

Como compilar o projeto “Super Naruto Ninja Fighter Simulator”

Bruno Alvarenga Colturato

nº 11200251

Eduardo Cavalari Valença

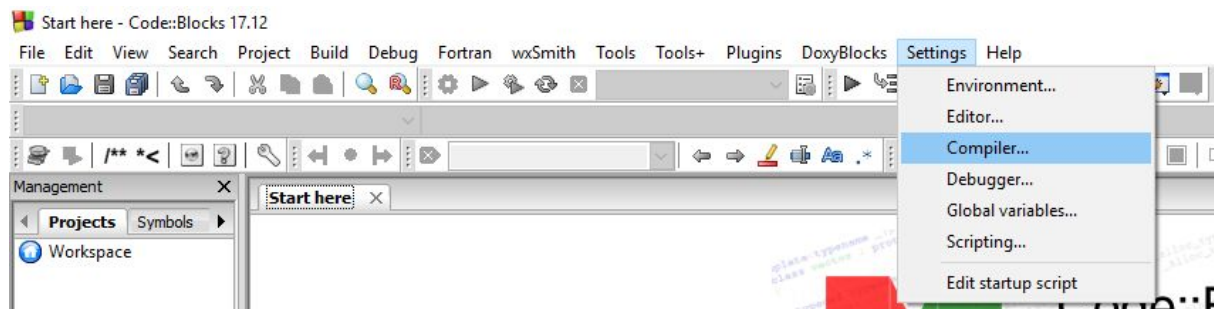
nº 11234381

Marcos Vinícius Firmino Pietrucci

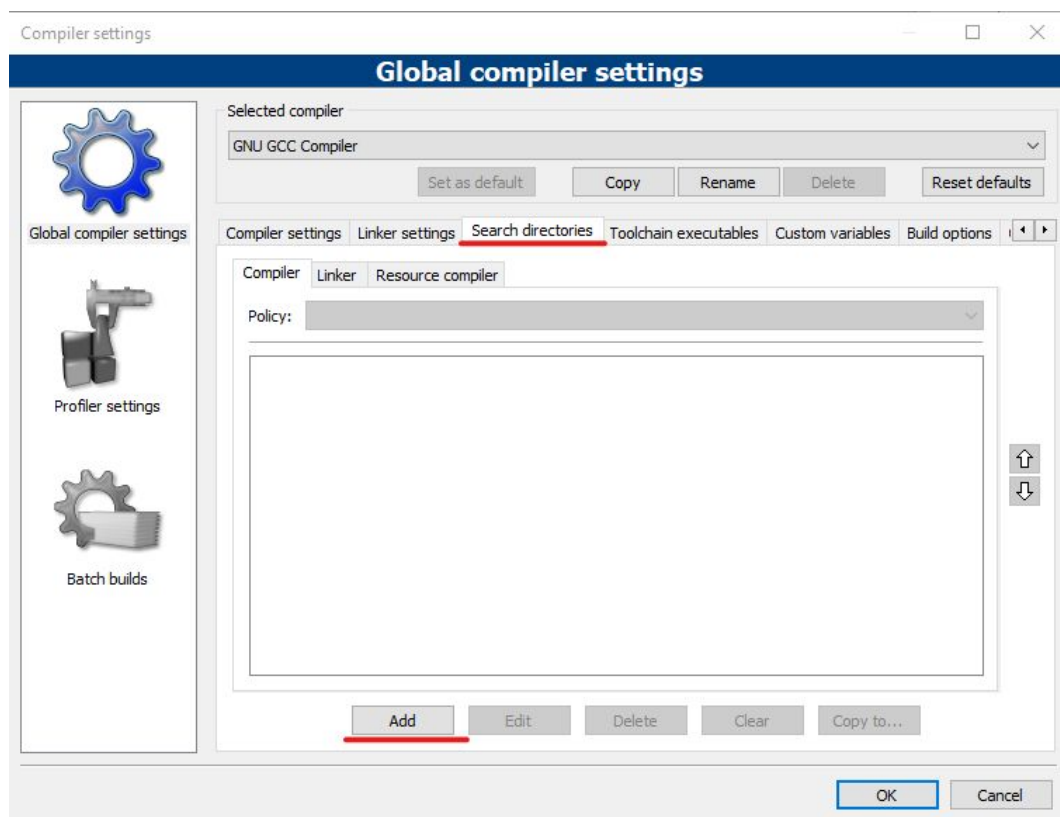
nº 10770072

1. Configurando o Code::Blocks

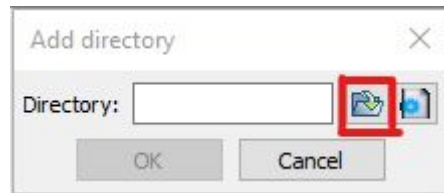
