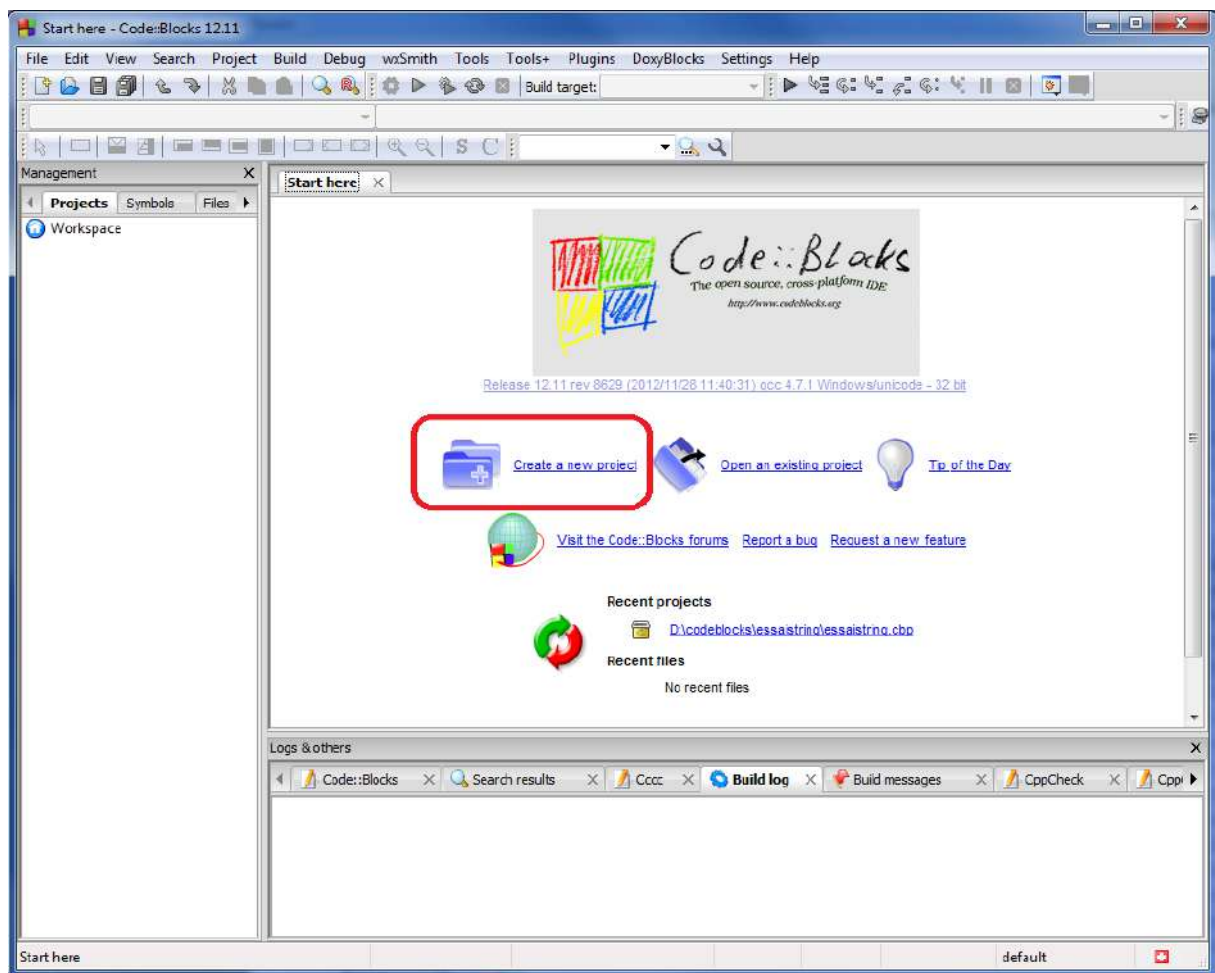


Prise en main de Code::Blocks

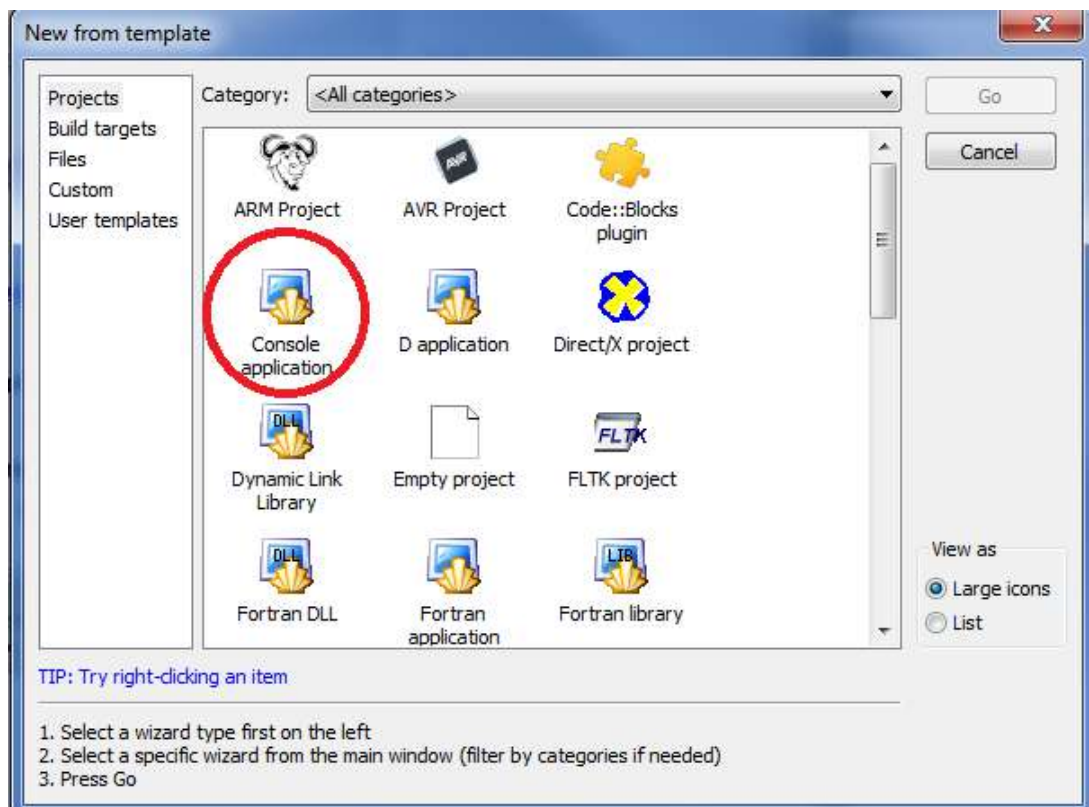
CodeBlocks est un environnement de Développement Intégré (un EDI) qui vous permet d'éditer vos programmes, de les compiler et de les exécuter sans avoir à connaître tous les détails de ces phases.

Pour démarrer ce logiciel, utilisez le menu "Démarrer" : vous devriez avoir une fenêtre assez semblable à celle-ci :



