout d'abord, il vous faut aller sur [ce site](#). Télécharger l'installation pour Windows en 32 ou 64bits selon votre machine.

Il vous suffira ensuite de suivre les étapes de l'installateur.

Pour tester votre programme, il vous faudra glisser-déposer le dossier avec vos fichiers .lua, à l'intérieur et potentiellement les autres choses dont vous avez besoin dans votre projet), sur l'exécutable **love.exe**.

Ou sinon par ligne de commande, c'est-à-dire que vous appelez l'exécutable suivi du chemin vers votre projet (vers un dossier). Par exemple :
`"C:\Program Files\LOVE\love.exe" "C:\games\mygame"`.

B – Pour Linux

Tout d'abord, il vous faudra ajouter le repo distant de Löve. Pour Ubuntu, ça donnerait la commande suivante : `sudo add-apt-repository ppa:bartbes/love-stable`.

Ensuite mettez à jour vos repos distants et installez **love**. A nouveau, pour Ubuntu ça donnerait les commandes suivantes :

```
sudo apt-get update  
sudo apt-get install love
```

Pour lancer votre jeu il suffira d'utiliser la commande love suivie du chemin vers votre projet. Par exemple : `love /path/to/gamedir/`

C – Pour MacOS

Tout d'abord, il vous faut aller sur [ce site](#). Télécharger la version MacOS.

Vous obtiendrez alors un dossier .zip, il vous suffira de le décompresser. Attention, laissez bien le temps au fichier de se décompresser sinon vous pourriez avoir des fichiers manquants ou corrompus !

Ensuite, afin que vous puissiez utiliser la commande love, il faudra rentrer la commande suivante pour que votre environnement sache où chercher les sources : `echo "alias love=\"/chemin/vers/le/dossier/love.app/Contents/MacOS/love\""` >> `~/.bashrc` puis de faire un `source ~/.bashrc`.

Dans le cas où lorsque vous décompressez le fichier .zip et qu'il n'y a que le fichier love qui en ressort, entrez plutôt la commande : `echo "alias love=\"/chemin/vers/le/dossier/love\""` >> `~/.bashrc` puis faites `source ~/.bashrc`.

Pour lancer votre jeu il suffira d'utiliser la commande love suivie du chemin vers votre projet. Par exemple : `love /path/to/gamedir/`