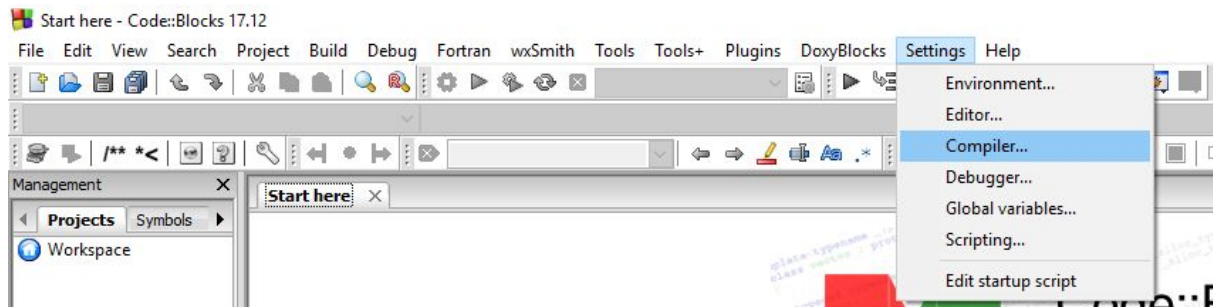
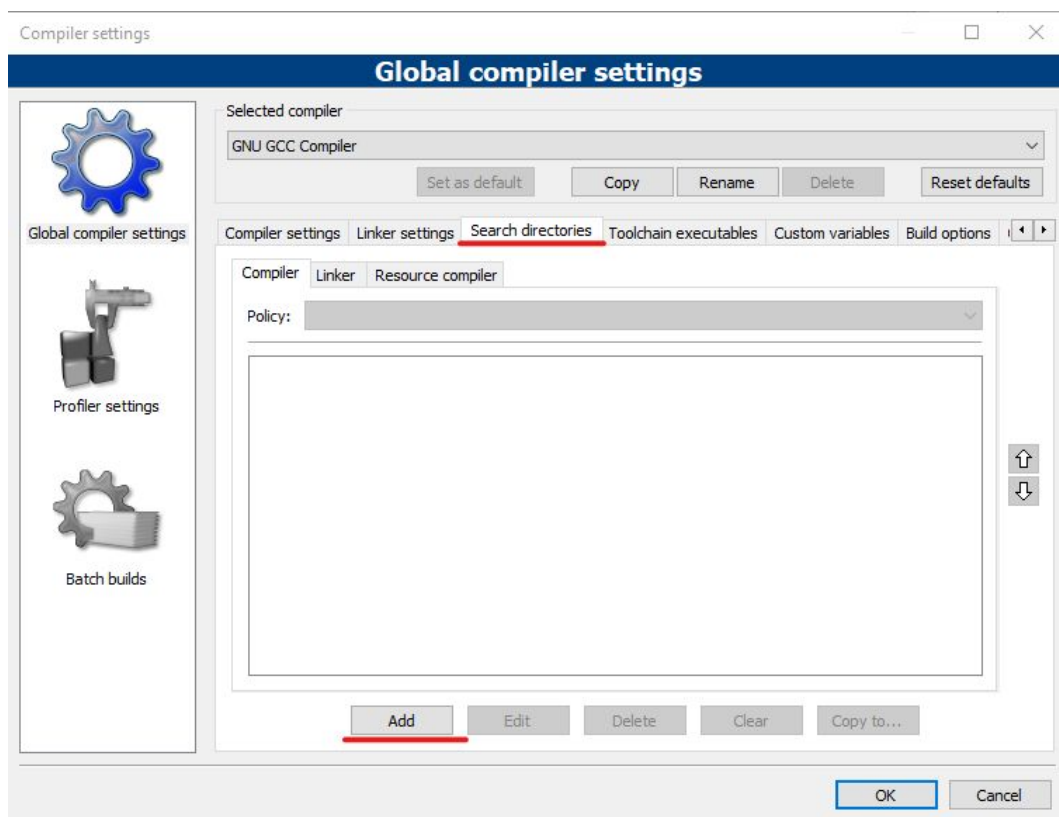


1. Configurando o Code::Blocks

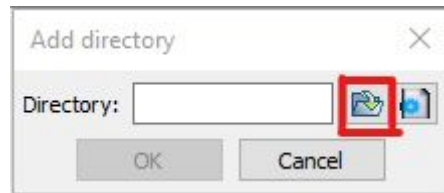
Nosso programa requer algumas configurações simples do Code::Blocks. Primeiro, selecione **Settings** dentre as opções da barra de ferramentas na parte superior da tela, em seguida clique em **Compiler...**



