



UNIwersytet
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Projekt Inżynierii Oprogramowania
„Szachy Fischera”

Instrukcja kompilacji

Tomasz Szczepanik

Adrian Kacperski

Grzegorz Kaliszewski

Martyna Bajan

Adam Keklak

Instrukcja Kompilacji

1)

Projekt należy otworzyć w wybranym środowisku wspierającym Jave. Przykładowo można wybrać IntelliJ IDEA(na przykładzie tego środowiska pokaże instrukcje kompilacji)

2)

Przed uruchomieniem programu, należy pobrać najnowszą wersję JavaFX SDK – JavaFX version 18.0.1. Następnie w IntelliJ w File→Project Structure→Libraries należy dodać nową bibliotekę lib znajdującą się w pobranym folderze JavaFX version 18.0.1

3)

W External Libraries w projekcie powinny znajdować się :

- JDK 17.0.1 - domyślnie dołączona
- lib – z JavaFX

4)

W Edit Configurations w polu VM należy:

- wpisać path do pliku lib znajdujący się w pobranym folderze javafv-sdk 18.0.1, przykładowo :

```
--module-path "C:\Program Files\Java\javafx-sdk-18.0.1\lib"
```

- oraz dołączyć moduły

```
--add modules=javafx.base,javafx.controls,javafx.graphics,javafx.media
```

5)

Następnie należy kliknąć przycisk:

