Librerie

Mettere la libreria “graphics” nella directory della cartella del progetto che creiamo oppure metterla nelle cartella del programma che si usa (codeblock o dev), nel caso di codeblock (se è stato installato nel suo percorso predefinito) metterlo in questo percorso:

C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\include

Se lo abbiamo messo nella directory del progetto, nel main dobbiamo scrivere:

#include “graphics.h”

Se lo abbiamo messo nella directory del programma, nel main scriveremo:

#include <graphics.h>

Mettere il file “libgdi32” nel seguente percorso (nel caso di codebocks):

C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\lib

Inoltre una volta aperto il main e aver scritto l’include andare nella barra strumenti in alto nel percorso:

projects/build options/linker settings a questo punto cliccare il pulsante “add” e scrivere “libgdi32”