



CENTAR ZA
mlade talente

Code::Blocks razvojno okruženje

Šta je Code::Blocks?

- ❑ **Code::Blocks** je softversko razvojno okruženje koje se sastoji od integrisanog razvojnog okruženja (*IDE*) i dodatka (engl. *plug-in*)
- ❑ Može se koristiti za razvoj aplikacija u raznim programskim jezicima kao što su C, C++, Fortran, ...
 - Sam je pisan u C++-u



Code::Blocks

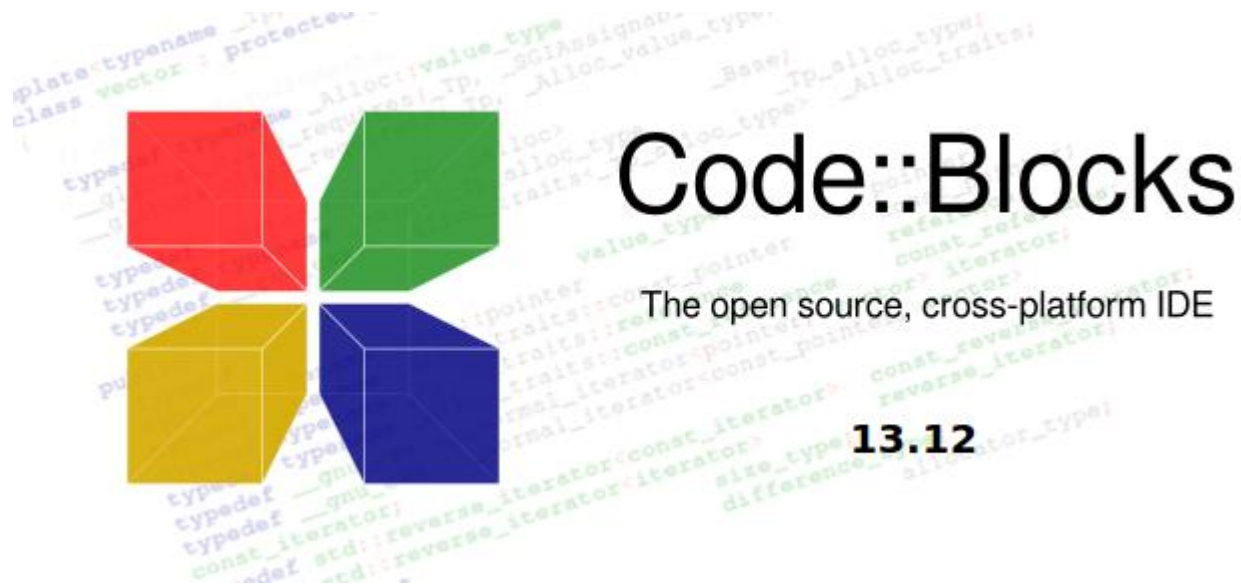
Zašto Code::Blocks?

- ☐ Besplatno razvojno okruženje otvorenog koda (engl. *open source*)
- ☐ Jednostavna instalacija
- ☐ Jednostavno uključivanje dodataka (engl. *plug-in*)
- ☐ Postoje verzije za razne operativne sisteme: Linux, Windows i Mac OS X
- ☐ Dobra alternativa Microsoft Visual Studio-u

