

使用指南

注意事项

- 不要改动此目录的任何内容
- 不要改动此目录的任何内容
- 将自己的Visual Studio工程放在目录 **SDL2Projects** 中

目录说明

- Media -- 程序运行所需的字体，图像，声音等文件
 - 建议用户将自己程序所需的字体，图像，声音等文件也放在该目录下
- SDL2Inc -- SDL头文件所在目录
- SDL2Libs -- SDL的连接库(.lib)和运行库(.dll)文件所在的目录。
 - 建议用户将调试/运行程序的Home目录设置为该目录，从而避免改变系统的PATH环境变量

建立工程的简单方法

1. 在SDL2Project中建立一个子目录，娶一个自己喜欢的名字，例如 atest
2. 将SDL2Project中的Sample.zip解压到atest中
3. 进入atest目录，确认里面有文件如下：
 - mygui.sln
 - mygui.vcxproj
 - mygui.vcxproj.user
 - src (目录)
4. 用VisualStudio打开mygui.sln
5. 测试是否能够正常工作：
 - 按F7进行编译/链接。
 - 按F5进行运行/调试。

Sample.zip中的工程路径设置的说明

工程中的路径设置采用了**相对路径**

- SDL有关的头文件(.h)的包含路径为：\SDL2inc
- SDL有关的库文件(.lib)的查找路径为：\SDL2libs
- 为了在执行/调试的时候可以找到SDL有关的DLL，已经将HOME路径设置为：\SDL2libs
- 同时运行和调试的命令行参数设置为 ..\Media, 使得程序能够找到需要的图像，字体，声音的文件

因此，工程文件（ mygui.vcxproj ） **必需** 位于两级子目录之下（ 例如SDL2Project/atest ），使得VisualStudio都过上面的路径设置正确地找到SDL2inc，SDLlibs目录，从而保证VisualStudio能够正确编译和执行程序。