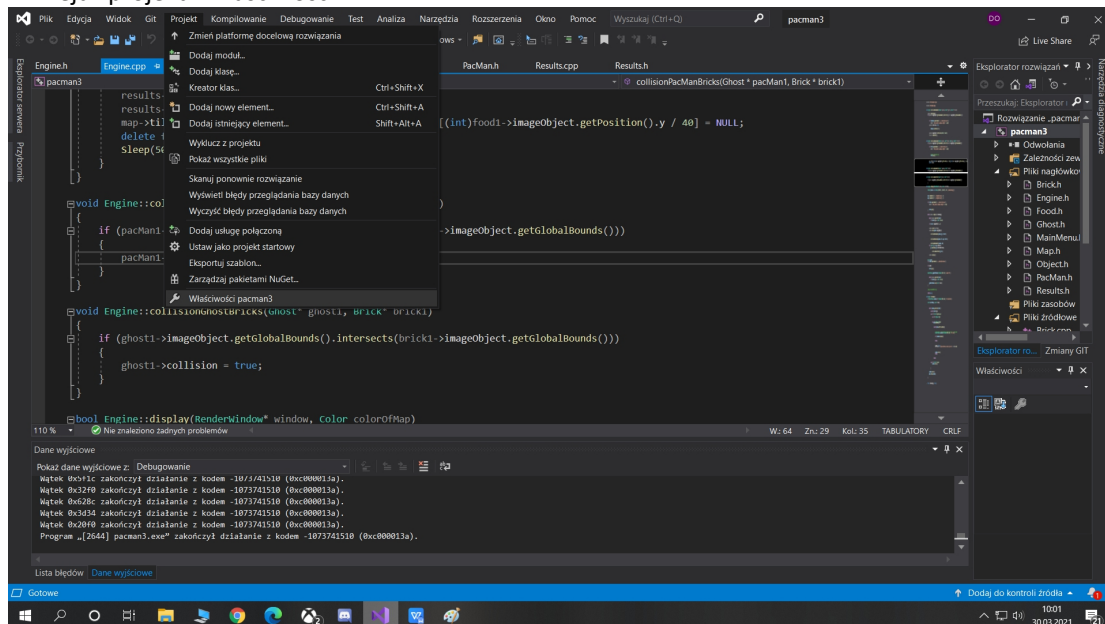
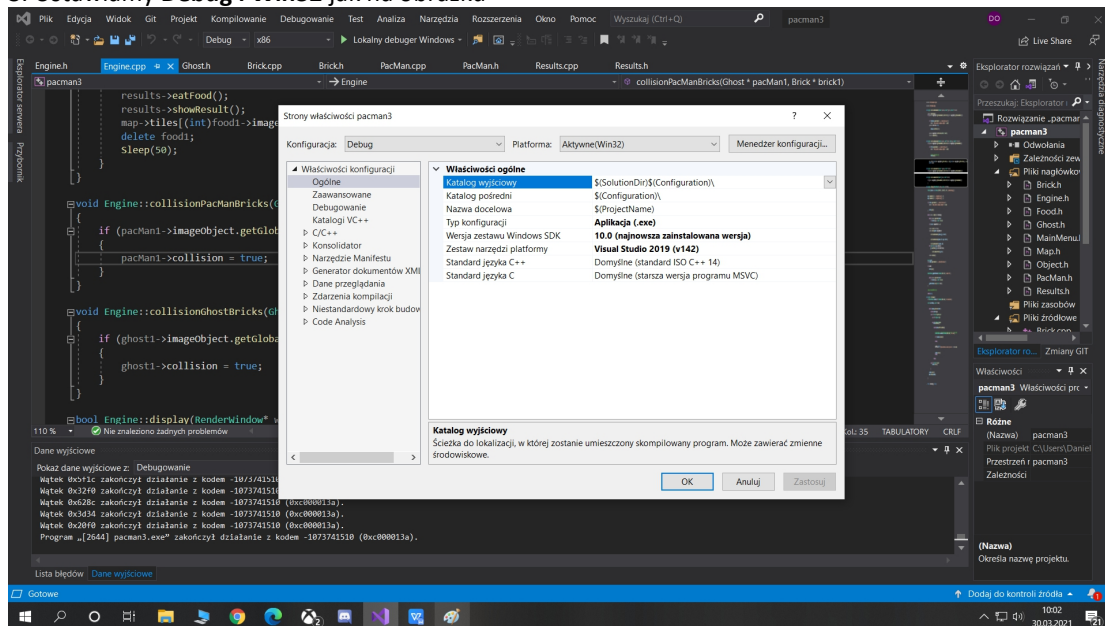


