

1 Om denne guiden

Denne guiden vil følge deg igjennom oppsettet av SFML for Visual Studio 2015. **Det er viktig at du følger stegene nøye.**

Ikke bli skremt av sideantallet, det er en utelukkende grafisk guide og slikt tar plass! Selv om det er 10 sider tar det ikke lang tid å gjennomføre :-)

Det eksisterer en guide på SFML sine egne hjemmesiden <http://www.sfm1-dev.org/tutorials/2.3/start-vc.php>. Bruk gjerne den for mer informasjon. Problemet er at dette er en generell guide som er nødt til å nevne alle muligheter. Mye av dette kan være forvirrende og det er veldig lett å gjøre feil. Bruk derfor denne guiden om du "bare vil at det skal fungere".

Dersom du noen gang lurar på HVORFOR vi gjør det vi gjør: Flott, det er lurt å sette spørsmålstegn! Svar kan du enten finne i den originale guiden, på google eller spør gjerne en stud.ass eller und.ass på sal!

Mange av stegene kan virke simple og unødvendige. De er tatt med slik at det skal være så lite tvil som mulig om akkurat hva man mener og skal gjøre. Husk at det som er åpenbart for deg kan virke meningsløst for andre. Vi holder heller hånden for mye enn for lite her!

Hint: I Windows kan du alltid finne filbanen(plasseringen) til en fil ved å høyreklikke på den og velge egenskaper. Der står filbanen frem til filen eller mappen.



Litt gøy er det jo med pekere. Ref:<http://xkcd.com/138/>

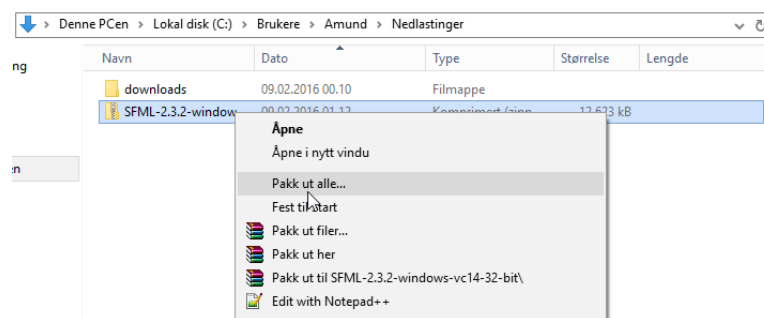
Nok gøy, la oss starte. Det er fire deler. Hva du skal gjøre står i bildeteksten til hvert bilde:

- Skaffe nødvendige filer
- Lage prosjektet og legg til filer
- Koble sammen SFML og Visual Studio
- Ferdigstilling

