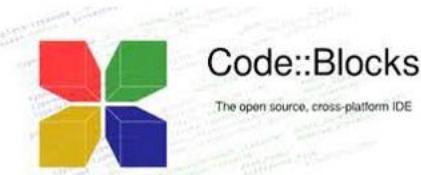


Hướng dẫn sử dụng Code::Blocks

Code::Blocks là gì?

Code::Blocks là môi trường phát triển tích hợp (IDE) mã nguồn mở và miễn phí có thể hoạt động được trên nhiều nền tảng như MacOS, Linux hoặc Windows và hỗ trợ nhiều trình biên dịch như MS Visual C++ và GNU GCC

Trang chủ của Code::Blocks tại: <https://www.codeblocks.org/>



Biểu tượng Code::Blocks

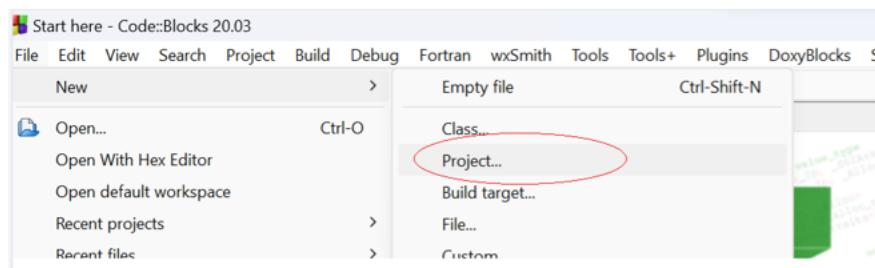
Tạo Project trên Code::Blocks

Bước 1: Chọn chức năng tạo 1 project mới

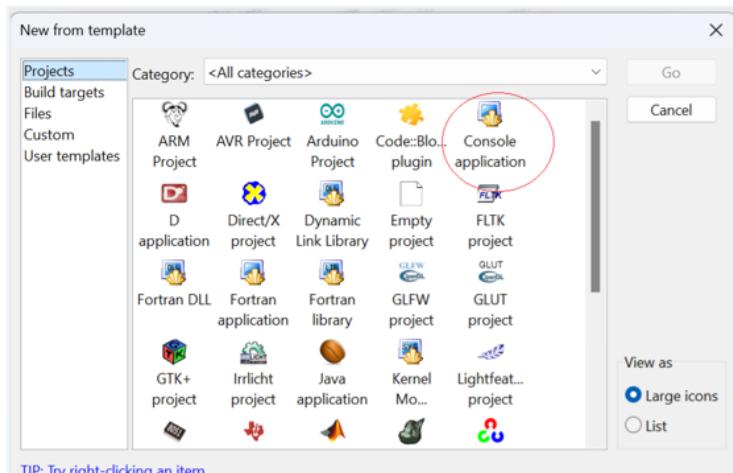
Cách 1: Tại giao diện đầu tiên khi mở ứng dụng, Click vào “Create a new project”.



Cách 2: Vào File → New → Project.

