

## SDL sur Macintosh

Rendez vous sur le site : <https://www.libsdl.org/download-1.2.php>

Télécharger SDL-1.2.15.dmg

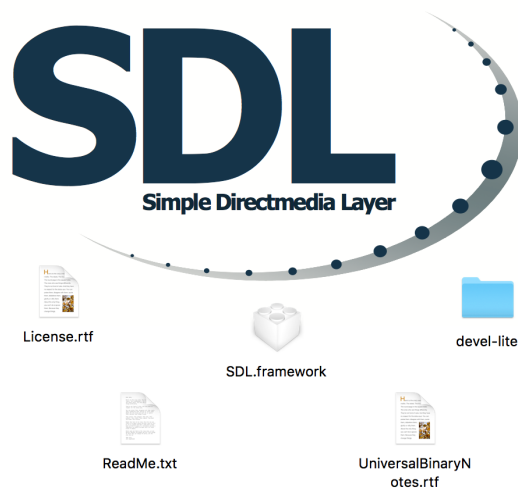
### Runtime Libraries:

Linux:  
[SDL-1.2.15-1.i386.rpm](#)  
[SDL-1.2.15-1.x86\\_64.rpm](#)

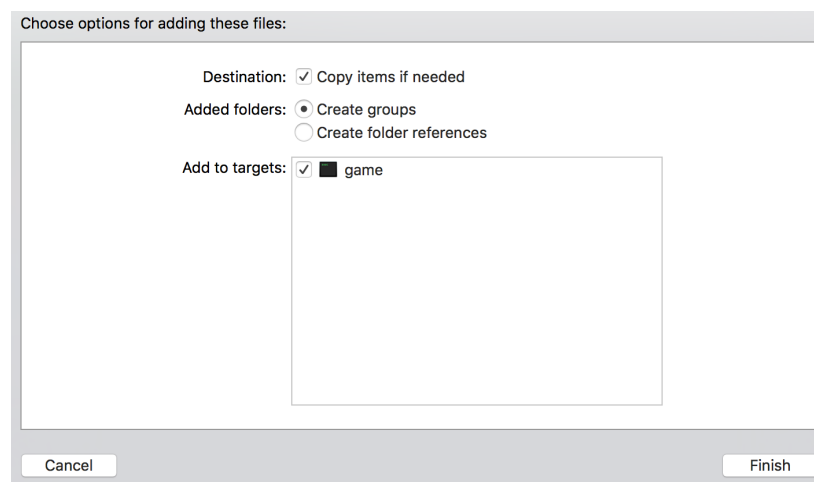
Win32:  
[SDL-1.2.15-win32.zip](#)  
[SDL-1.2.15-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

Mac OS X:  
[SDL-1.2.15.dmg](#) (Intel 10.5+)  
[SDL-1.2.15-OSX10.4.dmg](#) (Intel/PPC 10.4)

Ouvrir le fichier, créer un nouveau dossier SDL, copier et coller SDL.framework et le dossier devel-lite dans le dossier SDL que vous avez créé.