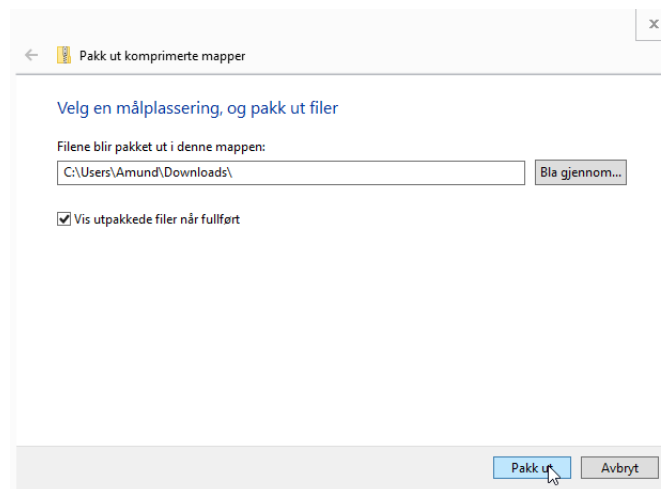
2 Skaffe nødvendige filer



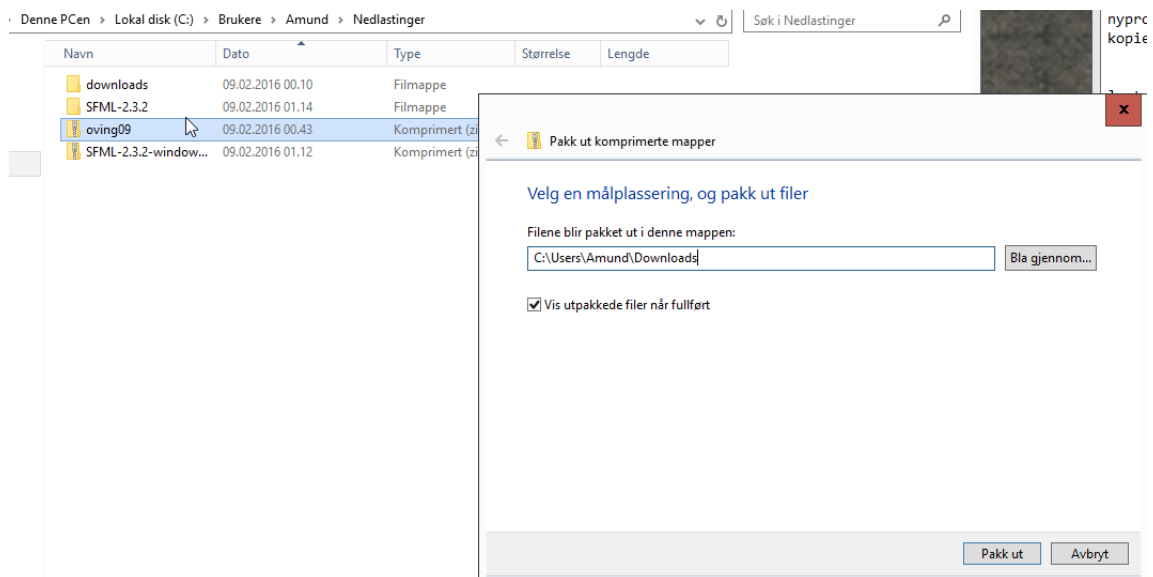
Vi starter med å last ned filene fra nettsiden. Sørg samtidig for å ha lastet ned de utgitte filene til øvingen fra itslearning. Linken til siden finner du her: <http://www.sfml-dev.org/download/sfml/2.3.2/>. Denne guiden er for Visual Studio 15 som bruker C++14, så velg denne linken. Følger du guiden med en eldre versjon av Visual Studio passe på å velge korresponderende versjon. For enkelhets skyld velger vi å bruke 32-bit versjonen.



Etter å ha lastet ned åpner du mappen du lastet ned til og høyreklikker for å pakke ut filene

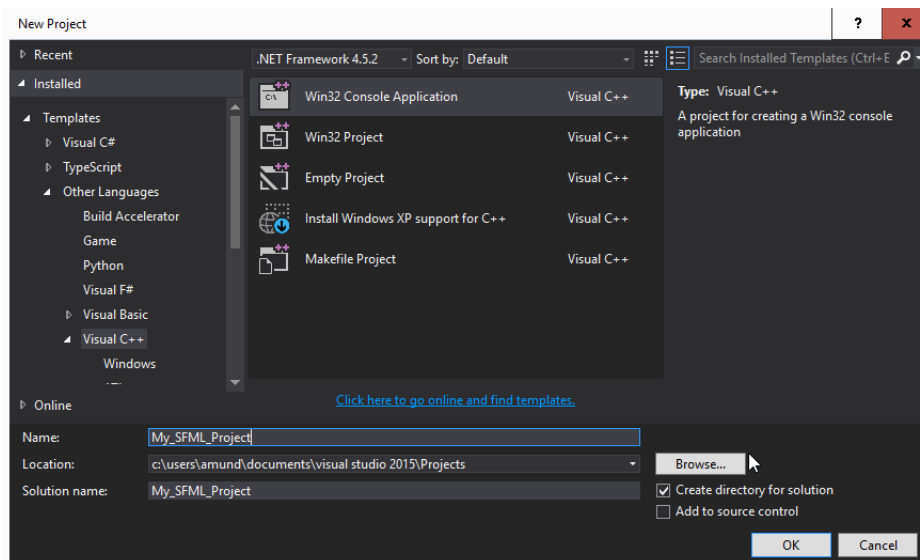


Velg en mappe for å pakke ut filene til. Downloads-mappa fungerer fint.