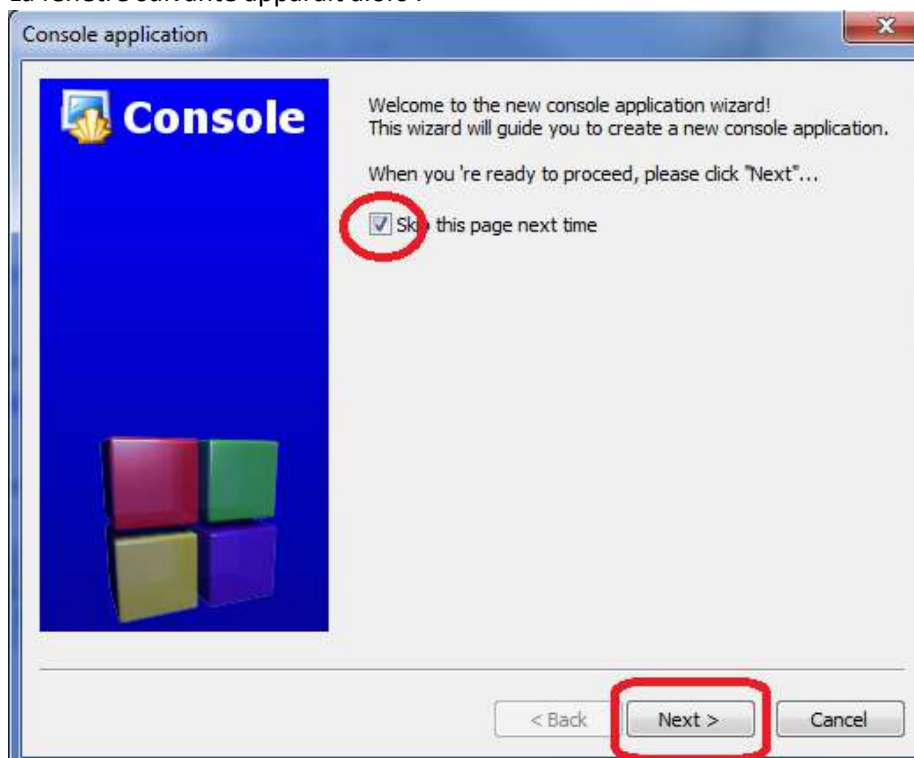
Pour créer un nouveau programme, il faut utiliser ce que l'on appelle un "Projet". Un projet regroupe un ensemble de fichiers qui servent à créer un exécutable. Dans notre cas, il n'y aura qu'un seul fichier, mais il faut tout de même créer un projet : sélectionnez **"Create a new project"**