Nosso programa requer algumas configurações simples do Code::Blocks. Primeiro, selecione **Settings** dentre as opções da barra de ferramentas na parte superior da tela, em seguida clique em **Compiler...**



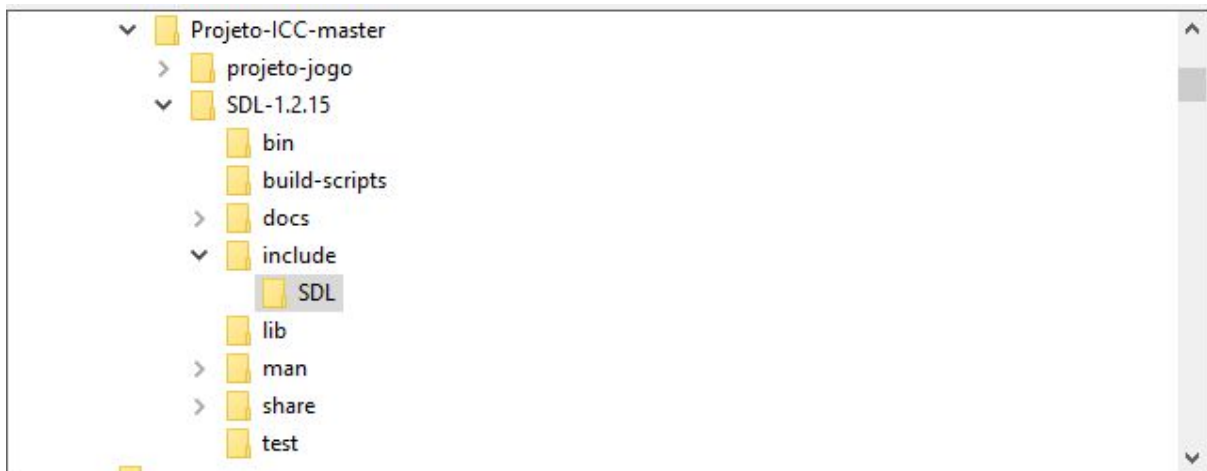
Na aba **Search directories**, selecione a opção **Add**.