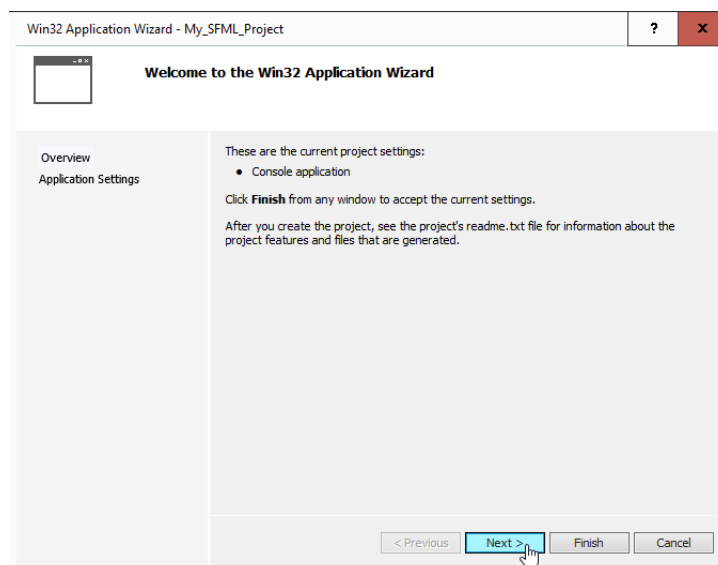


Gjør det samme med de utgitte filene du lastet ned ifra itslearning.

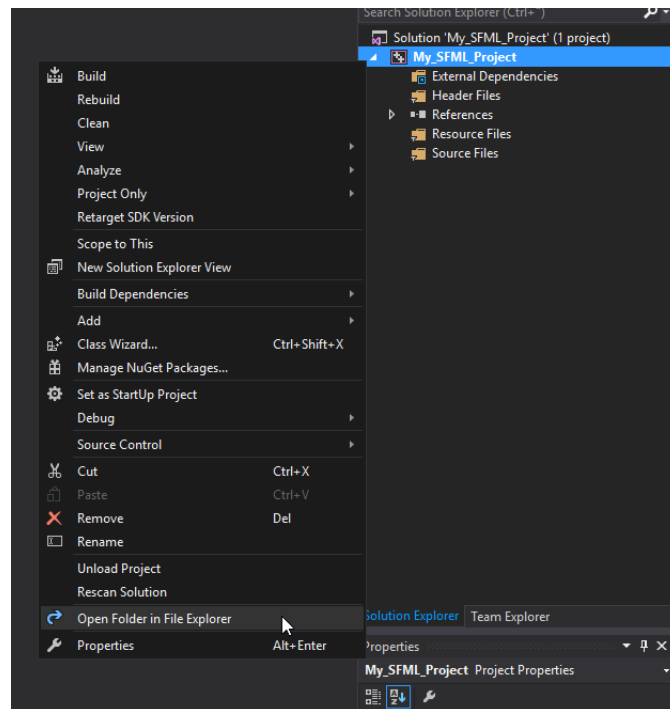
3 Opprette prosjekt og legge til filer



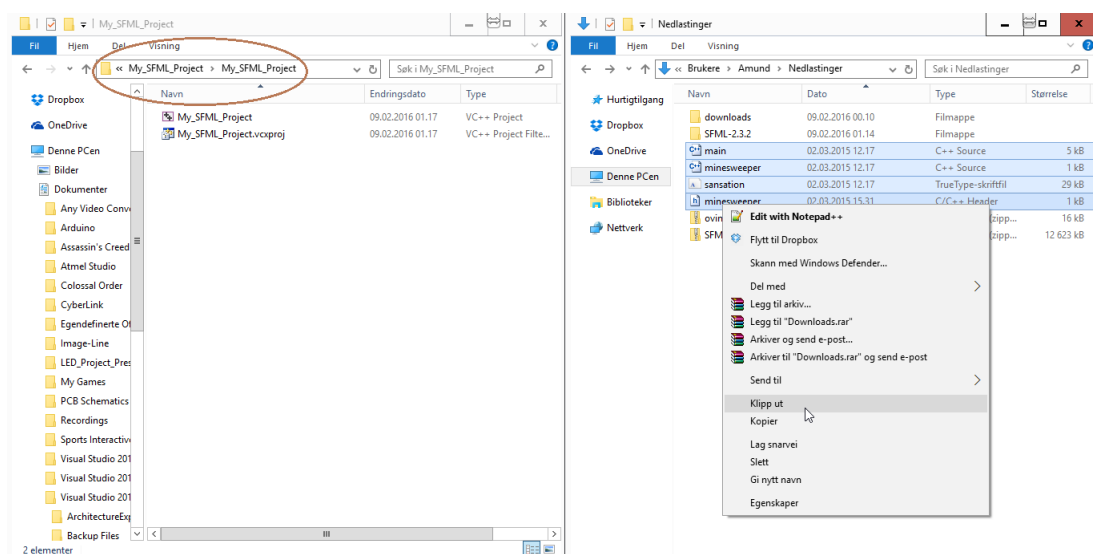
Start opp Visual Studio 15 og opprett et nytt prosjekt. Som vanlig velger vi Win32 Console Application og lager oss et navn på prosjektet



