

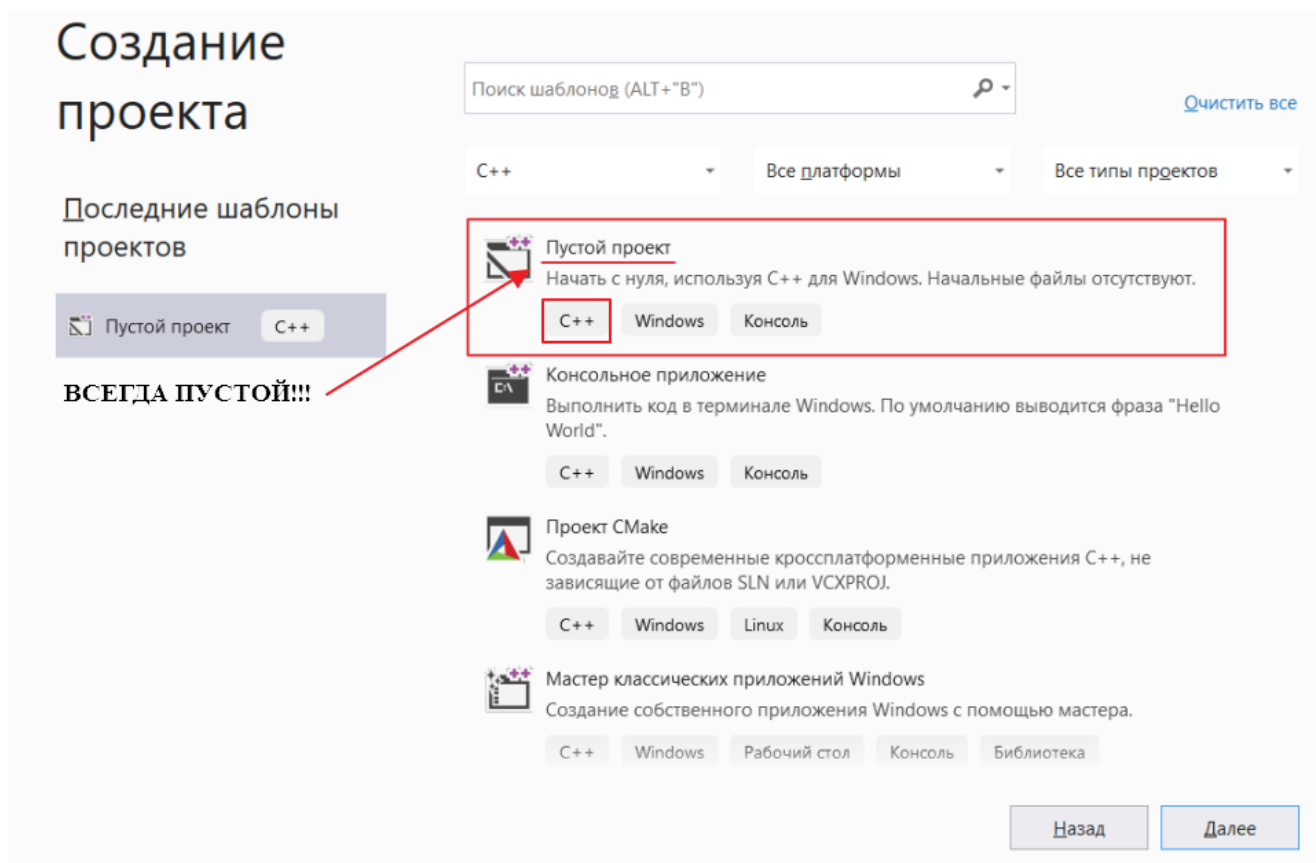
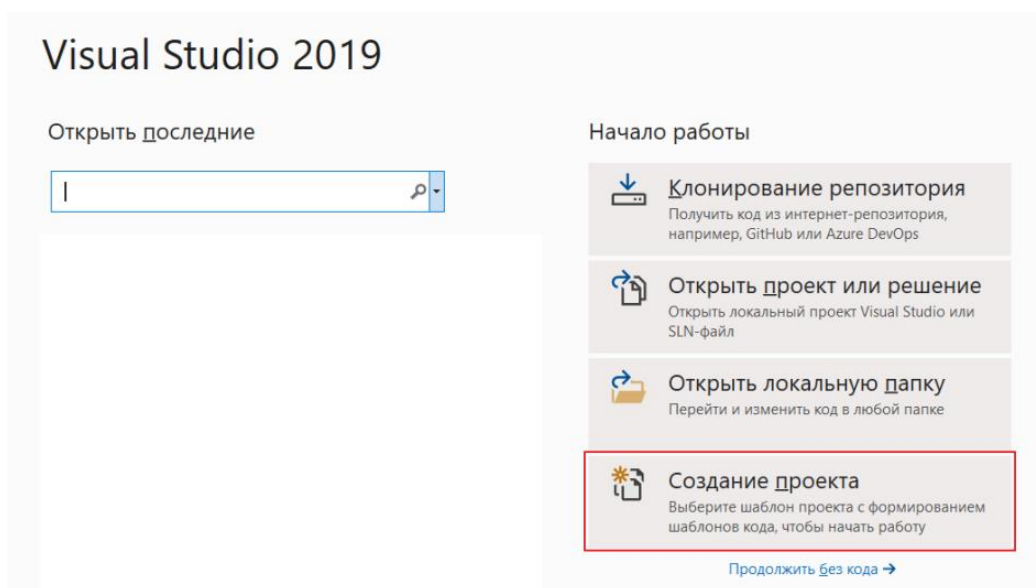
ОГЛАВЛЕНИЕ