Snalaženje u Code::Blocks-u

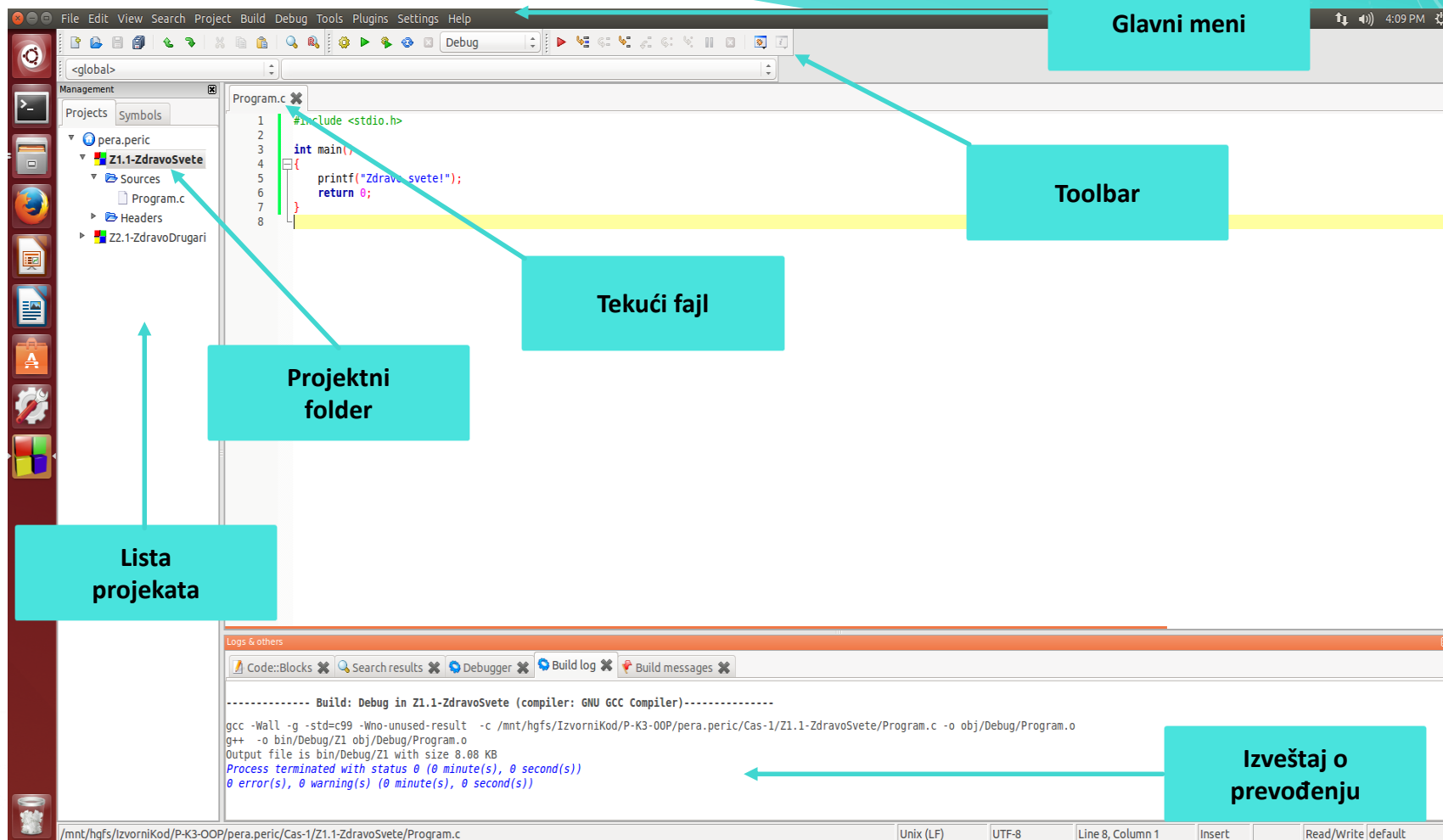
POKRETANJE CODE::BLOCKS-A

- ❑ Code::Blocks se pokreće klikom na „Code::Blocks IDE“ ikonicu
 - Pojaviće se *splash screen*



Code::Blocks korisničko okruženje

CENTAR ZA
mlade talente



Upravljanje korisničkim okruženjem

- ❑ Prikazivanje *Management* prozora:

View → ***Manager*** (**Shift+F2**)

- ❑ Prikazivanje *Logs & Others* prozora:

View → ***Logs*** (**F2**)