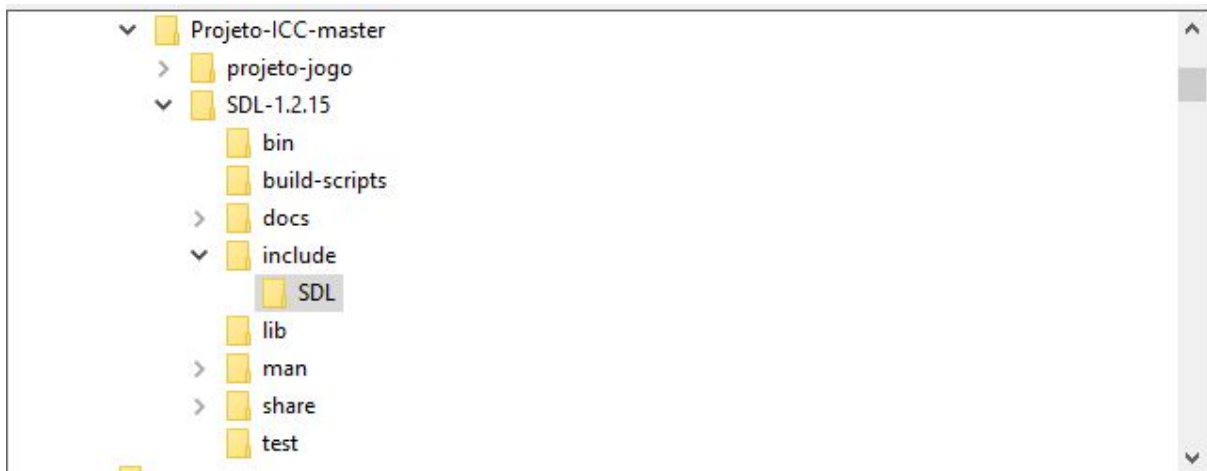
Na aba **Search directories**, selecione a opção **Add**.



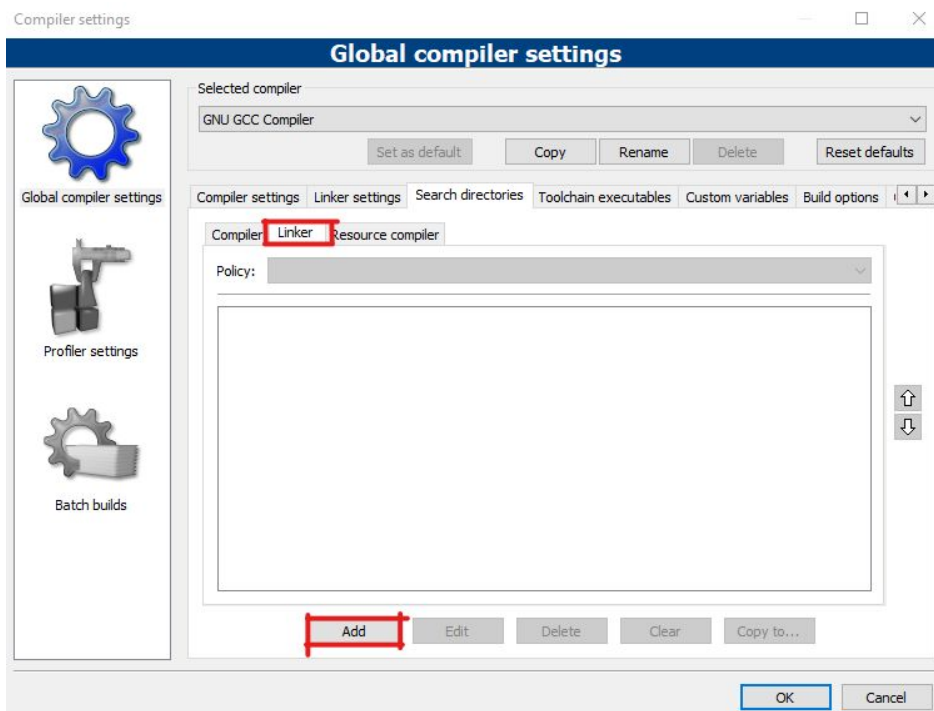
Abrirá então uma pequena janela, clique no ícone da pasta.



Você deverá selecionar, **dentro da pasta do nosso projeto**, a pasta **SDL-1.2.15**, em seguida a pasta **include** e por fim a pasta **SDL**. Clique em Ok.



Novamente em **Search directories** escolha a pequena aba intitulada **Linker** e então **Add**.



Siga o mesmo procedimento anterior: selecione o **ícone da pastinha**; **dentro do arquivo do nosso projeto** entre em **SDL-1.2.15**. No lugar de selecionar include, clique na pasta **lib** e confirme com o Ok.



Pronto! O seu Code::Blocks está configurado!

2. Como executar o Jogo

Ancient Warfare Simulator possui dois arquivos a serem executados: **Menu** e **Projeto-Jogo**, ambos necessários para o ideal funcionamento

O Menu poderá ser usado somente clicando em seu executável, que tem o mesmo nome. O Projeto-jogo, por problemas da SDL, deverá ser aberto diretamente pelo Code::Blocks e deve ser executado por meio desta IDE. É importante que os programas sejam usadas na sequência apresentada