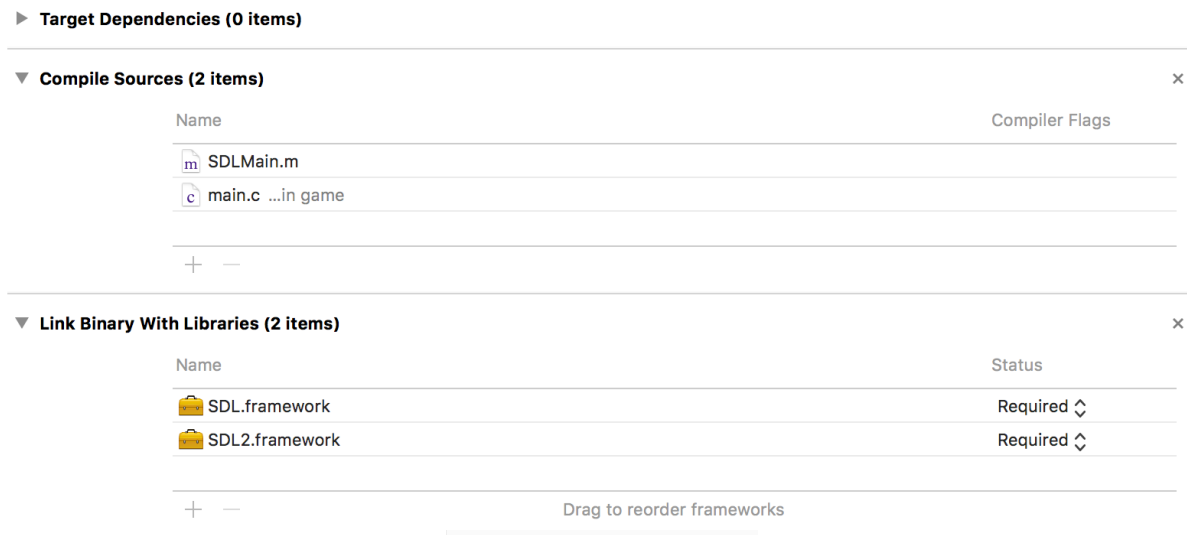


Ouvrez Xcode, créer un nouveau projet en C, fait glisser SDL.framework sous le dossier Products. Cocher les cases suivantes :



Maintenant dans le dossier « devel-lite » prendre SDLMain.h et SDLMain.m, les faire glisser en dessous de Products et même manip que précédemment.

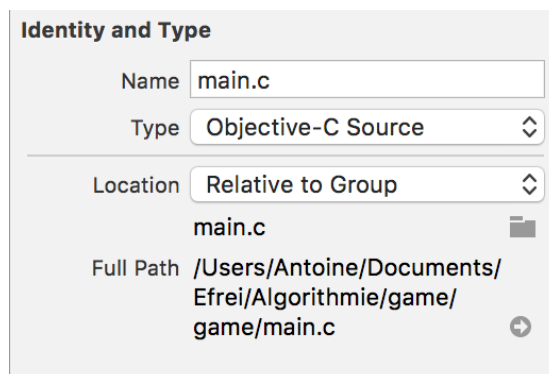
On doit avoir ça dans Build Phases (sauf SDL2).



On ajoute la library cocoa.framework et foundation.framework, pour cela on clique sur le + dans Link Binary With Libraries


 Foundation.framework	Required ▾
 Cocoa.framework	Required ▾
 SDL.framework	Required ▾
 SDL2.framework	Required ▾

Dans le main.c on change Default C Source par Objective-C Source



Dans le fichier SDLMain.h en rajoute /SDL

```
#include "SDL/SDL.h"
#include "SDLMain.h"
#include <sys/param.h>
#include <unistd.h>
```

On s'intéresse à la partie au Runtime Binaries. On télécharge SDL2-2.0.5.dmg. Votre Mac doit posséder obligatoirement un processeur intel et non un PowerPC. Pour connaître votre architecture aller dans pomme , puis « À propos de ce Mac ». Sur la ligne processeur.

#### Runtime Binaries:

##### Windows:

[SDL2-2.0.5-win32-x86.zip](#) (32-bit Windows)

[SDL2-2.0.5-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

##### Mac OS X:

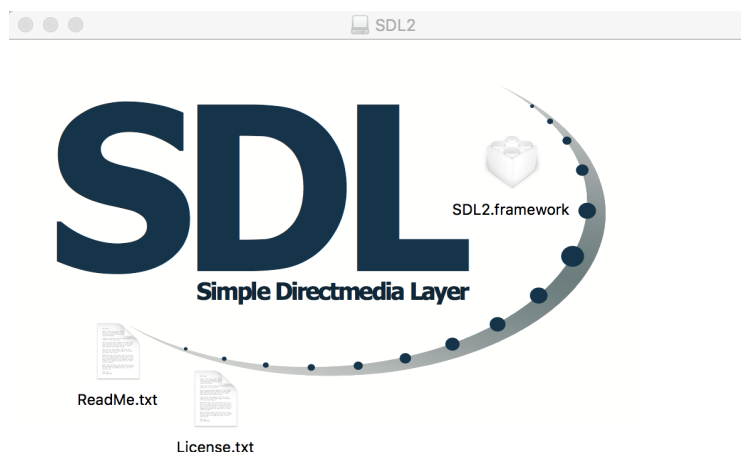
[SDL2-2.0.5.dmg](#) (Intel 10.5+)