Instrukcja jak odpalić PanMana na VS 2019

1. Otwórz projekt w VS 2019
2. Wejdź projekt->właściwości

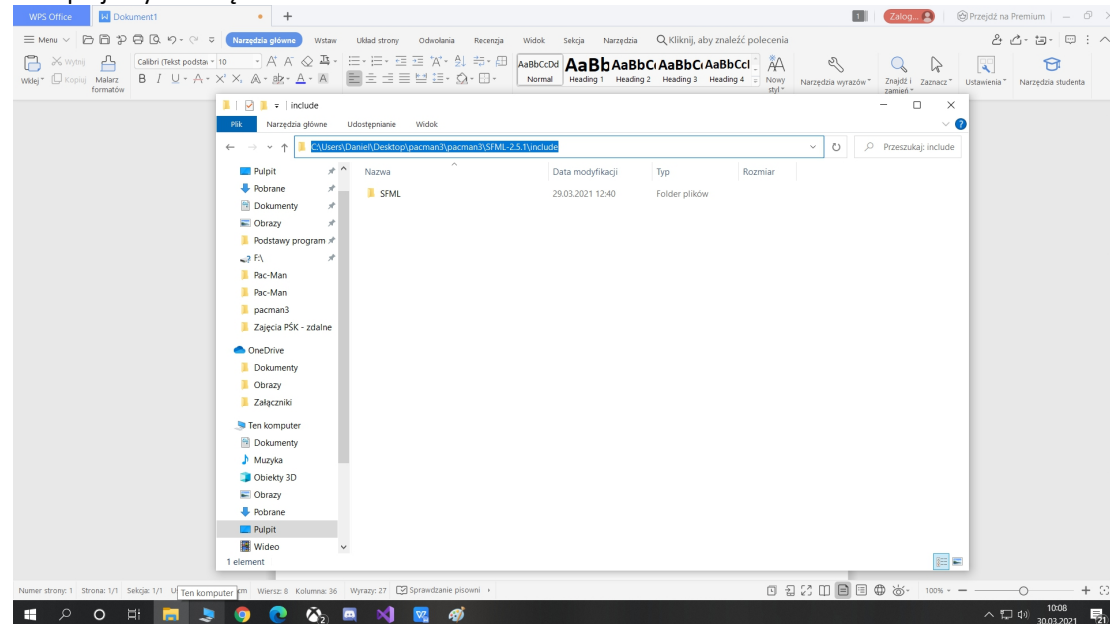


3. Ustawiamy Debug i Win32 jak na obrazku



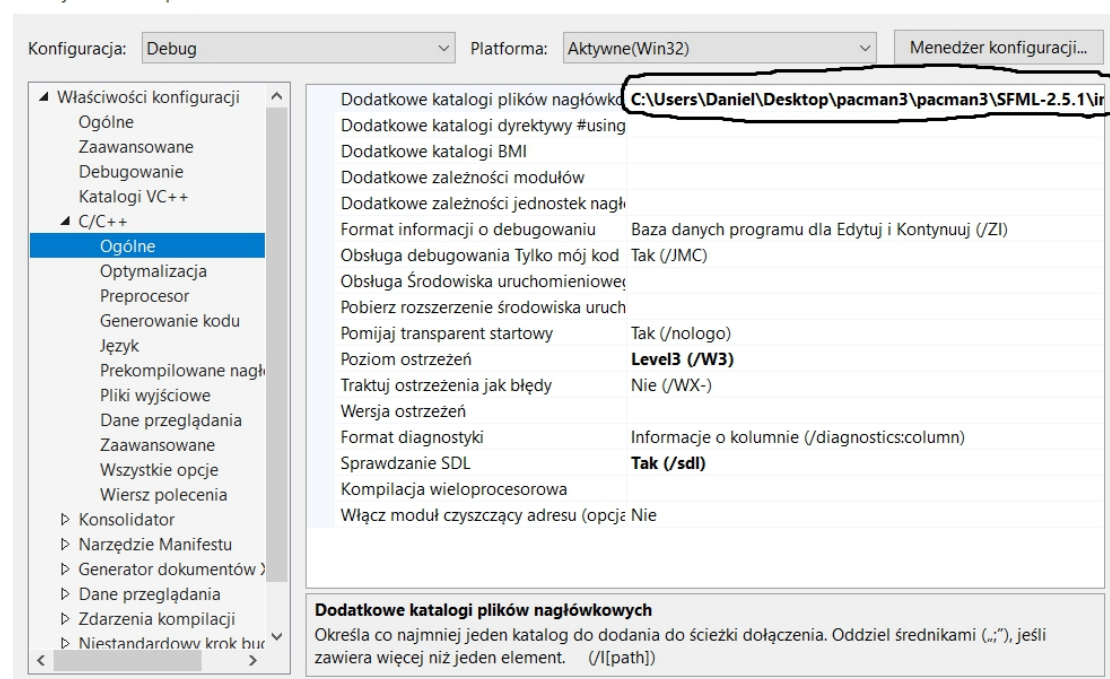
4. Wchodzimy do folderu z projektem pacman3\pacman3\SFML-2.5.1\include