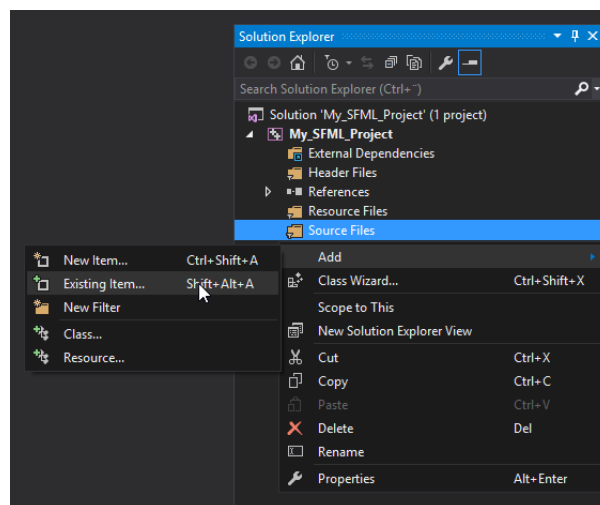
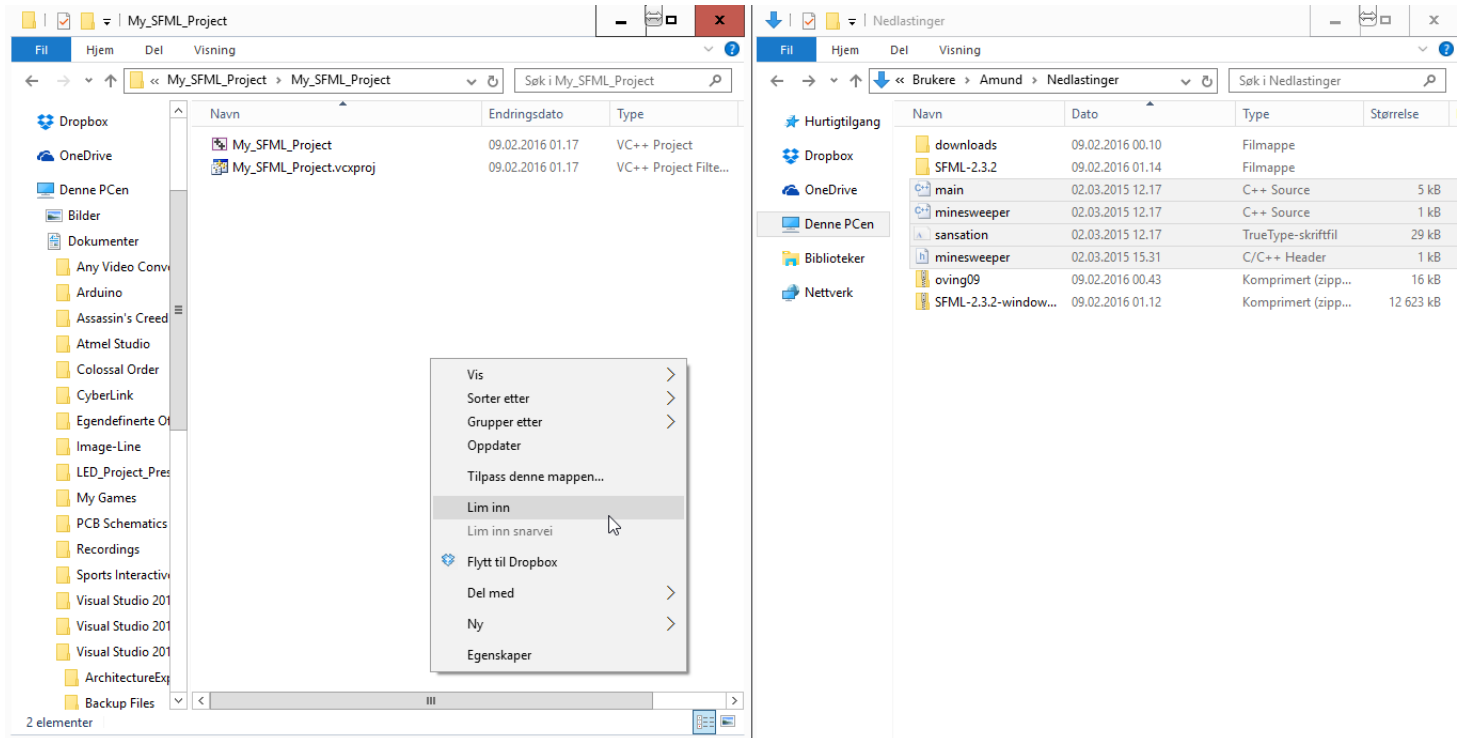
I neste vindu velger vi next og haker deretter av for Empty project og trykker finish.