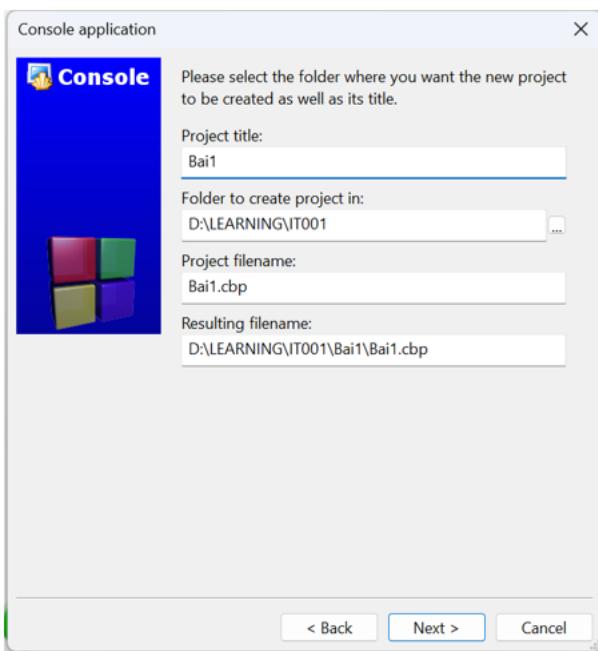


Bước 2: Chọn Console Application

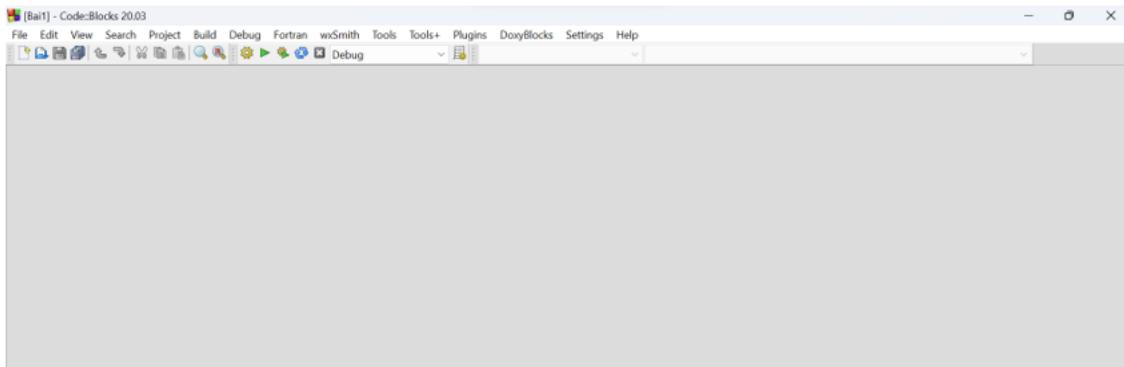


Bước 3: Trong cửa sổ tiếp theo bắt buộc phải chọn ngôn ngữ C++ → Next → Đặt tên project, chọn đường dẫn đến thư mục chứa project → Next → Finish.

Lưu ý: Đặt tên project không có chứa khoảng trắng, không có dấu tiếng Việt. Tương tự, đường dẫn phải đi qua các thư mục có tên không chứa khoảng trắng, không có dấu. Ví dụ: Cách chọn đường dẫn như thế này D:\DANG KE DE TAI C 2024 là SAI



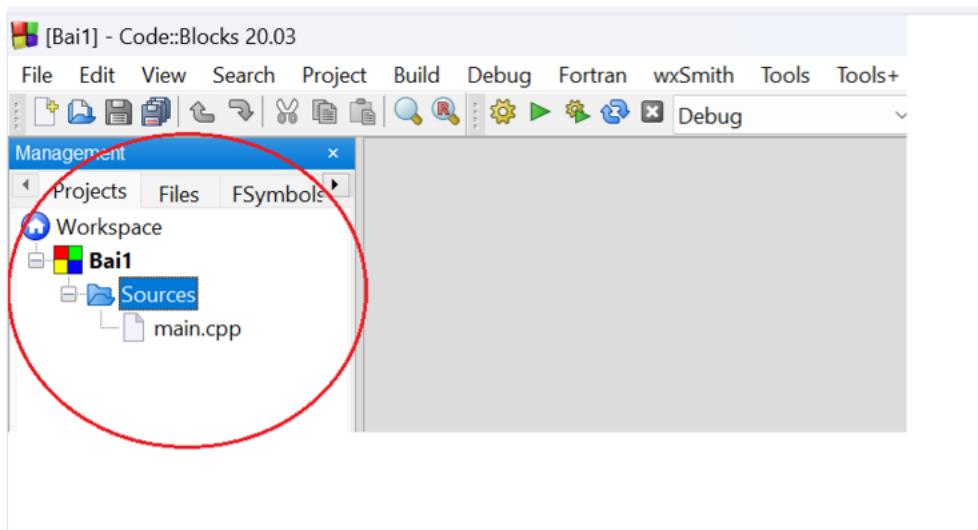
Bước 4: Nếu sau bước 3 mà giao diện trống trơn không có gì (như hình bên dưới)