СОЗДАНИЕ РЕШЕНИЯ И ПЕРВОГО ПРОЕКТА	1
ЗАПУСК ПРОЕКТА	3
СОЗДАНИЕ ЕЩЕ ОДНОГО ПРОЕКТА В ЭТОМ ЖЕ РЕШЕНИИ	5

СОЗДАНИЕ РЕШЕНИЯ И ПЕРВОГО ПРОЕКТА

Шаг 0. Скачать и установить Visual Studio 2019 (VS) или любую другую современную версию (Community Edition), если это не было сделано ранее. Запустить VS.

Шаг 1. Выбрать пункт «Создать проект». Выбрать «Пустой проект C++ Windows Консоль» (можно воспользоваться поиском).



Настроить новый проект

Пустой проект

C++

Windows

Консоль

Название соответствующее той задаче, которую вы собираетесь решать сейчас, например, если это игра Крестики-нолики, то название можно сделать TicTacToe

Имя проекта

TicTacToe

Расположение

C:\GitHub\Informatics-and-Programming\HW\

Имя решения

HWSolution

Путь без пробелов и русских символов

☐ Поместить решение и проект в одном каталоге

Название должно соответствовать лежащим там работам. Например, если там будут ваши домашние работы, назвать HomeWorks или HWSolution или любой вариант, отражающий эту суть

Назад

Создать

Замечание. Solution (решение) - это группа связанных между собой проектов.

Советую в процессе обучения иметь следующие три Solution:

1. Solution с выполненными практическими работами на занятиях в терминал-классе (ПР). Советую каждый семестр создавать новый Solution. Имя для решения может быть, например, Classworks_1st_term.
2. Solution с выполненными домашними работами (ДЗ). Имя, например, Homeworks_1st_term.
3. Solution'ы для лабораторных работ (ЛР) создаются в силу объёмности данных видов работ для каждой ЛР отдельно, например, LW_1_Comparison_of_sorting_algorithms.

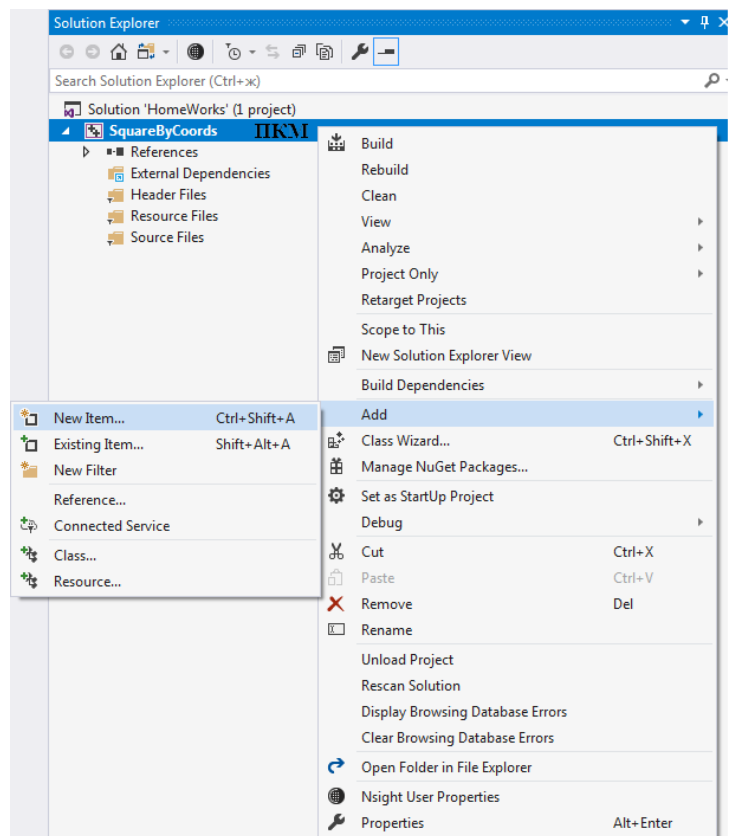
Замечание. Не экономьте время и мыслительные ресурсы на продумывание корректного и понятного названия для текущей задачи. Вы должны хорошо ориентироваться в ваших проектах, если они все называются Project1, Project3, AAAA, HW_21.12.24 – вы будете постоянно тратить время на поиск тех самых «крестиков-ноликов».