##### Linux:

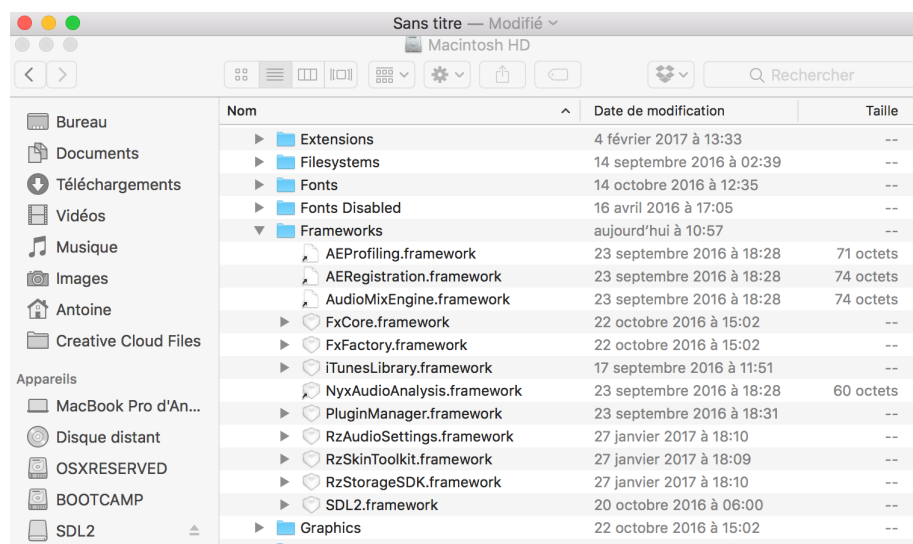
Please contact your distribution maintainer for updates.



Une fois télécharger, double clique dessus, il doit s'ouvrir tout seul et sans problème. On trouve, SDL2.framework.



Aller dans Finder, dans appareils, Macintosh ou MacBook ou iMac selon le nom de votre appareil. Aller dans sur votre disque, Macintosh HD. Puis dans le document « bibliothèque ». Ouvrez le fichier « Frameworks » et fait un copier coller de SDL2.framework dans ce dossier.



Maintenant ouvrez Xcode, Create a new Xcode project, Command Line Tool (on ne va pas s'intéresser à Cocoa Application pour du C, mais pour l'Objective-c ou le swift, oui, mais on verra ça plus tard)

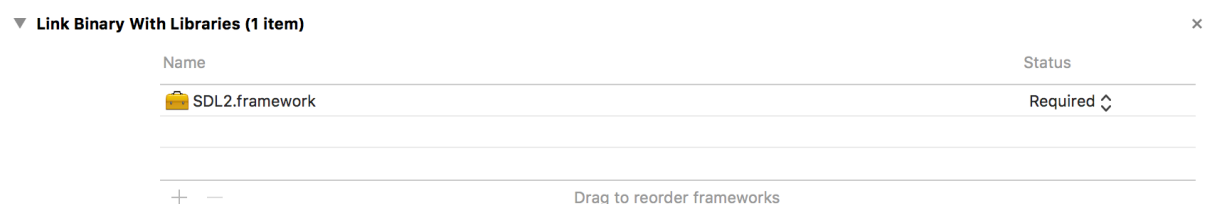
Si on ajoute la bibliothèque c'est à dire `#include <SDL2/SDL.h>`, Xcode nous signale une erreur, normal car la bibliothèque n'est pas encore ajoutée à Xcode.

```
#include <stdio.h>
#include <SDL2/SDL.h>

int main(int argc, const char * argv[]) {
    // insert code here...
    printf("Hello, World!\n");
    return 0;
}
```

! 'SDL2/SDL.h' file not found

On clique alors sur le projet, Build Phases, Link Binary With Libraries (0 item), cliquer sur le +. Add Other, et rechercher la library SDL2.framework, que l'on a placé dans précédemment dans le dossier Frameworks.



Vérifier dans Build Setting que vous avez bien ajouté la librairie, pour cela taper dans la barre de recherche « search framework »



Si il vous manque « /Library/Frameworks » rentrer le manuellement, mais sur les versions récente de Xcode vous n'aurez pas ce problème.

Corriger le bug dans le terminal :

```
SDL2.framework — SDL2 — -bash — 80x24
MacBook-Pro-dAntoine:~ Antoine$ cd /Library/Frameworks/SDL2.framework
MacBook-Pro-dAntoine:SDL2.framework Antoine$ codesign -f -s - SDL2
SDL2: replacing existing signature
MacBook-Pro-dAntoine:SDL2.framework Antoine$
```

Vous pouvez alors lancer votre projet sans aucun souci.