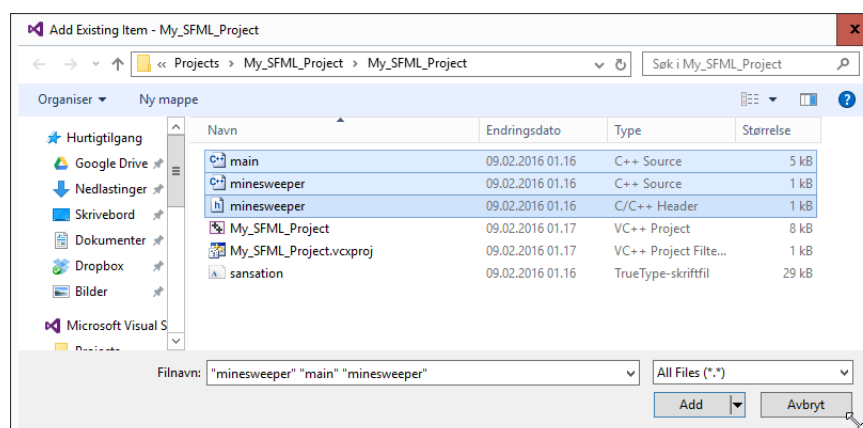
Høyreklikk så på prosjektnavnet og velg ”Open Folder in File Explorer”



Pass på at du nå er i mappa ../prosjektnavn/prosjektnavn. Flytt så de fire utgitte filene til denne mappa.

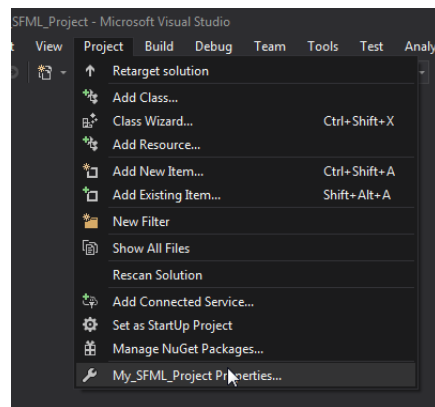


Gå så tilbake til Visual Studio 15 og høyreklikk på Source Files. Velg så Existing Item..