Замечание. В названиях не допустимо использование пробелы и русские символы. При работе, например, с файлами или сборщиками проектов, вы поймёте, что поиск ошибки связанными с неверно прочитанными путями крайне неприятен (компилятор просто не скажет вам, что проблема в русских символах в пути, скорее всего просто выдаст «файл не найден»).

Замечание. Есть 2 варианта написания названий из нескольких слов без пробелов: StyleNumberOne, style_number_two.

Шаг 2. Добавить исходный файл, в котором будет написана программа.

ПКМ¹ по созданному проекту – Добавить (Add) – Создать элемент (New Item).

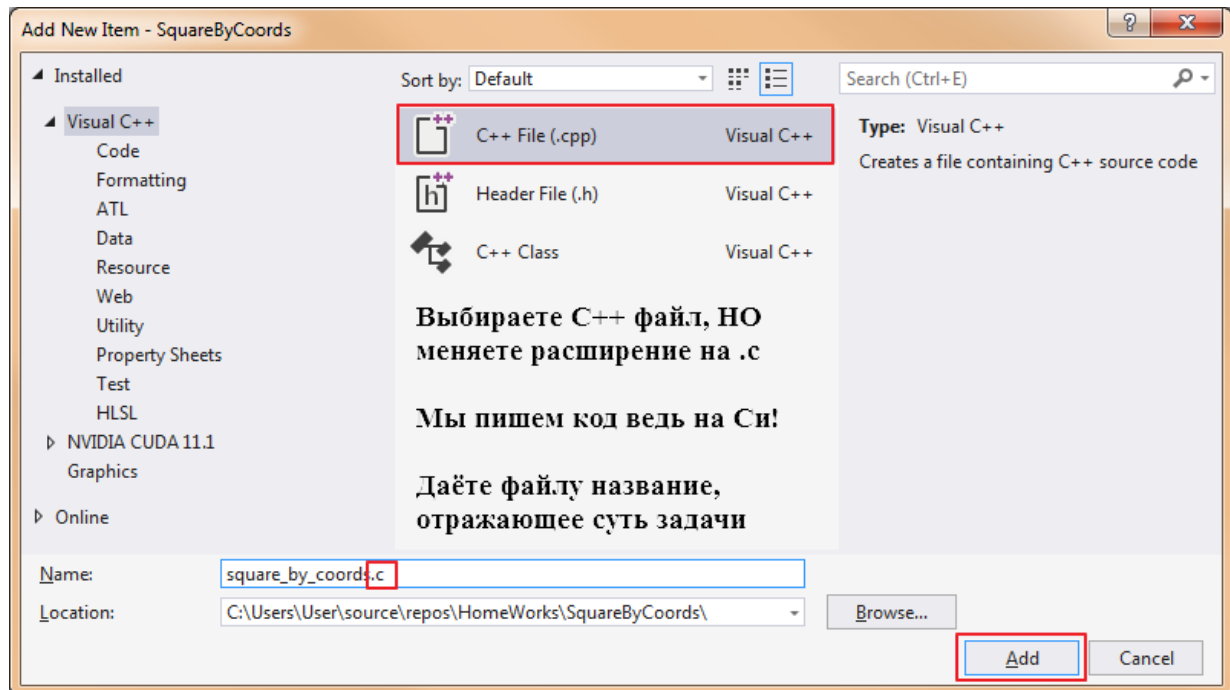


¹ Здесь и далее, ПКМ – сокращение для «правая кнопка мыши».

После этого появится окно создания элемента.