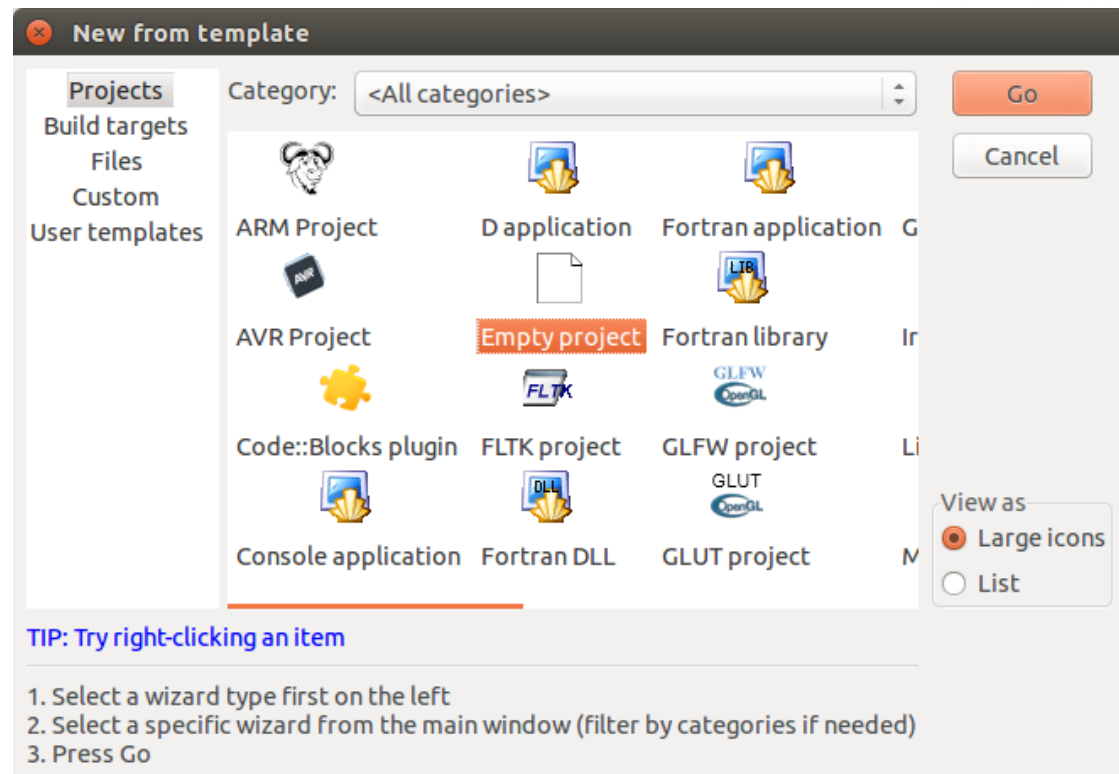
- ❑ Promena fonta:

Settings → *Editor...* → *General settings* → *Editor settings* → *Font* →
Choose

Rad sa projektima

KREIRANJE PROJEKTA

- ❑ Klikom na *File* → *New* → **Project...**, pojaviće se dijalog **New from template**
- ❑ Odabrati **Empty project**
- ❑ Kliknuti na **Go** dugme