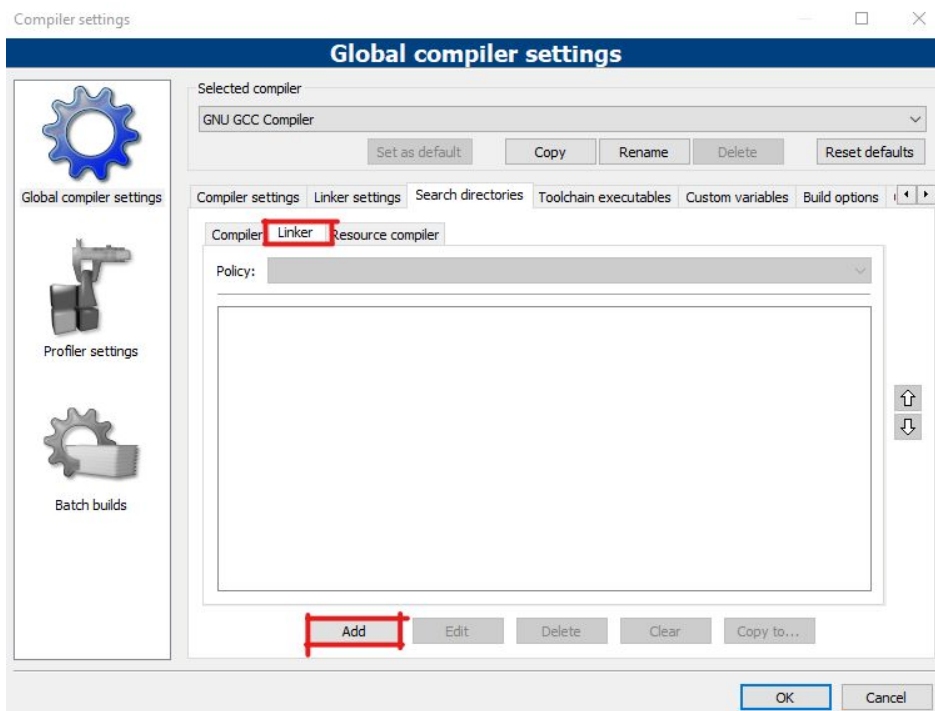
Abrirá então uma pequena janela, clique no ícone da pasta.



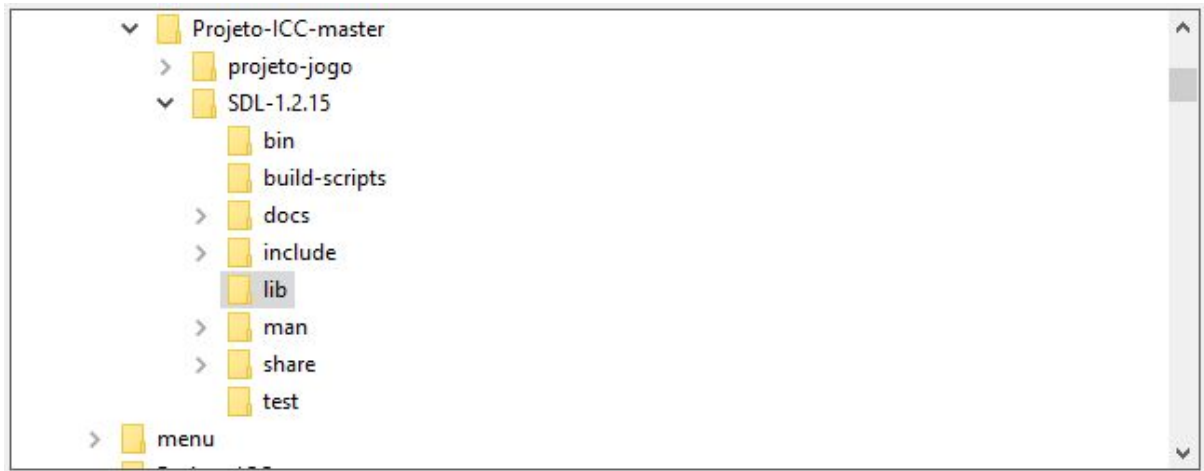
Você deverá selecionar, **dentro da pasta do nosso projeto**, a pasta **SDL-1.2.15**, em seguida a pasta **include** e por fim a pasta **SDL**. Clique em Ok.



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

Por termos tido problemas ao tentar usar a SDL associada ao terminal do Windows, separamos o programa onde o usuário faz seu login do programa principal do jogo. Por isso, é necessário **abrir os dois programas: Menu e Projeto-jogo** (contidos na pasta enviada ao professor) para executar o projeto.

O **Menu** poderá ser usado somente clicando no seu executável, que tem o mesmo nome. O **Projeto-jogo**, novamente por limitações da SDL, deverá ser aberto diretamente pelo Code::Blocks e deve ser executado por meio deste. É importante que os programas sejam usados **na sequência apresentada anteriormente**, podendo acarretar problemas se não for feito assim.