Комп’ютерний практикум № 03

Автоматизована збірка багатомодульного проекту. Компіляція і зв’язування.

Рівень “Середній” та “Високий”

Хід роботи

**Завдання 1**

*Пройти ​навчальний урок по використанню бібліотеки SFML за тією різницею, що для виконання завдання використовувати не IDE Code::Blocks, а ​Visual Studio Code та систему ​make​. Необхідні #defines​ передавати також через Makefile.*

*Виконати динамічне зв’язування з бібліотеками SFML.*

**Завдання 2**

*Виконати модифікацію програми з уроку наступним чином:*

*1) У новоствореному вікні малюється матриця кольорових кругів розмірністю 10 на 10.*

*2) Створення полотна кругів відбувається в окремій функції, що знаходиться в окремому модулі circles.cpp*

*​ 3) Даний модуль ​скомпілювати та зв’язати в окрему бібліотеку​ ​circles.dll*

*​ 4) Отриману бібліотеку зв’язати з фінальною програмою.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Results:** | **Makefile:**  all: solve  solve: circle.dll main.o  g++ main.o circle.dll -o main -L "../SFML/lib/" -lsfml-graphics-d -lsfml-window-d -lsfml-system-d  main.o: main.cpp  g++ -c main.cpp -I "../SFML/include/"  circle.dll: circle.o  g++ -shared circle.o -o circle.dll -L "../SFML/lib/" -lsfml-graphics-d -lsfml-window-d -lsfml-system-d  circle.o: circle.cpp  g++ -c circle.cpp -I "../SFML/include/" |

**Висновок:** в рамках роботи над комп’ютерним практикумом я пройшла ​навчальний урок по використанню бібліотеки SFML, ​з використанням Visual Studio Code та системи ​make​. Виконала динамічне зв’язування з бібліотеками SFML.