

Chủ đề: Lập trình đồ họa trong Dev C: Cài đặt thư viện
Thích 9 người thích nội dung này. Hãy là người đầu tiên trong số bạn bè của bạn.

Công cụ Chủ đề▼Tìm Chủ đề▼Hiện thị▼

15-08-2014, 09:45 PM#1

mr.datnh Administrator

Ngày tham gia: Jun 2013
Bài viết: 917
Thanks: 24
Thanked 278 Times in 215 Posts

Lập trình đồ họa trong Dev C: Cài đặt thư viện

DevC++ không hỗ trợ thư viện đồ họa graphics.h như borland C ++ , do đó để sử dụng được đồ họa trong DevC++ , chúng ta có thể sử dụng thư viện đồ họa winbgim.h để thay thế.

Phần 1:Cài đặt

Các bạn cần tải về một số tập tin cần thiết: [tải về](#)
Bước 1: Bạn nên sử dụng phần DevC++ bản 32 bit, không nên dùng bản 64 bit . Để chắc ăn, bạn có thể tải phần mềm DevC++ bản 32 bit tại đường dẫn phía trên.

Bước 2: Lần lượt tải 2 tập tin winbgim.h và conio.h và cho vào 2 thư mục trong thư mục cài đặt của DevC++: (Giả sử mình cài đặt DevC++ trong ổ đĩa C)

C:\Dev-Cpp\minGW32\include
C:\Dev-Cpp\minGW32\mingw32\include

Bước 3: Tiếp tục tải 2 tập tin libbgi.a và libconio.a cho vào 2 thư mục:

C:\Dev-Cpp\ minGW32\lib
C:\Dev-Cpp \minGW32\mingw32\lib

Bước 4: tải tập tin 6-ConsoleAppGraphics.template và cho vào thư mục :

C:\Dev-Cpp\Templates

Phần 2: Sử dụng

Để sử dụng đồ họa trong DevC++ , bạn cần tạo một project loại Console Graphics Application và chọn ngôn ngữ là C++ để có tập tin lưu dưới dạng main.cpp.

Nếu bạn muốn viết bằng ngôn ngữ C, mình khuyên các bạn cũng nên chọn loại ngôn ngữ cho project là C++ vì :

- C++ thì viết các hàm bên C thì cũng hợp lệ nhưng C thì không thể viết các hàm bên C++ .
 - Khi chọn ngôn ngữ C++ , các bạn được tập tin lưu có đuôi .cpp. Với đuôi cpp, bạn có thể sử dụng các toán tử '&' trong truyền tham trị (tiện cho việc tham khảo tài liệu) . Còn nếu bạn chọn ngôn ngữ C, tập tin lưu ở đuôi .c , khi đó sẽ dùng cách khác để truyền biến tham trị.

Tóm lại: Khởi động Dev C++ lên, vào File -> New->Project...->Console Graphics Application. Phần ngôn ngữ chọn C++ project.



Khi tạo một project, DevC++ sẽ tạo ra rất nhiều tận tin liên quan , bao gồm các tập tin có các đuôi định dạng: dev , cpp, layout, o, win, exe , mà DevC++ lại không tự tạo thư mục để chứa các tập tin này, mình khuyên các bạn nên tạo một thư mục để chứa tất cả các tập tin này để sao này không bị lỗi.

Phần 3: Chạy một chương trình đồ họa đơn giản

Mỗi kiểu đồ họa dùng một hệ tọa độ riêng. Hệ tọa độ cho màn hình VGA là 640 x 480 như sau :



Đoạn chương trình sẽ khởi động window và vẽ một đường tròn .

```
1 #include <iostream>
2 #include <winbgim.h>
3 using namespace std ;
4
5 int main() {
6     initwindow(400,500) ; //// khoi tao window có chieu rong x=400 và chieu cao y = 500
7     setwindowtitle("Giao dien do hoa DevC++") ; // thiet lap tieu de cho windows
8     circle(200,250,50) ; //ve duong trong tam co toa do (200,250) va ban kinh 50px
9     delay(50000) ; // cho chuong trinh ngu trong 5 giay
10    return 0 ;
11 }
12
```

Kết quả:





Lập trình Việt Nam

 Thích Trang 3,8k lượt thích

Hãy là người đầu tiên trong số bạn bè của bạn thích nội dung này





Workup.vn

 Thích Trang 346 lượt thích

Hãy là người đầu tiên trong số bạn bè của bạn thích nội dung này



« khai báo mảng có kích thước lớn trong C, C++ | Lập trình đồ hoạ trong Dev C: Sử dụng màu »

Các Chủ đề tương tự

[SQL Server 2008] So sánh hiệu suất hoạt động của MongoDB và SQL Server 2008 Bởi mr.datnh trong diễn đàn SQL Server	Trả lời: 0 Bài viết cuối: 31-07-2013, 10:26 PM
Tìm hiểu về cơ chế hoạt động của Fstab trong Linux Bởi mr.datnh trong diễn đàn Linux - Unix	Trả lời: 0 Bài viết cuối: 31-07-2013, 09:41 PM