5. Kopiujemy ścieżkę

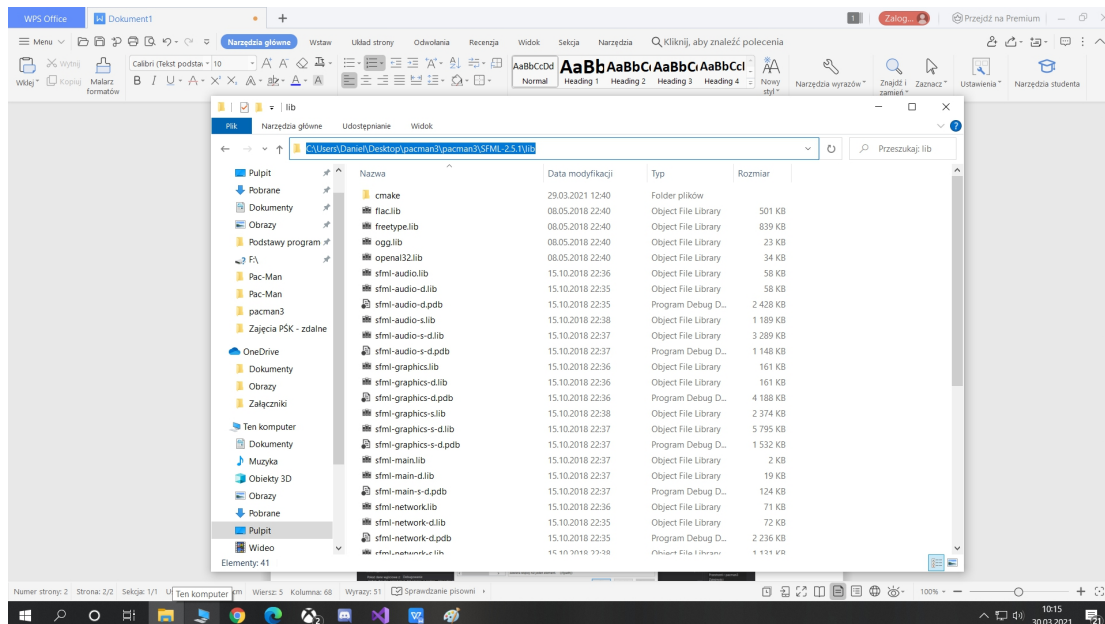


6. Wchodzimy C/C++ -> Ogólne i wklejamy do „Dodatkowe katalogi plików nagłówkowych”

Strony właściwości pacman3

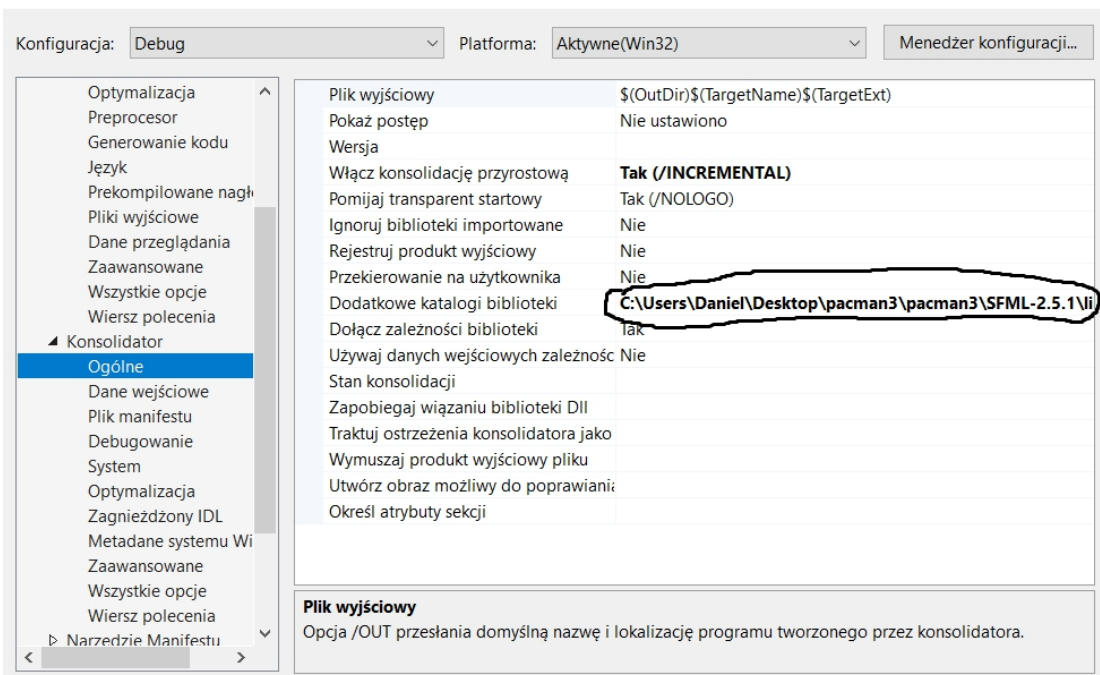


7. Wchodzimy do folderu z projektem pacman3\pacman3\SFML-2.5.1\lib i kopiujemy ścieżkę



8. Wchodzimy Konsolidator (ang. Linker) -> Ogólne i wklejamy do „Dodatkowe katalogi bibliotek”

Strony właściwości pacman3



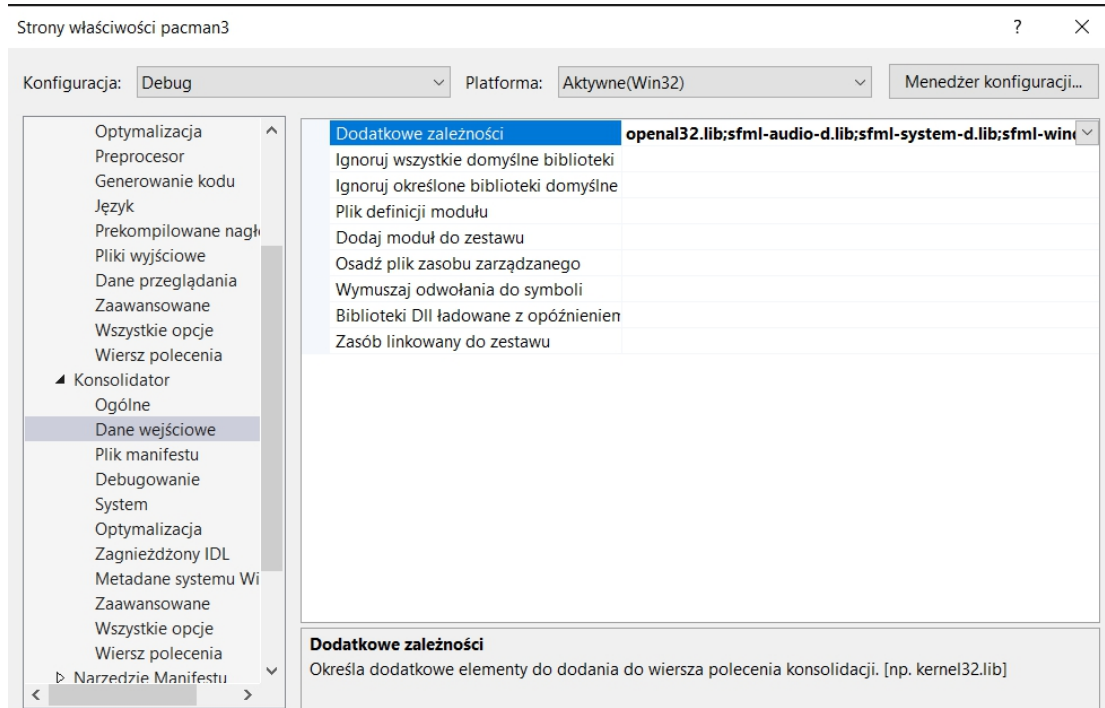
9. Odpalamy projekt. Jeżeli dalej nam nie działa to tworzymy nowy projekt (aplikacja konsolowa c++)

10. Kompilujemy go w trybie debug

11. Robimy to samo co wcześniej.

12. Wchodzimy w pacman3\pacman3\SFML-2.5.1\bin i kopiujemy wszystkie pliki (.dll) po czym wrzucamy je do Debug (folder projektu pacman3\pacman3\Debug)

13. Wchodzimy project -> właściwości -> konsolidator -> dane wejściowe i wklejamy to **openal32.lib;sfml-audio-d.lib;sfml-system-d.lib;sfml-window-d.lib;sfml-graphics-d.lib;sfml-main-d.lib;**



14. Odpalamy, powinno działać.