

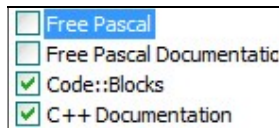
CODE BLOCKS 16.01**1. Instalare**

Pentru implementările de la Algoritmi și structuri de date vom folosi programul CodeBlocks 16.01 sau versiuni anterioare.

Kit-ul poate fi găsit la adresele web:

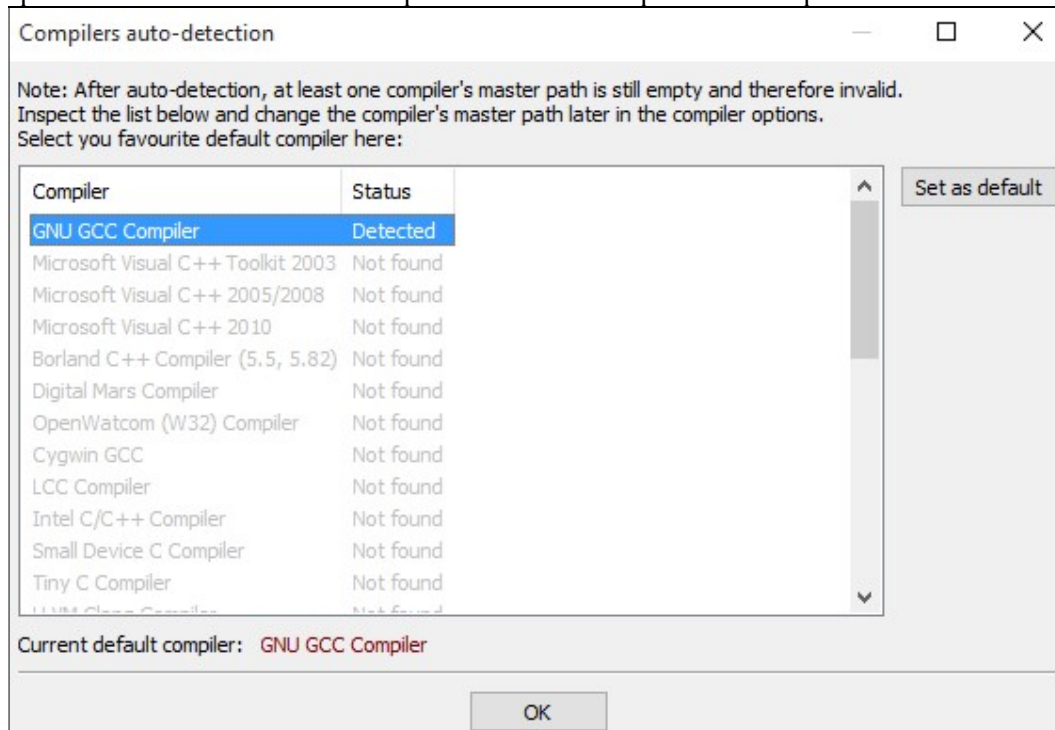
- www.colegiulbratianu.ro -> Diverse -> Software -> Kit de instalare Code::Blocks -> Download sau
- http://www.cprogramming.com/code_blocks/

Dacă instalați OJKit-ul, întâi apare o fereastră în care se cere să se selecteze componentele dorite; în cazul nostru este necesar Code Blocks-ul (nu Pascal) și eventual se poate bifa și C++ Documentation:

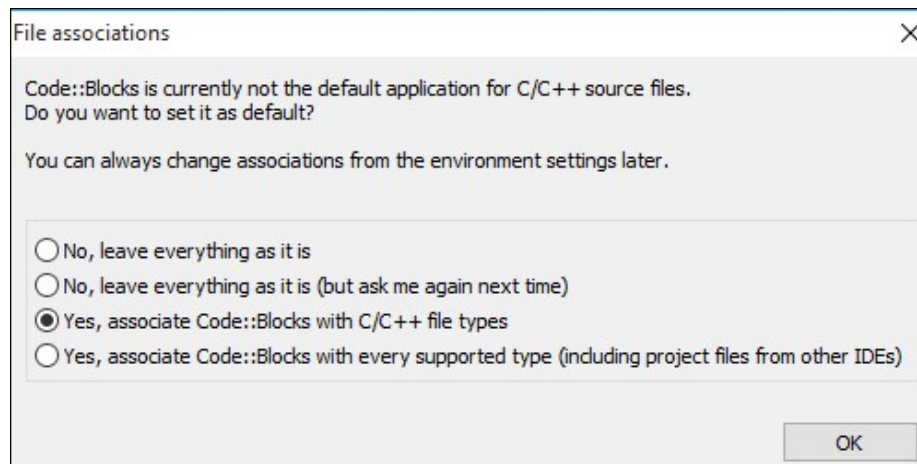


Click pe Next și se cere Directorul unde se va instala (implicit este C:\OJ) – se poate modifica sau lăsa așa. Apoi click pe Install și la final click pe Close.

La prima lansare a CodeBlocks-ului, vă apare fereastra în care vi se cere selectarea compilatorului folosit -> dam click pe GNU GCC Compiler -> click pe OK.



Tot la prima lansare, vi se poate cere acceptul sa asocieze orice fisier cu aplicatia CodeBlocks, adica orice fisier C/C++ sa fie deschis implicit folosind CodeBlocks -> sa fie bifata "Yes, associate CodeBlocks" -> click pe OK.



2. Utilizare

Pentru fiecare algoritm implementat în C++, se poate crea un *proiect nou* sau se poate face *fișier cpp separat*.

Creare proiect nou

1. File → New → Project → Console Application -> Go
2. C++ → Next
3. Project Title: se dă un nume proiectului (de exemplu L01P01), se stabilește locația proiectului (este bine să aveți câte un director separat pentru fiecare materie, de exemplu ASD și eventual câte un subdirector numit Programe sau Laboratoare sau Teme → Finish
4. Sources → main.cpp
5. Redactare cod sursă, redenumire fișier cod sursă (main.cpp – acesta este fișierul important și puteți (este chiar recomandat) să-l redenumiți cu click dreapta dacă acesta este închis în partea dreaptă a ferestrei CodeBlocks).



Altă variantă ar fi scrierea codului într-un simplu fișier cpp (File -> New -> File -> C/C++ source -> Go -> C++ -> se alege calea și se introduce numele fișierului -> Finish -> se scrie codul integral al programului).

Pentru **compilarea și executarea (rularea)** programului / fișierului sursă scris, putem da click pe  sau tasta **F9**.

Dacă la rulare apare vreo eroare legată de Debug, încercați: click pe meniul Settings din CodeBlocks -> Compiler sau Compiler and Debugger -> click pe eticheta Toolchain executables -> click pe Auto-detect -> OK și reveniți în program și rulați din nou.

Pentru a deschide un proiect existent, se dă dublu click pe fișierul **cbp**.

Dacă aveți doar sursa (cpp-ul) și vreți să-l rulați folosind CodeBlocks-ul, se poate da click dreapta și Open with CodeBlocks – se va deschide ca fișier simplu și se poate rula fără să fie inclus într-un proiect. Va genera fișierul .exe și altele tot în același director ca și cpp-ul.

Alt fișier util în lucrul cu CodeBlocks:

<http://www.sci.brooklyn.cuny.edu/~goetz/codeblocks/codeblocks-instructions.pdf>