La fenêtre suivante apparaît alors :



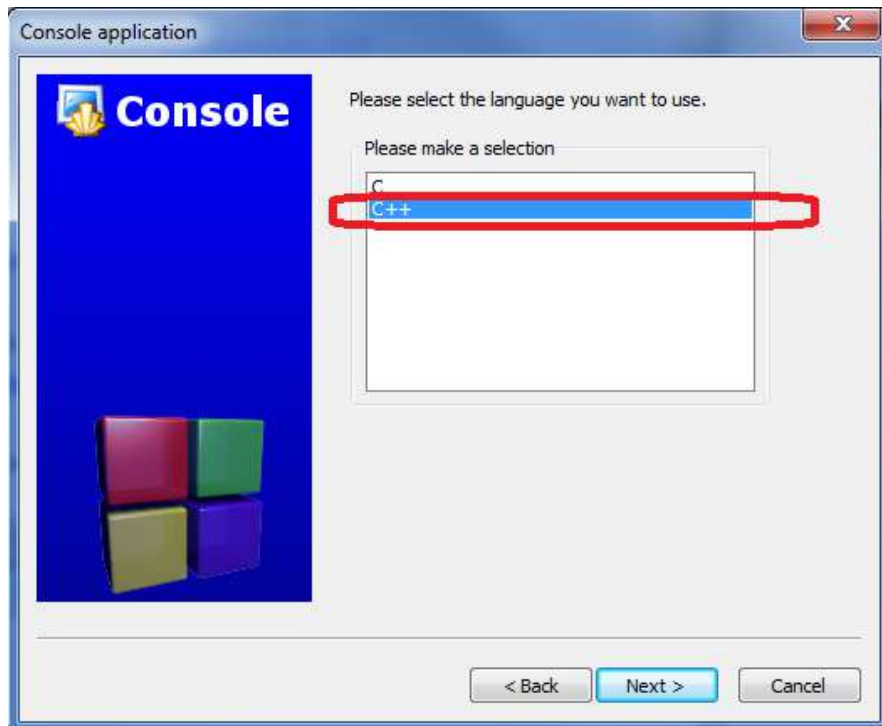
Il s'agit maintenant de préciser quel est le type de projet à créer : parmi tous les choix, nous prendrons le plus simple : choisissez "**Console application**"

La fenêtre suivante apparaît alors :



CodeBlocks vous indique qu'il va vous guider dans la configuration du projet : cochez la boîte "**skip this page next time**" pour ne plus avoir ce message par la suite et cliquez sur le bouton **Next>** .

La fenêtre suivante apparaît alors :