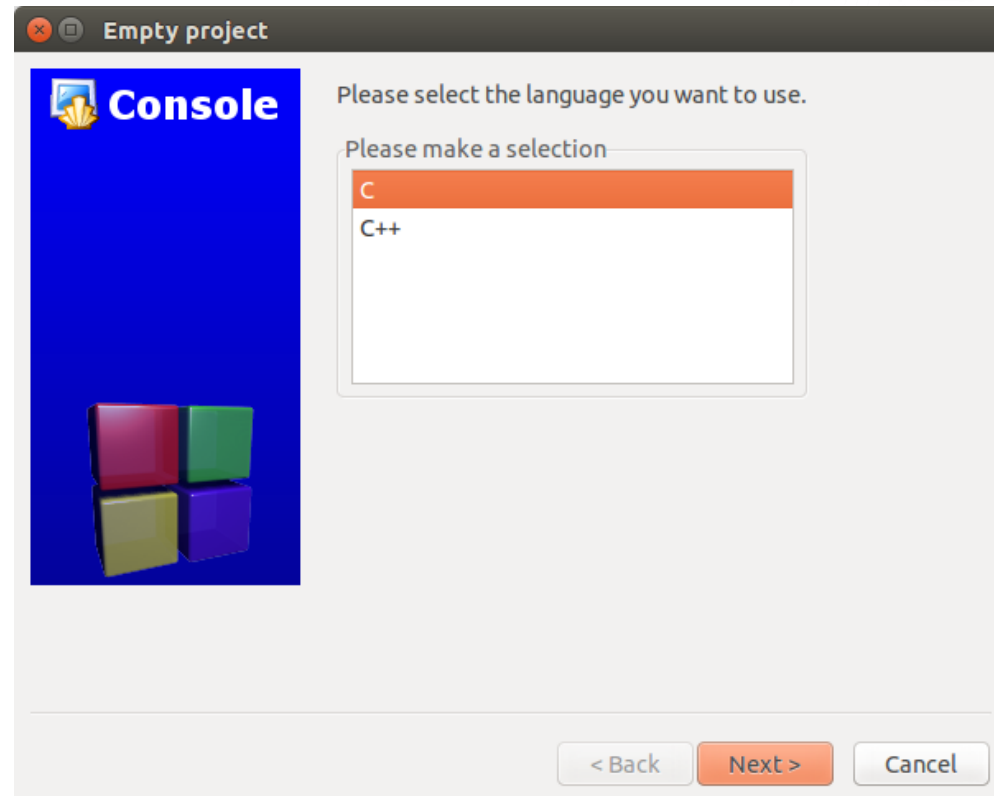


KREIRANJE PROJEKTA (2)

❑ Odabrati odgovarajuću opciju:

- **C**
za kreiranje C projekta,
- **C++**
za kreiranje C++ projekta

❑ Kliknuti na **Next** dugme



KREIRANJE PROJEKTA (3)

- ☐ U polje ***Project title*** uneti naziv projekta u sledećem formatu:

Z<broj_časa>.<broj_zadatka>-<naziv>


- ☐ U polje ***Folder to create project in*** uneti putanju na kojoj će biti smešteni projektni fajlovi:

...<željeni_folder_na_računaru>/<naziv_kursa>/Cas-<broj_časa>

- ☐ Kliknuti na ***Next*** dugme

KREIRANJE PROJEKTA (4)

Empty project

 **Console**

Please select the folder where you want the new project to be created as well as its title.

Project title:

Folder to create project in:
 ...

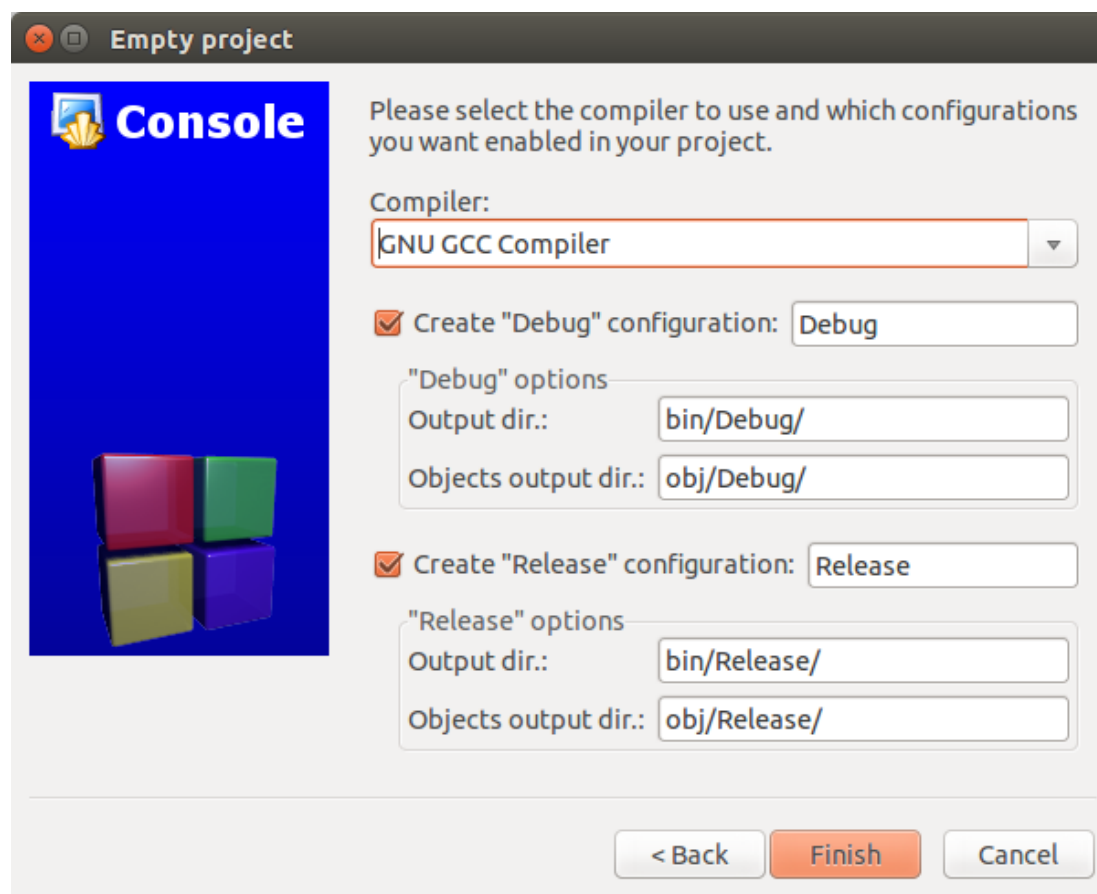
Project filename:

Resulting filename:

< Back Next > Cancel

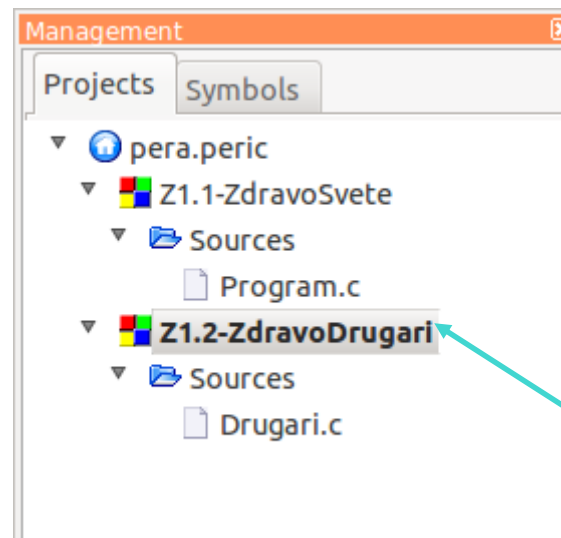
KREIRANJE PROJEKTA (5)

❑ Kliknuti na ***Finish*** dugme



AKTIVIRANJE PROJEKTA

- ❑ Ukoliko lista projekata sadrži više od jednog projekta, aktiviranje željenog projekta se vrši desnim klikom na ime projekta i odabirom **Activate project** opcije

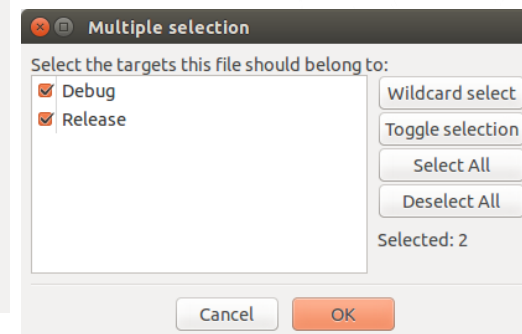
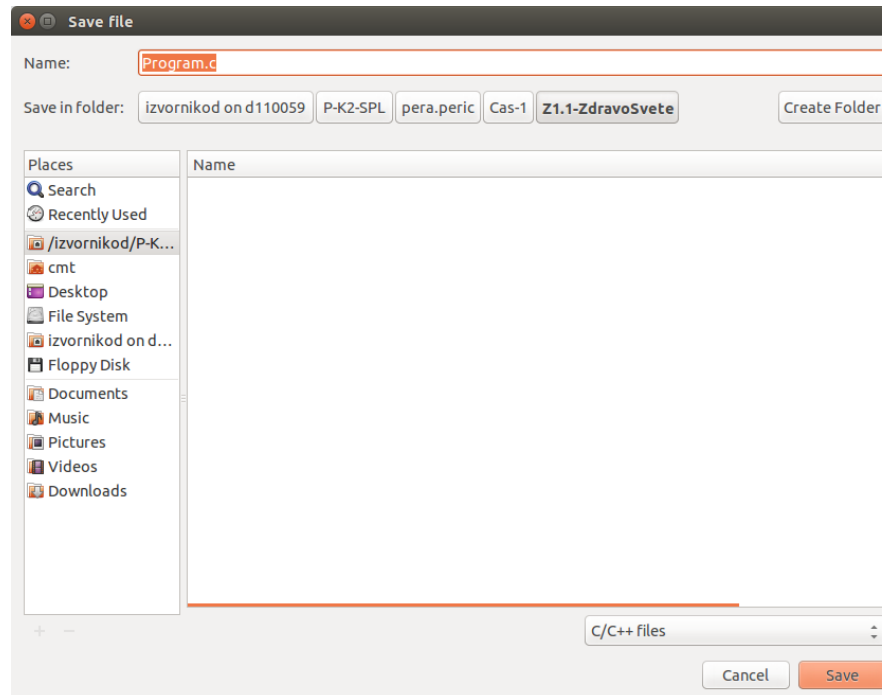
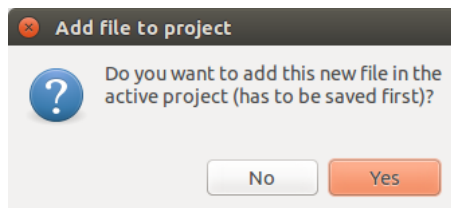