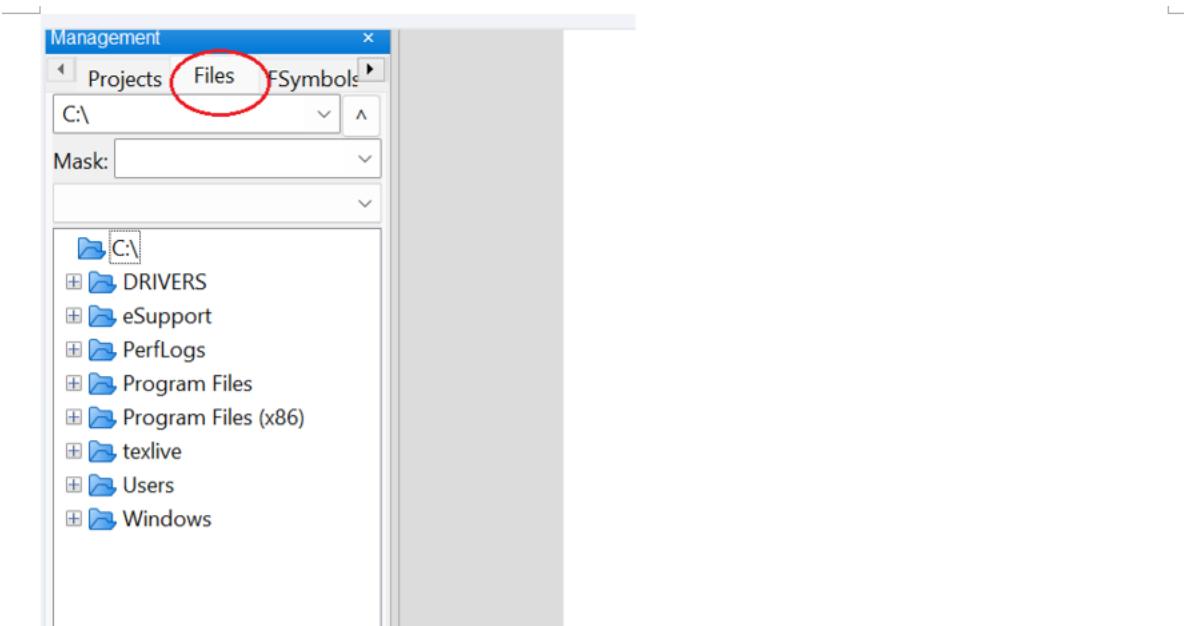
thì Vào View->Manager



Trong cửa sổ tiếp theo thanh công cụ **Management** sẽ liệt kê các file có trong **project**. Nhắc lại, để hiện công cụ Management vào menu View và đảm bảo dòng Manager đang được check.

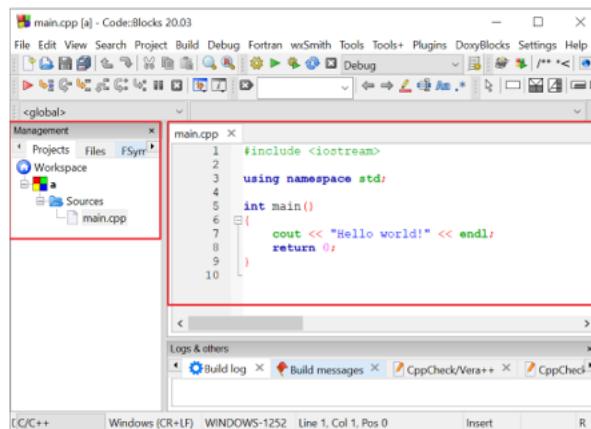


Lưu ý: tại thanh công cụ Management có nhiều Tab như Project, Files, Fsymbols,... Nếu lúc đầu Tab Files được chọn thì sẽ có hình ảnh như sau:



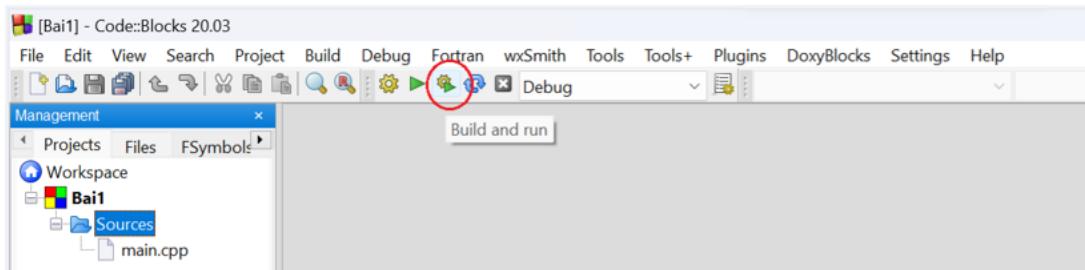
Bấm chọn Nút Back, Next (có icon hình tam giác qua trái qua phải) để chọn đúng Tab Project. Mở thư mục **Source** của project từ trong thanh công cụ **Management** sẽ có file **main.cpp** với chương trình “Hello world!” được viết sẵn.

Bấm chọn Nút Back, Next (có icon hình tam giác qua trái qua phải) để chọn đúng Tab Project. Mở thư mục **Source** của project từ trong thanh công cụ **Management** sẽ có file **main.cpp** với chương trình “Hello world!” được viết sẵn.

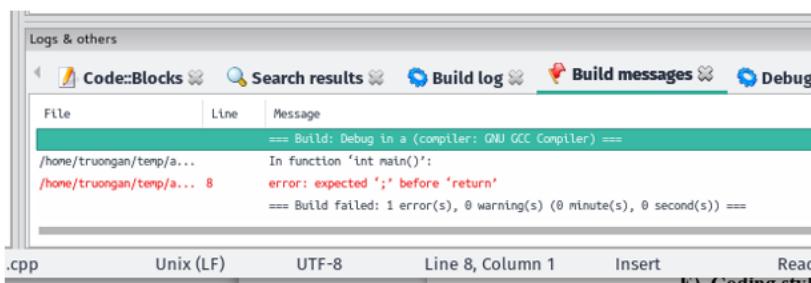


Khởi chạy chương trình

- Khởi chạy chương trình bằng lệnh Build → Build and run (F9) hoặc Click vào biểu tượng Tam giác xanh+Bánh răng cưa



- Nếu có lỗi biên dịch cửa sổ Build Message sẽ thông báo như hình bên dưới.



- Nếu cửa sổ thông báo lỗi không thấy thì Vào View→Logs