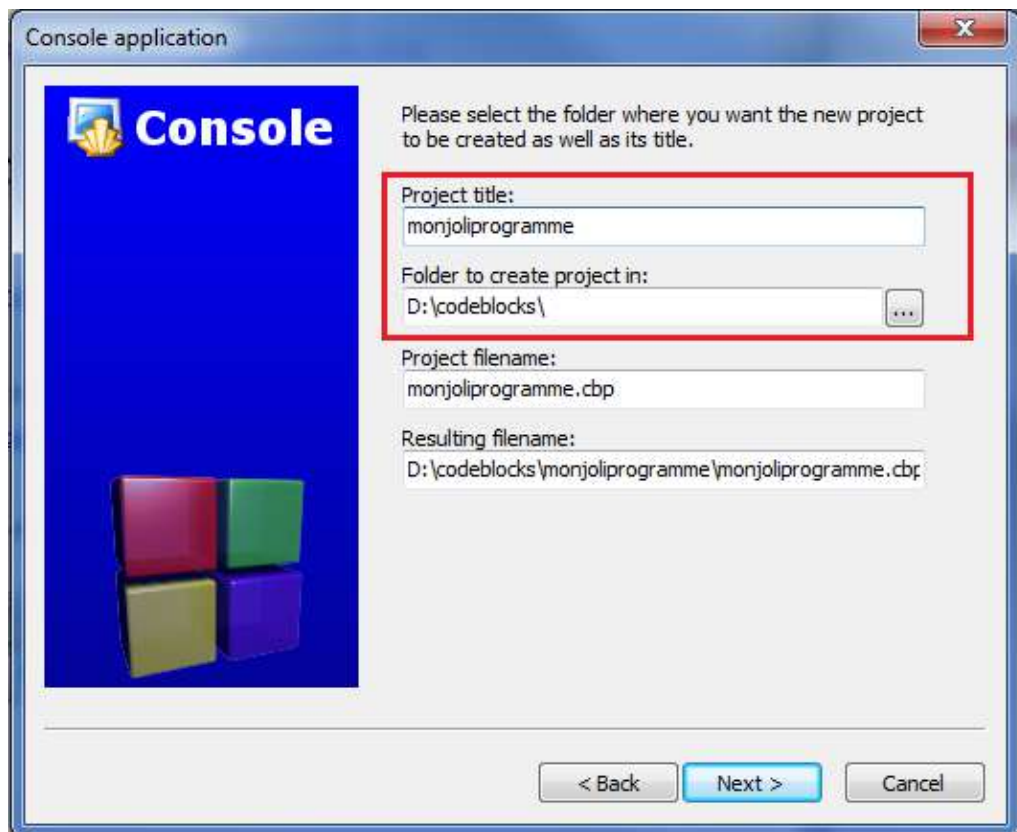


Choisissez **C++**, cela permettra d'utiliser les commandes d'affichage et de saisie vues en cours :

cout <<

cin >>

cliquez sur le bouton **Next >** .

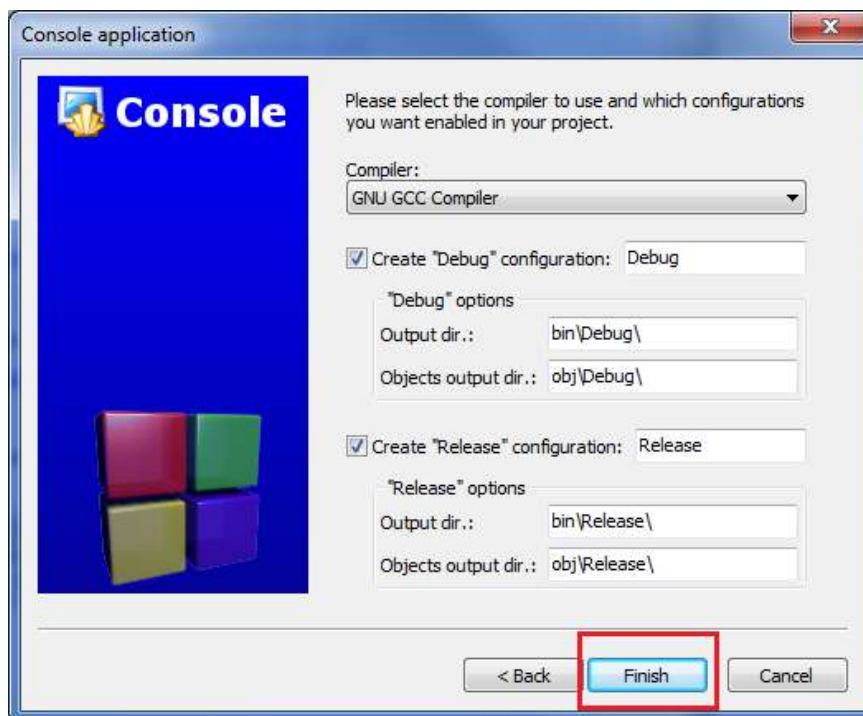


Indiquez alors le titre de votre projet dans la zone de texte nommé "**Projet Title**", et sélectionnez un répertoire (sur votre compte utilisateur) où stocker ce projet, dans la zone de texte nommée "**Folder to create project in:**"