Aktivni
projekat

DODAVANJE FAJLA U PROJEKAT

❑ Novi fajl se može dodati u **aktivni** projekat na dva načina:

1. Klikom na *File* → *New* → **Empty file**
2. Klikom na **New file** ikonicu  i odabirom **Empty file** opcije



DODAVANJE FAJLA U PROJEKAT (2)

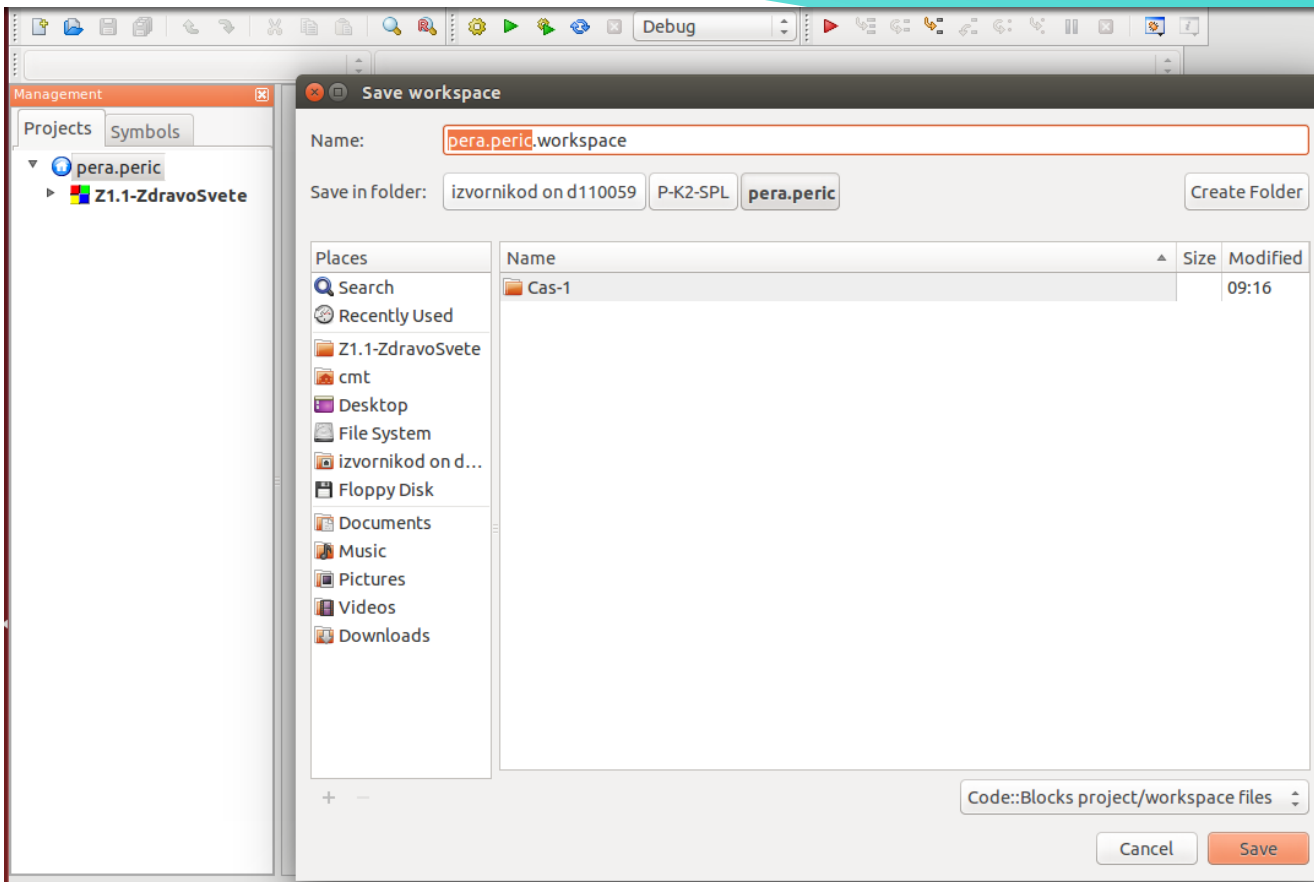
- ❑ Postojeći fajl se može dodati u projekat desnim klikom na ime projekta i odabirom **Add files...** opcije
- ❑ U zavisnosti od tipa projekta, fajl mora da ima određenu ekstenziju:
 - Za C projekte ekstenzija je .c ili .h
 - Za C++ projekte ekstenzija je .cpp ili .h