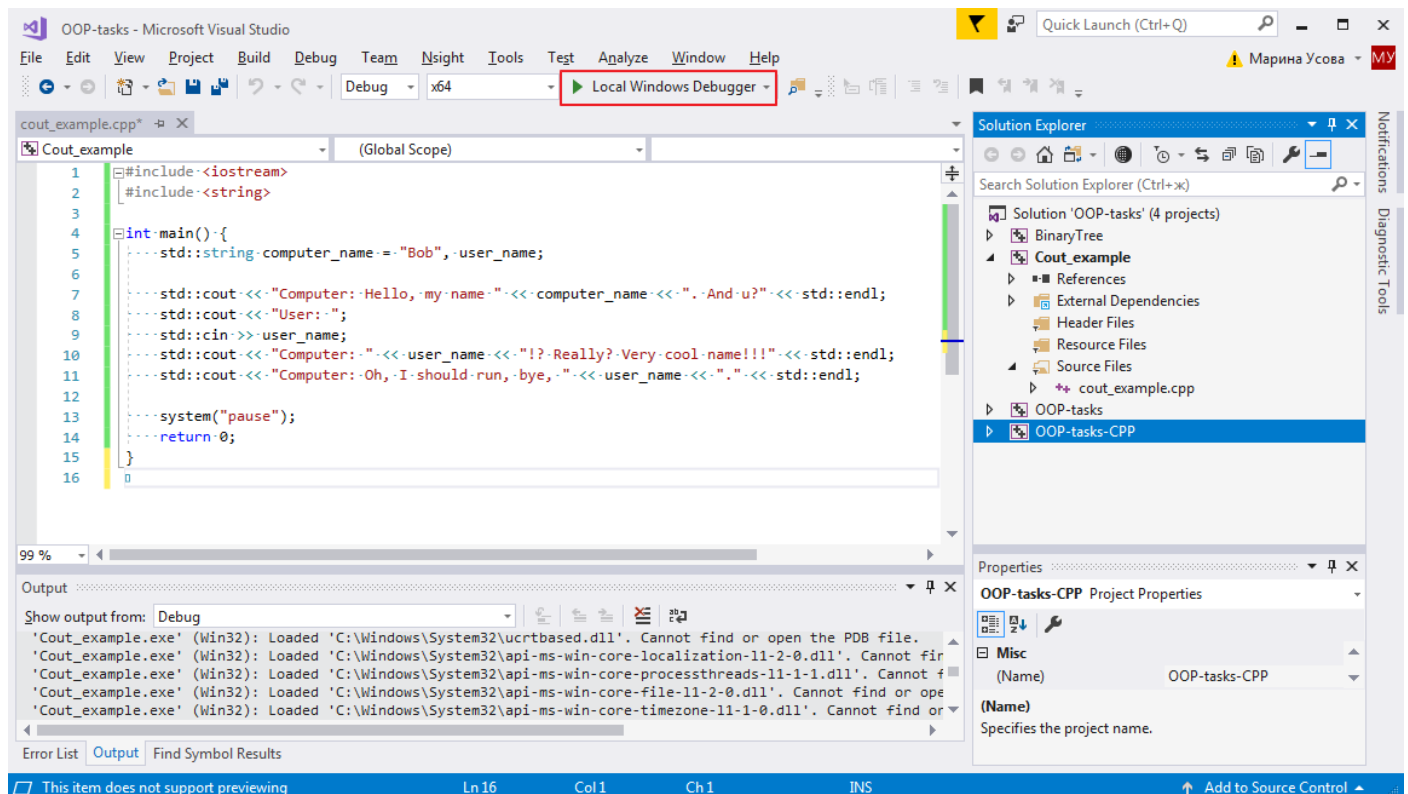
Требуется выбрать нужный тип файла и при необходимости сменить расширение (.с – язык Си, .cpp – язык C++). Названия для файлов всегда даём осмысленные, чтобы не потеряться среди кучи одинаковых проектов и файлов.

Например, если это язык Си, а решать собираемся задачу по вычислению площади треугольника по координатам, то:



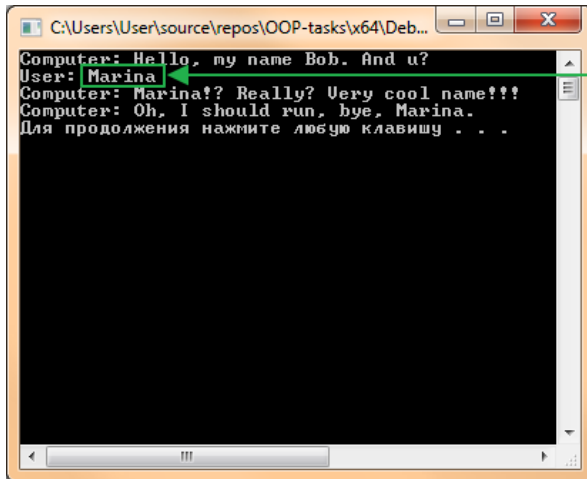
ЗАПУСК ПРОЕКТА

Чтобы запустить вашу программу, следует нажать кнопку «Локальный отладчик Windows»:



Возможные ситуации после запуска проекта

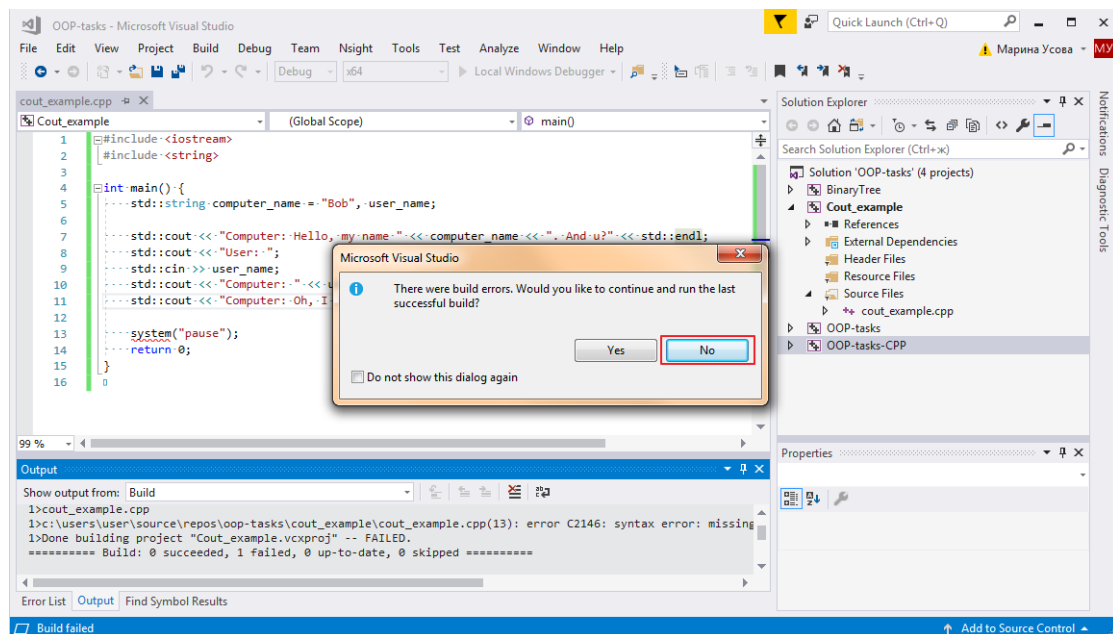
1 случай «Успешный запуск». Если всё хорошо, запустится консоль:



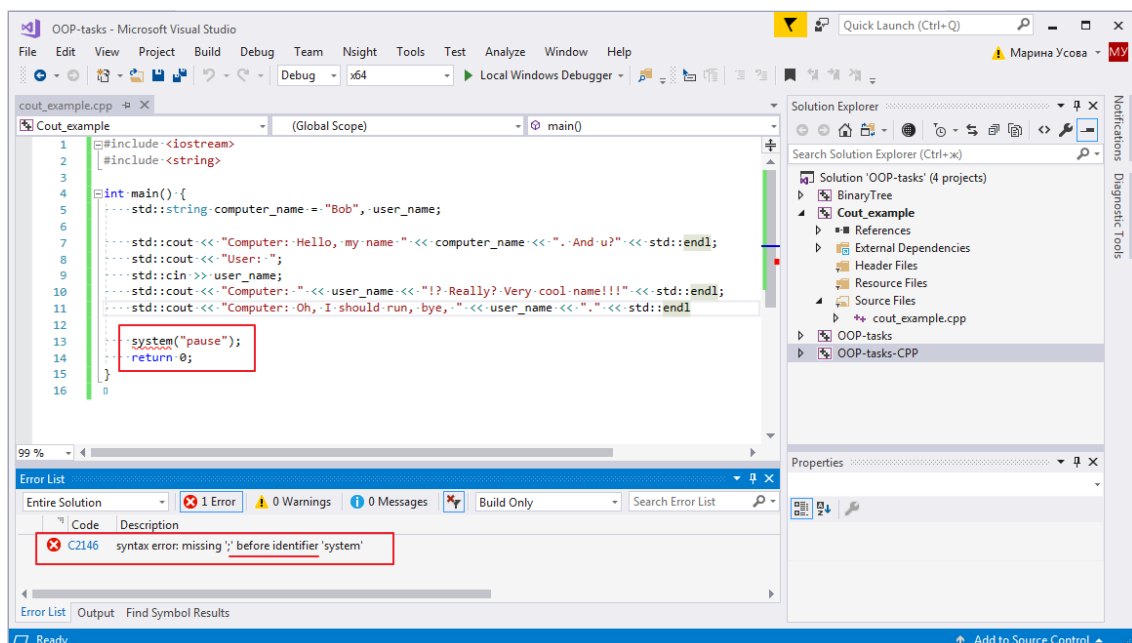
```
Computer: Hello, my name Bob. And u?  
User: Marina  
Computer: Marina!? Really? Very cool name!!!  
Computer: Oh, I should run, bye, Marina.  
Для продолжения нажмите любую клавишу . . .
```