Les deux autres zones de texte se remplissent automatiquement en fonction de ce que vous entrerez : c'est normal

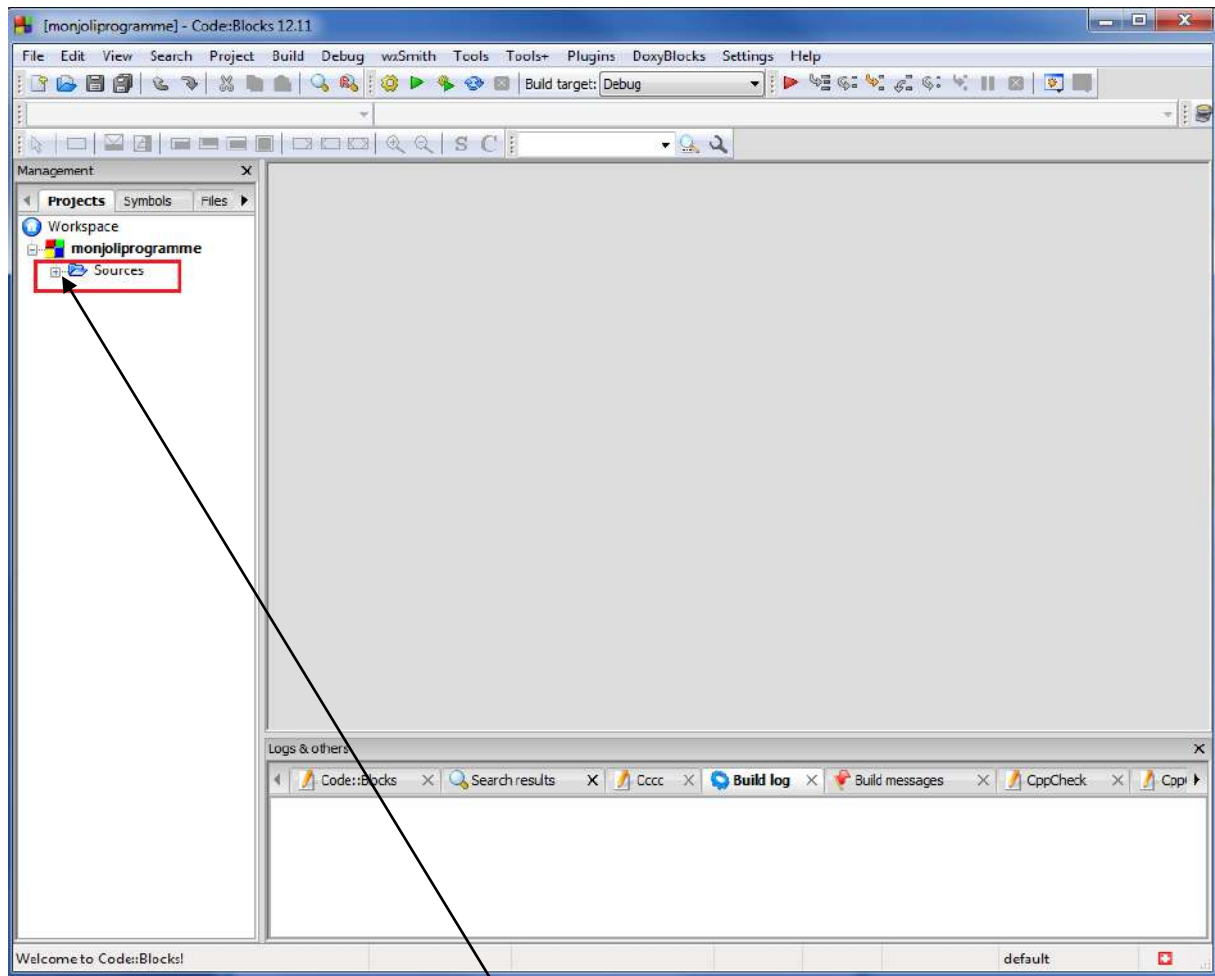
Cliquez sur le bouton **Next >** .

La fenêtre de configuration de projet apparaît alors, cliquez juste sur le bouton **Finish** > .



