

Utilisation de ez-draw

1 ESGI

Définition

ez-draw est une petite bibliothèque graphique, c'est-à-dire un ensemble de fonctions permettant d'afficher des points sur un écran plutôt que des caractères. Elle est disponible pour quasiment toutes les plateformes, et est accessible en ligne sur le site de son créateur à l'adresse <http://pageperso.lif.univ-mrs.fr/~edouard.thiel/ez-draw/>

Installation

- se connecter à la page d'adresse : <http://pageperso.lif.univ-mrs.fr/~edouard.thiel/ez-draw/doc/fr/html/ez-install.html>, tout est détaillé
- charger le fichier correspondant à votre système d'exploitation

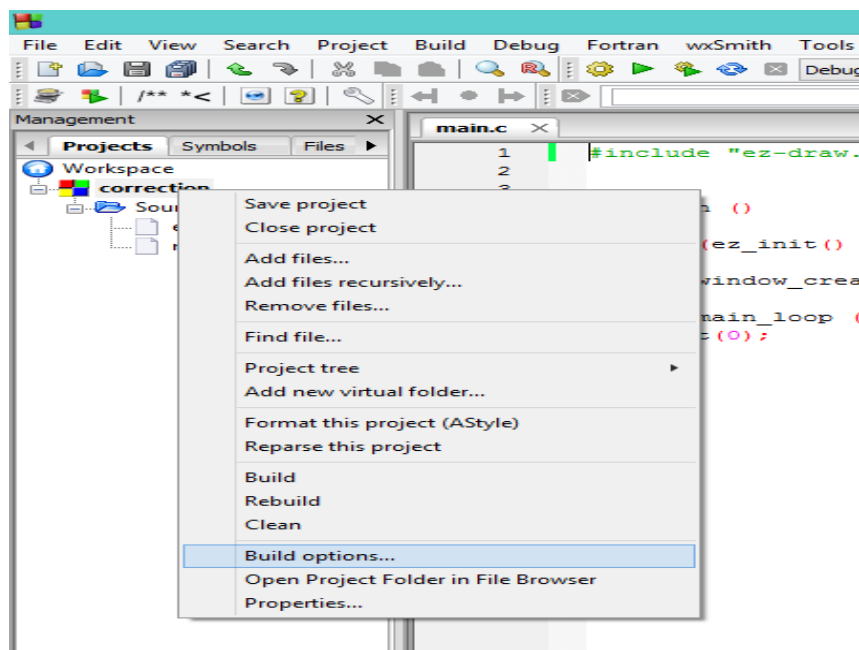
Pour ceux qui sont sous Windows

- décompresser le fichier, par exemple à l'aide de 7-zip, dans un répertoire de votre machine (par exemple, dans le répertoire de CodeBlocks)
- tous les fichiers nécessaires sont alors installés sur votre machine

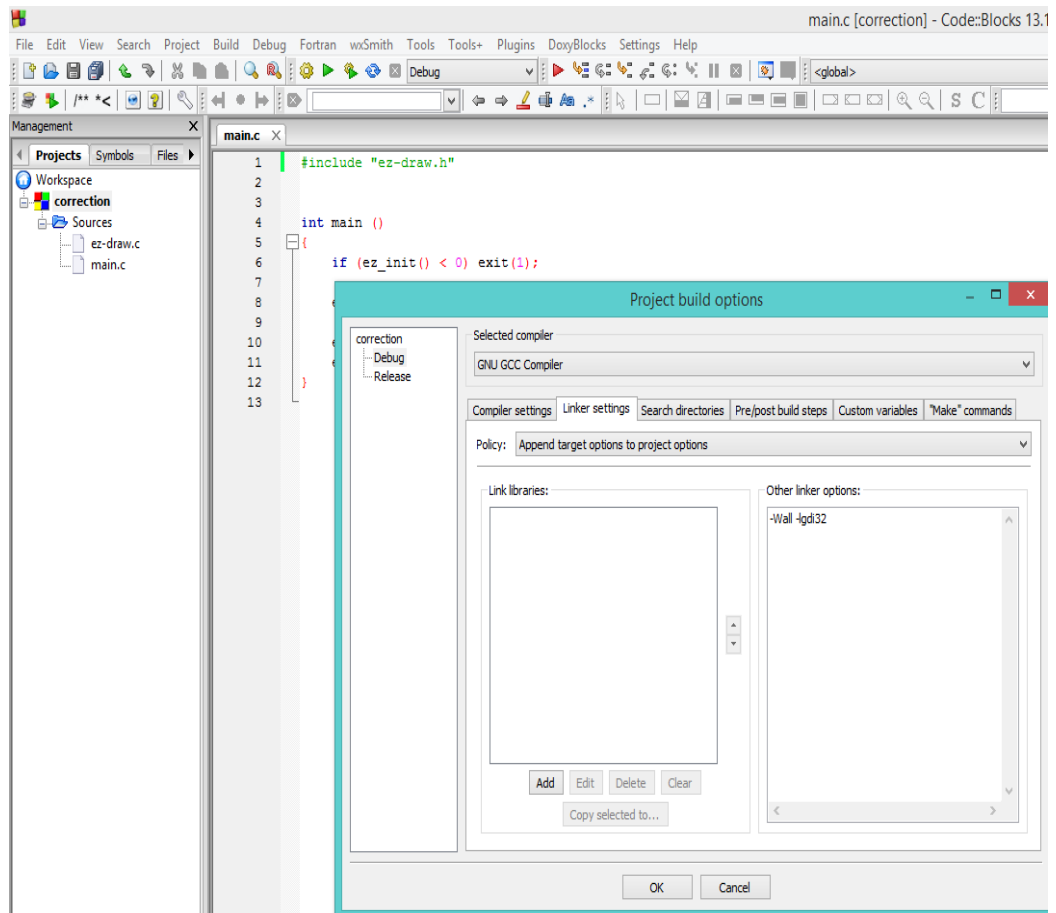
Utilisation dans un de vos projets

Plusieurs possibilités, mais pour commencer, la plus simple consiste à suivre les étapes suivantes :

- construire un projet CodeBlocks
- dans le dossier dézippé d'ez-draw (EZ-Draw-1.2), il y a deux fichiers importants : ez-draw.h et ez-draw.c; les copier dans le répertoire correspondant au projet CodeBlocks
- dans CodeBlocks, cliquer avec le bouton droit de la souris sur le nom du projet, sélectionner Add Files et rajouter le fichier ez-draw.c à votre projet
- dans CodeBlocks, cliquer avec le bouton droit sur le nom du projet puis sur Build Options



- dans la fenêtre qui apparait, sélectionner l'onglet Linker Settings, et taper -Wall -lgdi32 dans le bloc intitulé Other Linker Options, puis cliquer sur OK



Le projet graphique est prêt à être compilé puis exécuté.