Набрано на клавиатуре после запуска программы и нажат "enter" для отправки.

2 случай «Запуск с ошибками». Если появится окно об ошибках, нажимаем «Нет»:



Далее появляется окно со списком ошибок, также строки с проблемами в коде подчёркиваются красным:



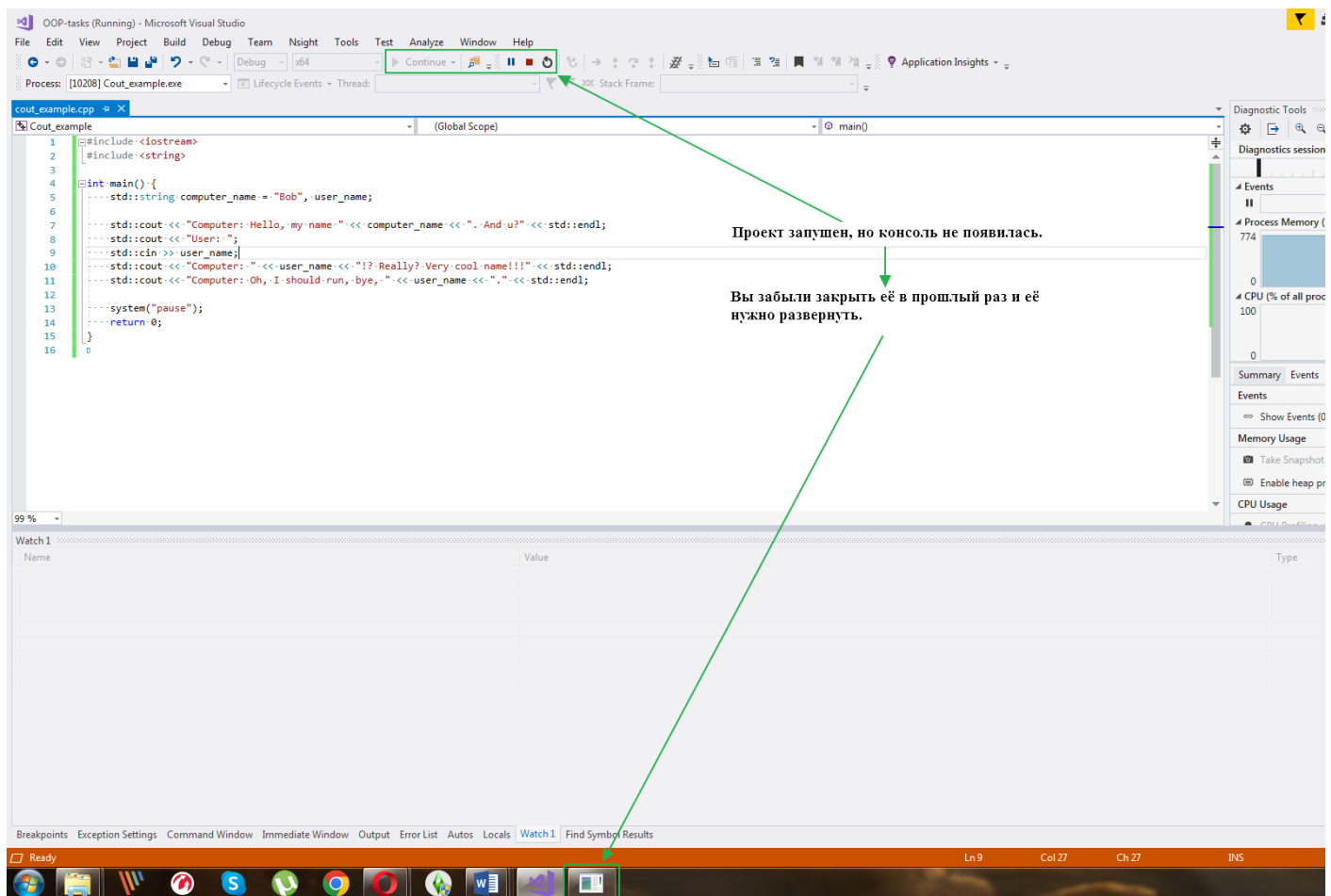
В тексте ошибки сказано, что пропущена ; перед system. Находим проблему и исправляем:

```
1  #include <iostream>
2  #include <string>
3
4  int main(){
5      std::string computer_name = "Bob", user_name;
6
7      std::cout << "Computer: Hello, my name " << computer_name << ". And u?" << std::endl;
8      std::cout << "User: ";
9      std::cin >> user_name;
10     std::cout << "Computer: " << user_name << "!? Really? Very cool name!!" << std::endl;
11     std::cout << "Computer: Oh, I should run, bye, " << user_name << ". " << std::endl;
12
13     system("pause");
14     return 0;
15 }
16
```