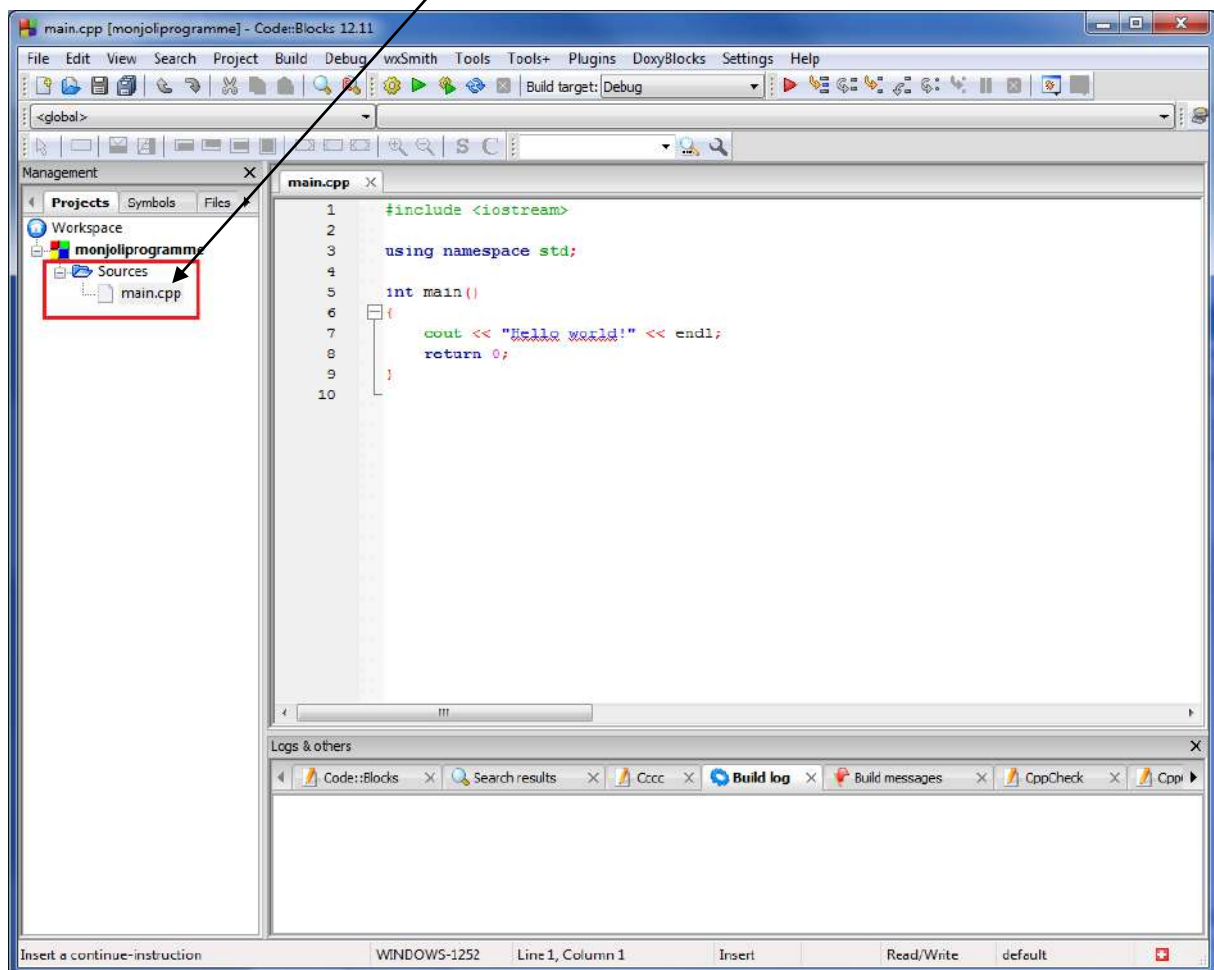
Vous êtes maintenant prêts pour commencer à écrire et tester vos programmes :

Voici l'état dans lequel se trouve CodeBlocks :