SNIMANJE RADNOG OKRUŽENJA

- ❑ Nakon što se napravi prvi Code::Blocks projekat, potrebno je snimiti radno okruženje (engl. *workspace*)
 - Svako treba da napravi sopstveno radno okruženje pod svojim imenom
 - Svako radno okruženje sadrži svoja podešavanja i projekte
- ❑ Preimenovati podrazumevano radno okruženje desnim klikom na *Workspace* → *Rename workspace...*
 - Naziv radnog okruženja treba da bude u sledećem formatu:
<ime.prezime>
- ❑ Snimiti radno okruženje na odgovarajuću lokaciju desnim klikom na *<ime.prezime>* → *Save workspace as...*
 - U polje **Name** umesto *default.workspace* uneti **<ime.prezime>.workspace**
 - Odabrati folder
...<željeni_folder_na_računaru>/<naziv_kursa>
 - Kliknuti na **Save** dugme


SNIMANJE RADNOG OKRUŽENJA (2)

CENTAR ZA
mlade talente




OTVARANJE RADNOG OKRUŽENJA

❑ Radno okruženje se može otvoriti na tri načina:

1. Sa fajl sistema dvoklikom na **<ime.prezime>.workspace**
2. Iz Code::Blocks-a klikom na *File* → *Open...*
3. Iz Code::Blocks-a klikom na **Open** ikonicu 

PREVOĐENJE PROGRAMA

❑ Prevođenje **aktivnog** projekta se može vršiti na tri načina:


1. Klikom na *Build* → *Build* (**Ctrl+F9**)
2. Klikom na ***Build*** ikonicu 
3. Desnim klikom na ime projekta i odabirom ***Build*** opcije
 - Projekat ne mora biti prethodno aktiviran

❑ Prevođenje svih projekata u radnom okruženju se može vršiti na dva načina:


1. Klikom na *Build* → *Build workspace*
2. Desnim klikom na ime radnog okruženja i odabirom ***Build workspace*** opcije

POKRETANJE PROGRAMA

❑ Pokretanje programa se može vršiti na dva načina:

1. Klikom na *Build* → *Run* (**Ctrl+F10**)
2. Klikom na ***Run*** ikonicu 

❑ Pokretanje programa uz prethodno automatsko prevođenje se može vršiti na dva načina:

1. Klikom na *Build* → *Build and run* (**F9**)
2. Klikom na ***Build and Run*** ikonicu 

PITANJA I KOMENTARI

CENTAR ZA
mlade talente



HVALA NA PAŽNJI