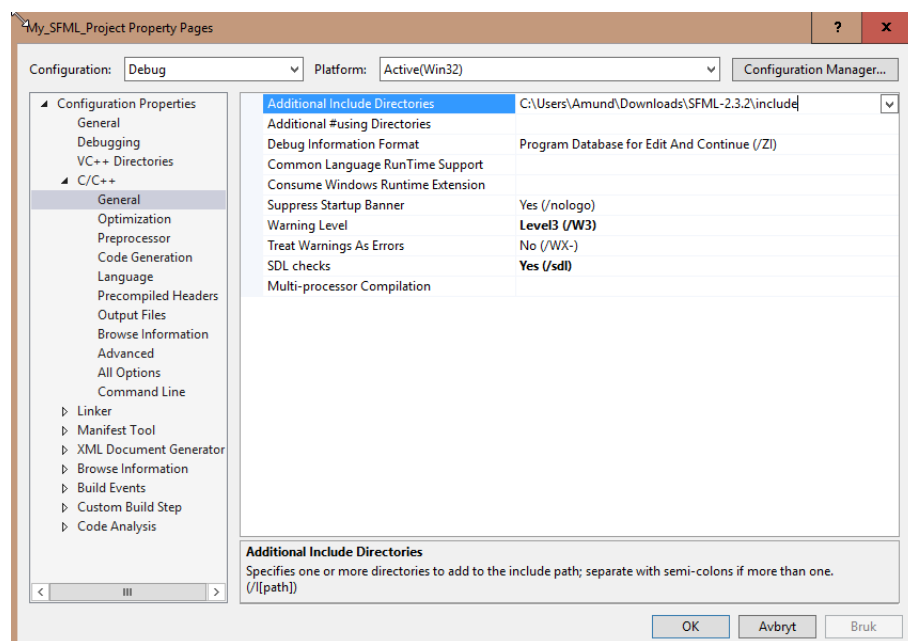


Marker så filene vi la til og trykk add

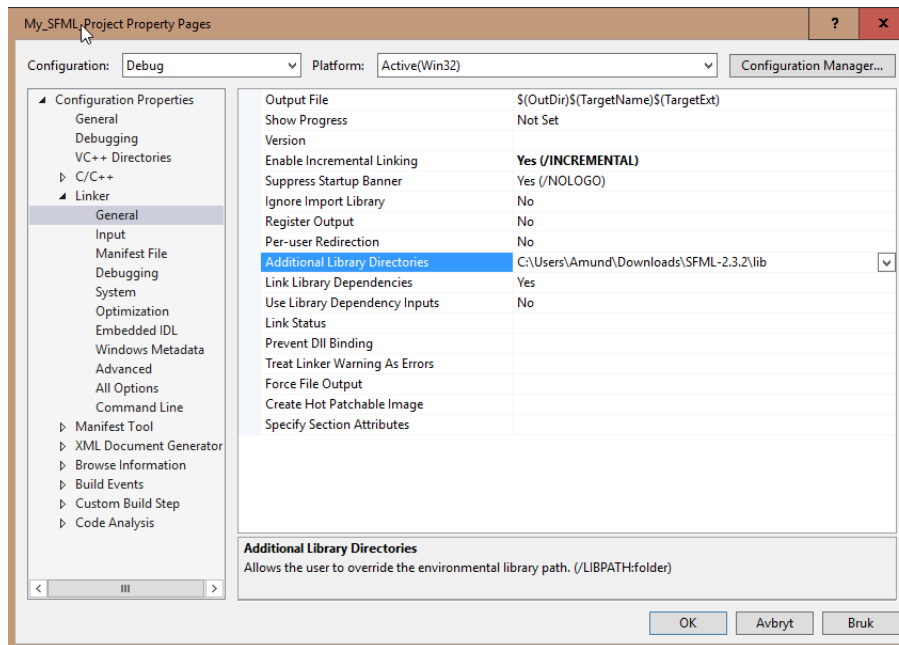
4 Koble sammen Visual Studio og SFML



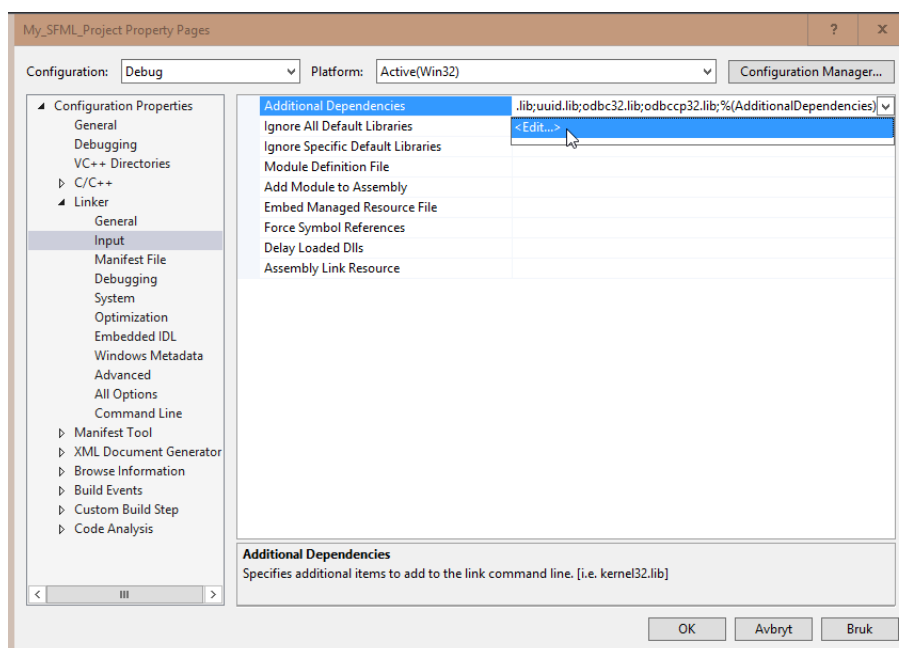
Velg Project->"Prosjektnavn" Properties..



