

Jeśli ktoś woli film to tutaj link do tutoriala: <https://www.youtube.com/watch?v=LN3LbIJqpx4>

Instrukcja:

1. Zainstalować Clion (darmowy dla studentów) od JetBrains:
<https://www.jetbrains.com/community/education/#students>
2. Odpalić Clion i stworzyć nowy projekt.
3. Pobrać paczkę MinGW 4.7.0 w wersji ZIP ze strony allegro.cc
<https://www.allegro.cc/files/> i rozpakować ją.
4. Pobrać i zainstalować MinGW <https://sourceforge.net/projects/mingw/>, by pobrać wystarczy kliknąć zielony przycisk, potem uruchomić plik .exe.
5. Przekopiować z paczki wszystkie 3 foldery (bin, include, lib) do lokalizacji kompilatora, w przypadku domyślnych ustawień podczas instalacji Cliona wygląda ona tak:
C:\Program Files\JetBrains\CLion 2022.1\bin\mingw
6. W programie Clion, po wejściu w ustawienia, pod zakładką “build, execution, deployment” należy wejść w zakładkę toolchains i upewnić się, że w panelu po prawej jest to ustawione na MinGW.
7. Następnie w pliku CmakeLists.txt w naszym projekcie należy dodać następujące dwie linijki kodu:

add_executable(nazwa_twojego_projektu main.cpp)

*target_link_libraries(nazwa_twojego_projektu -lmingw32 -lallegro-5.0.10-monolith-
mt-debug)*
8. W pliku main.cpp wkleić działający kod „main.cpp”. Cały .zip z elementami grafiki i fontu do gry, należy wypakować i wszystkie elementy przekopiować do folderu z debugiem
WAŻNE – elementy muszą być jedynie w folderze ‘debug’, należy wyjąć je z folderu ‘graphics’ aby gra zadziałała.