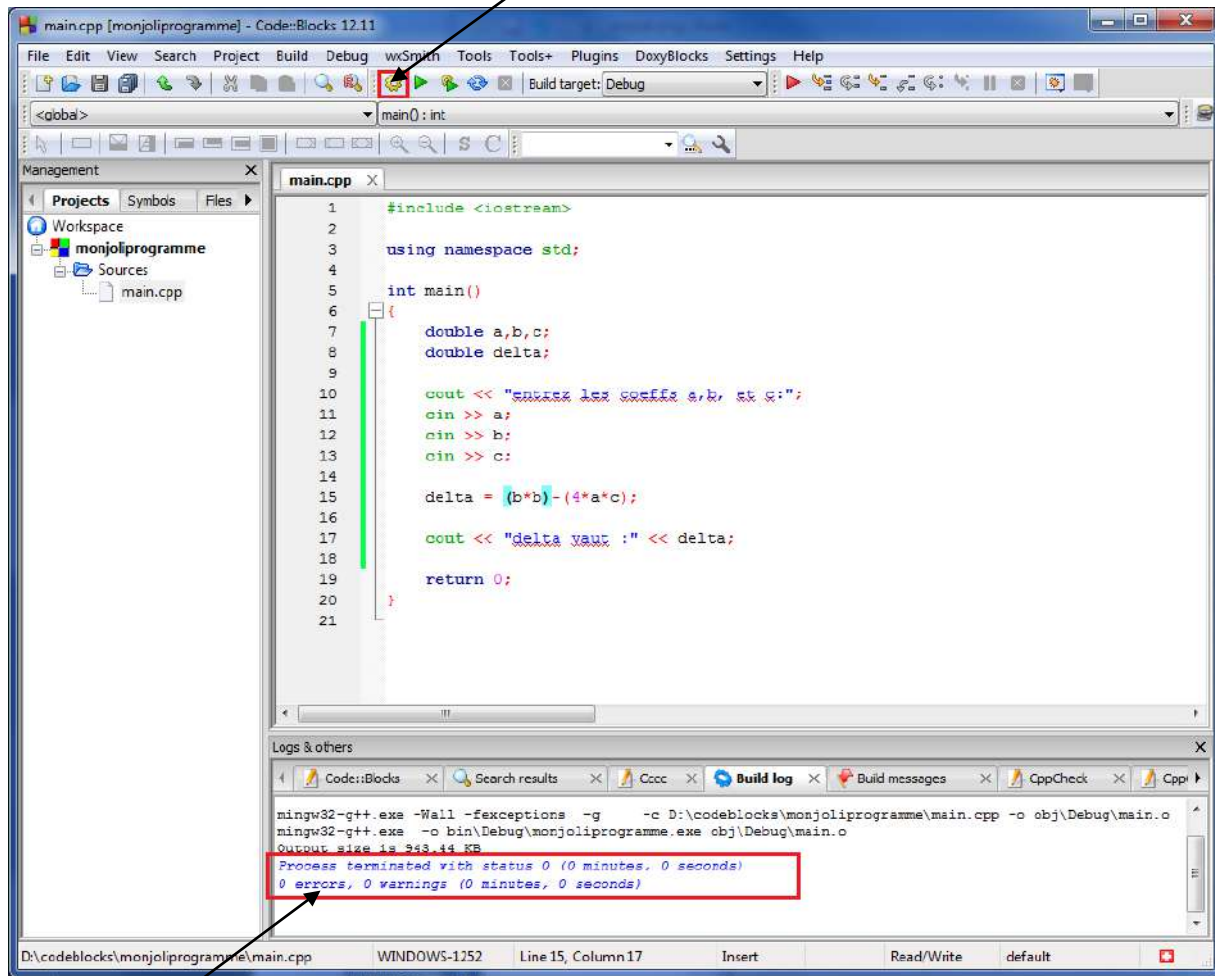
Dans l'onglet "Sources" du projet se trouve le fichier dans lequel vous allez écrire le programme : développez cet onglet en cliquant sur le + entouré (suite page suivante)

Maintenant, double-cliquez sur **main.cpp**



Vous avez accès au programme source, que vous pouvez éditer (suite page suivante)

Une fois votre programme entré, vous pouvez le compiler : c'est-à-dire le faire transformer en exécutable en sélectionnant l'icône en forme de roue



Le compilateur vous avertit s'il y a des erreurs de syntaxe. S'il n'y en a pas, vous devriez avoir ce message (suite page suivante)

Enfin, vous pouvez tester votre programme : sélectionnez l'icône en forme de flèche pour démarrer votre programme : vous le voyez fonctionner dans une console.