добавлена точка с запятой

Повторный запуск проходит без ошибок и на экране появляется та же консоль, что в случае 1.

3 случай «Не появляющаяся консоль». Если окна об ошибке не было, но никакой консоли не запустилось, вы, вероятно, забыли в прошлый раз закрыть консоль, и она просто свёрнутаЖ



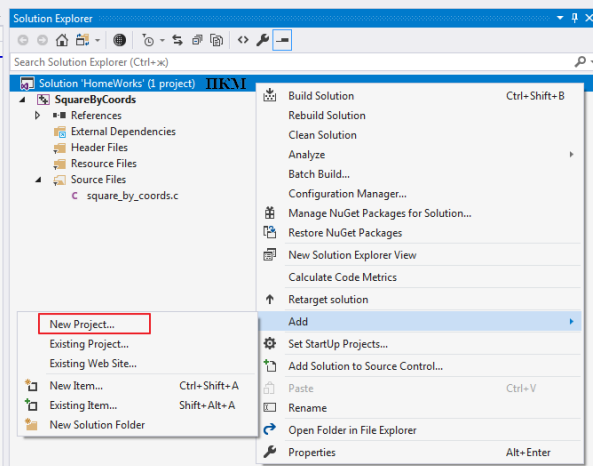
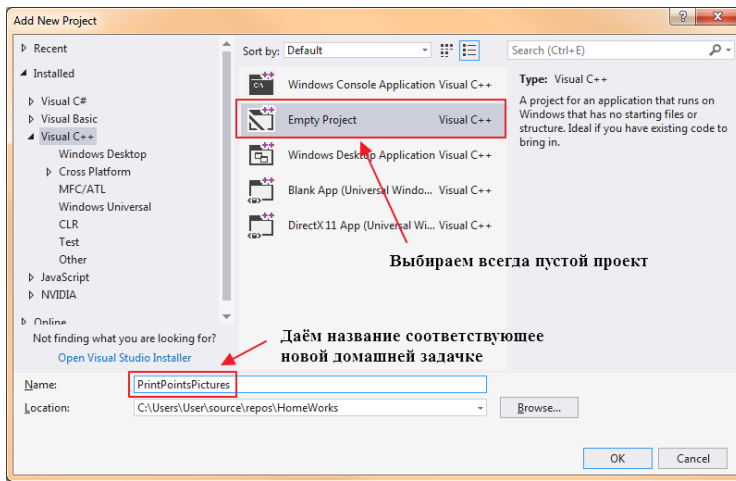
СОЗДАНИЕ ЕЩЕ ОДНОГО ПРОЕКТА В ЭТОМ ЖЕ РЕШЕНИИ

Шаг 0. Открыть решение, в котором собираетесь создать новый проект, если он ещё не открыт.

Шаг 1. Добавление нового проекта в решение.

ПКМ по решению – Добавить (Add) – Создать проект (New Project).

Появится знакомое уже вам окно создания нового проекта. Выбрать «Пустой проект C++ Windows Консоль». Дать проекту нормальное название. Все требования к оформлению названий сохраняются.



Шаг 2. Теперь уже для нового созданного проекта требуется добавить исходный файл, в котором будет написана программа.

