

## Git installation

### Prérequis

Disposer d'un accès à un dépôt Git (par exemple un compte sur GitHub pour créer ses propres dépôts).

#### Pour Visual Studio

Source d'information sur l'utilisation de Git sous Visual Studio

<https://github.com/github/VisualStudio/blob/master/docs/using/index.md>

Installer l'extension GitHub Extension for Visual Studio :

Dans Tools/Get tools and Features...

Install Individual Components :

- Git for Windows

#### Pour Linux Ubuntu ou distribution dérivée de Debian:

- `sudo apt install git`

#### Pour MacOS

- `brew install git` (devrait être inclus dans l'environnement de développement Xcode)

## Cmake installation

### **Prérequis**

#### Pour Visual Studio

Source d'information principale sur l'utilisation de cmake sous Visual Studio:

<https://docs.microsoft.com/en-us/cpp/build/cmake-projects-in-visual-studio?view=msvc-160>

Dans Tools/Get tools and Features...

Install Individual Components :

- Installer l'extension C++ CMake tools for Windows
- Optionnel mais très utile : <https://cmake.org/download>

Pour Linux : Ubuntu ou distribution dérivée de Debian:

- `sudo apt install cmake`

Pour MacOS

- <https://cmake.org/download> (devrait être inclus dans l'environnement de développement Xcode)

<https://www.sfml-dev.org/>

“SFML provides a simple interface to the various components of your PC, to ease the development of games and multimedia applications. It is composed of five modules: system, window, graphics, audio and network.”

Bibliothèque assez facile à utiliser, peut être utilisé pour vos visualisations graphiques

## Installation :

### Windows :

Télécharger l'archive SFML-2.5.1\_windows\_VS15.6\_static.zip  
pour simplifier l'utilisation des fichiers cmake placer le répertoire sous :  
c:\SFML-2.5.1\_windows\_VS15.6\_static

### Linux Ubuntu ou distribution dérivée de Debian:

apt-get install libsfml-dev

### MacOS :

Voir : <https://www.sfml-dev.org/tutorials/2.5/start-osx.php>