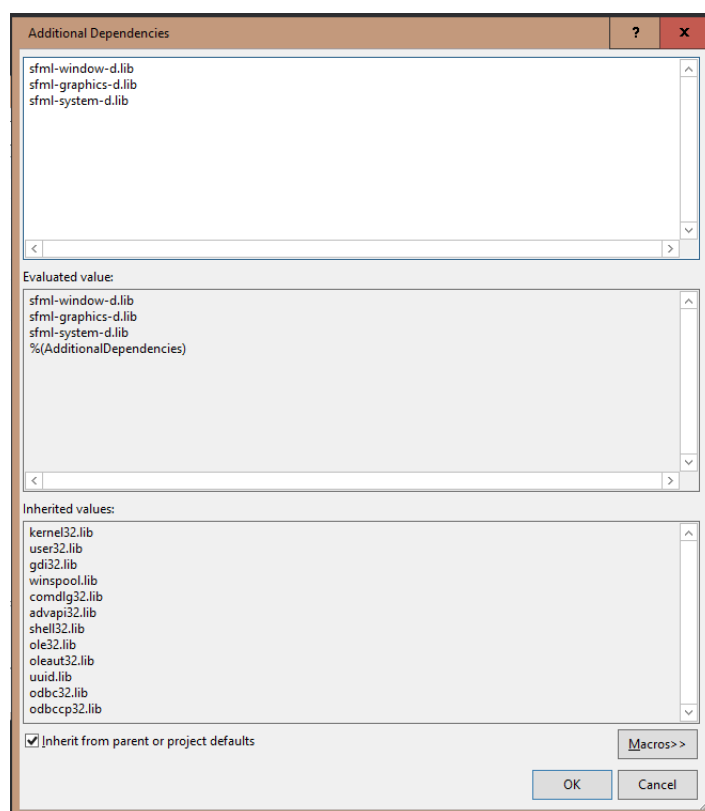
Øverst i dette vinduet så ser vi hvilken konfigurasjon (Debug/release) og platform (32bit/64bit) vi endrer for. Pass på at de er Debug og Win32. På venstre side velger du C/C++ ->General. Her skal vi endre på verdien som står bak "Additional Include Directories". Her skriver du inn filbanen til include i SFML-mappa du lastet ned tidligere.



Vi går så videre til linkerens. Velg Linker->General på venstre side. Vi vil endre verdien til "Additional Library Directories". Skriv her inn filbanen til lib som ligger i SFML-mappa du lastet ned tidligere.

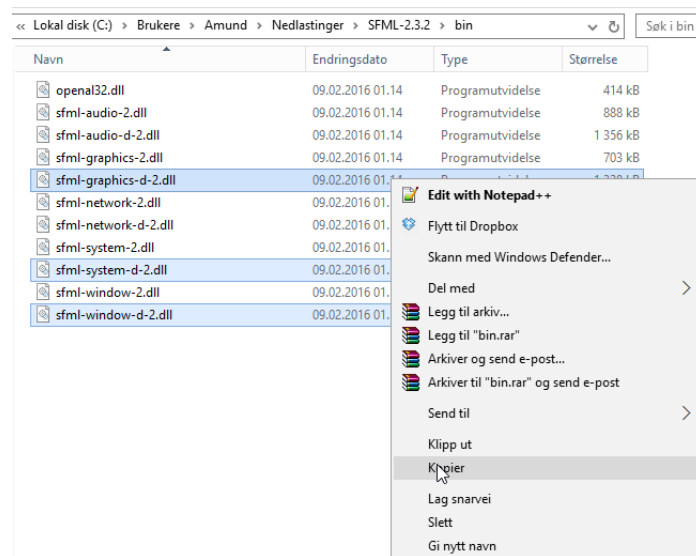


Til slutt må vi si hvilke biblioteker vi er ute etter. På venstre side velger vi nå Linker->Input. Trykk på pila helt på høyre side av feltet "Additional Dependencies" og velg <Edit>.

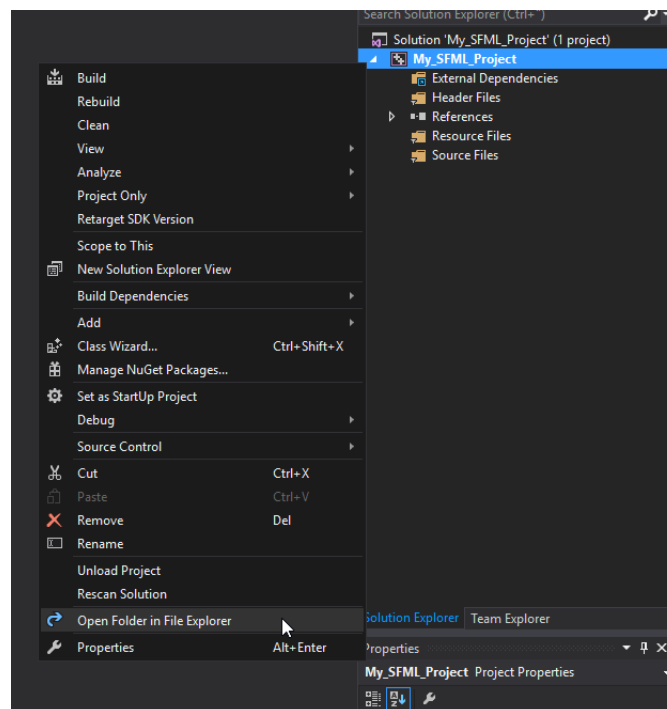


Her skriver du inn: sfml-window-d.lib, sfml-graphics-d.lib og sfml-system-d.lib. Pass på at det blir seende likt ut som bildet.

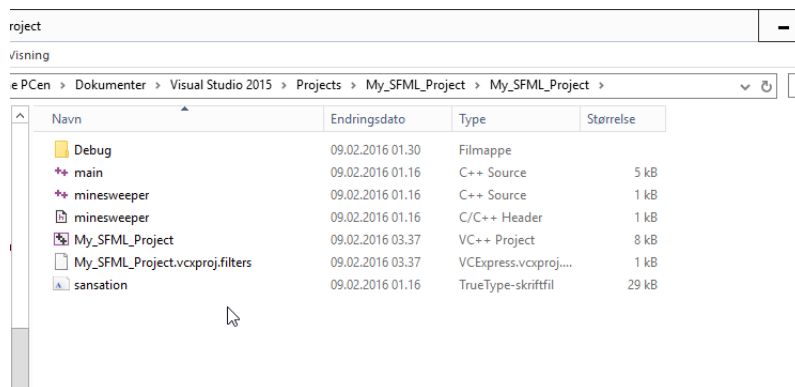
5 Fullføring!



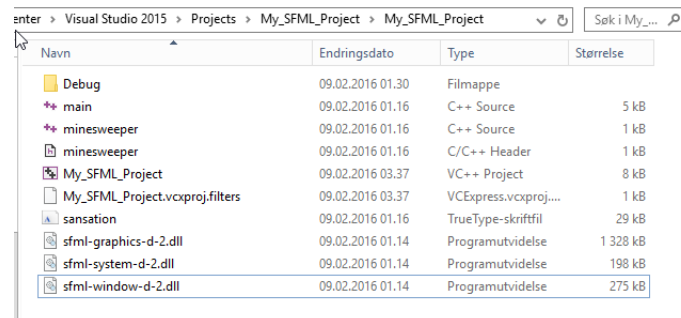
Gå tilbake til SFML-mappa du lastet ned. Her åpner du mappa som heter bin og kopierer filene vist over. Det er viktig at du passer på at du får med nøyaktig de samme filene som vist.



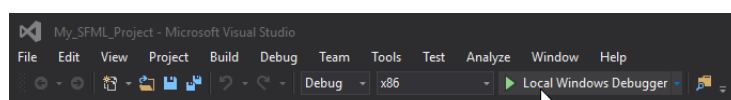
Åpne så Visual Studio og igjen høyreklikk på prosjektnavnet i Solution Explorer-vinduet og velg open folder.



Kopier .dll-filene til mappa du åpnet i forrige punkt. (Den som inneholder cpp og h-filene)



Mappa burde nå se slik ut.



Prosjektet er nå ferdig satt opp og du kan forsøke å kjøre koden. Gå tilbake til Visual Studio og sørg for at til venstre for Local Windows Debugger står det Debug og x86. Du kan nå endelig få trykke på Local Windows Debugger. Skriv inn verdier for x, y og miner. Du skal nå få opp minesveiper-vinduet.