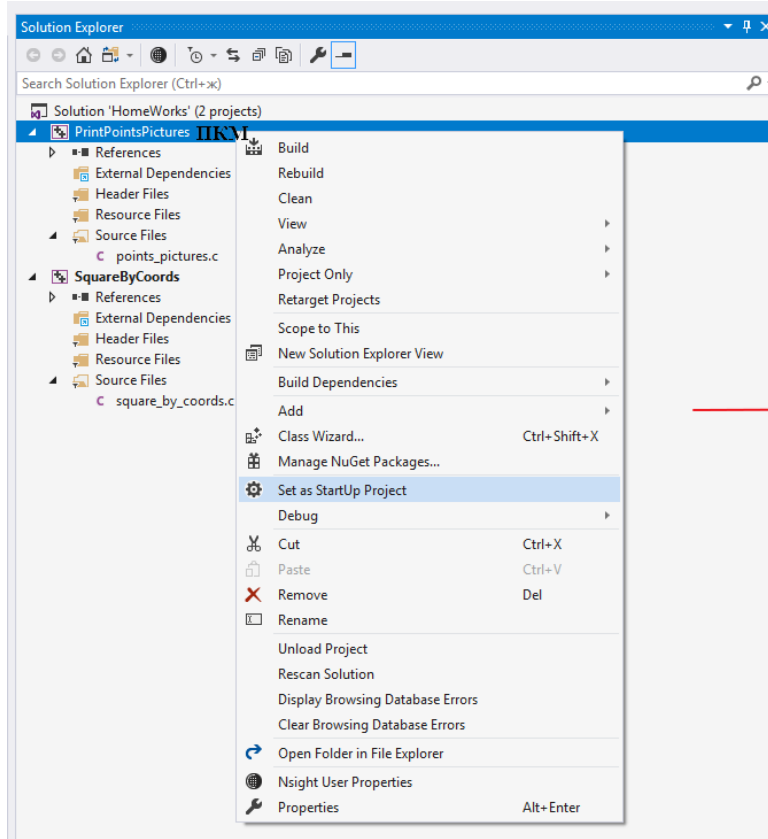
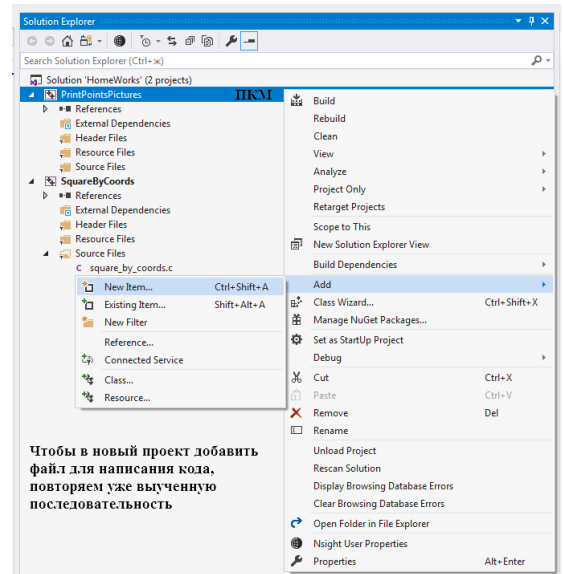
ПКМ по новому проекту – Добавить (Add) – Создать элемент (New Item).

Шаг 3. Назначить запускаемым новый проект.

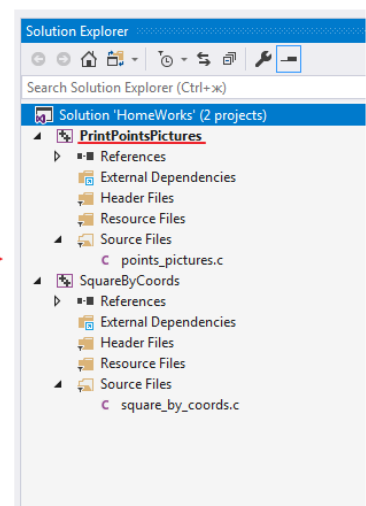
Запускается всегда проект, выделенный в обозревателе решений жирным шрифтом. Например, на изображении справа это всё еще SquareByCoords, хотя мы уже создали новый проект PrintPointsPictures.

Чтобы изменить запускаемый проект требуется:

ПКМ по нужному для запуска проекту – Назначить автозагружаемым проектом.



Чтобы запустить другой ваш проект, ПКМ по этому проекту и выбрать пункт Назначить запускаемым проектом (Set as StartUp Project)



После написания кода в новом проекте и нажатия на кнопку «Локальный отладчик Windows» будет запускаться именно этот проект.