

## Tworzenie nowego projektu w programie Microsoft Visual Studio 2013

Instrukcja opisuje w jaki sposób stworzyć projekt wykorzystujący bibliotekę `winbgi2` w programie Microsoft Visual Studio 2013.

- Otwórz program Microsoft Visual Studio.
- Na stronie startowej, pod nagłówkiem *Start* znajduje się link *New project*. Uruchom go. (Jeśli strona startowa nie wyświetli się, wybierz z menu głównego *File -> New Project*.)
  - Rozwiń listę *Templates* i wybierz szablon *Visual C++*. W głównej części ekranu pojawiają się cztery typy projektów. Wybierz *Win32 Console Application*
  - Uzupełnij pole *Name* wybraną nazwą projektu i pole *Location* ścieżką do swojego katalogu. Okno *New Project* powinno wyglądać tak, jak poniżej:
- Kliknij *OK*, a w kolejnym oknie *Next >*. Wyświetlone zostanie okno *Application Settings*, w którym:
  - Na liście *Application type* sprawdź czy zaznaczona jest opcja *Console application*.
  - Na liście *Additional options* zaznacz opcję *Empty project* i odznacz opcję *Security Development (...)*. Okno programu powinno wyglądać tak, jak poniżej:
- Kliknij *Finish*. W katalogu, który wybrałeś jako miejsce dla utworzenia projektu, powstał folder o wybranej przez Ciebie nazwie. Otwórz go za pomocą eksploratora Windows. Znajdują się w nim pewne pliki (które w tym momencie nas nie interesują) oraz katalog o nazwie takiej samej jak nazwa katalogu nadrzędnego. Otwórz go. Znajdujesz się teraz w katalogu projektu, który zawiera tylko dwa pliki *\*.vcxproj* i *\*.vcxproj.filters*.
- Pliki biblioteki graficznej można pobrać ze [strony](#). Rozpakuj archiwum i wybierz pliki *winbgi2.cpp* oraz *winbgi2.h*. Skopiuj je do katalogu projektu.

Katalog powinien wyglądać następująco:

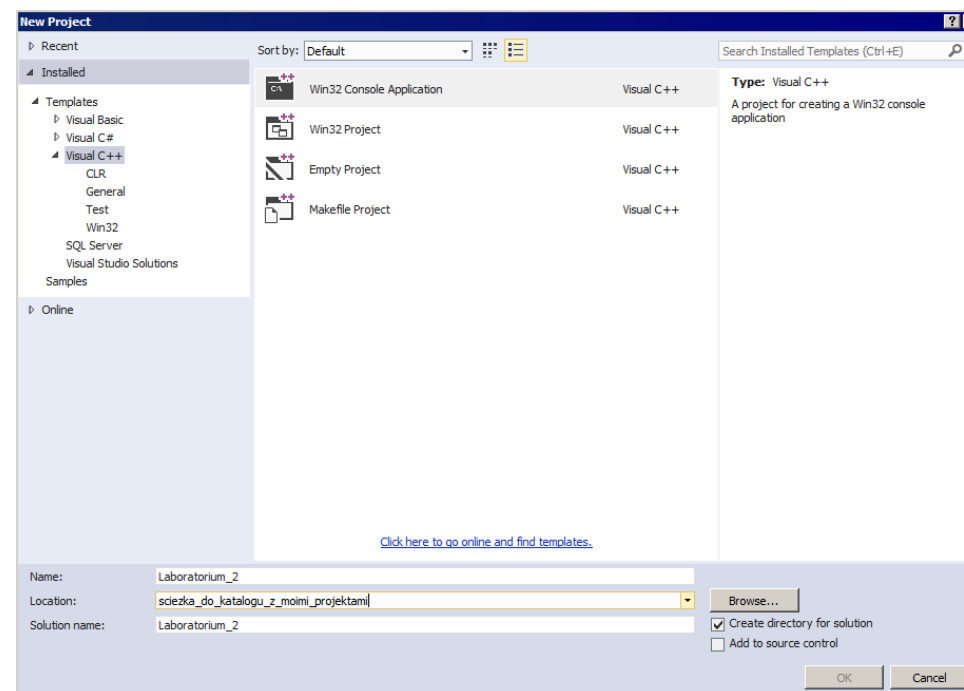


Figure 1:

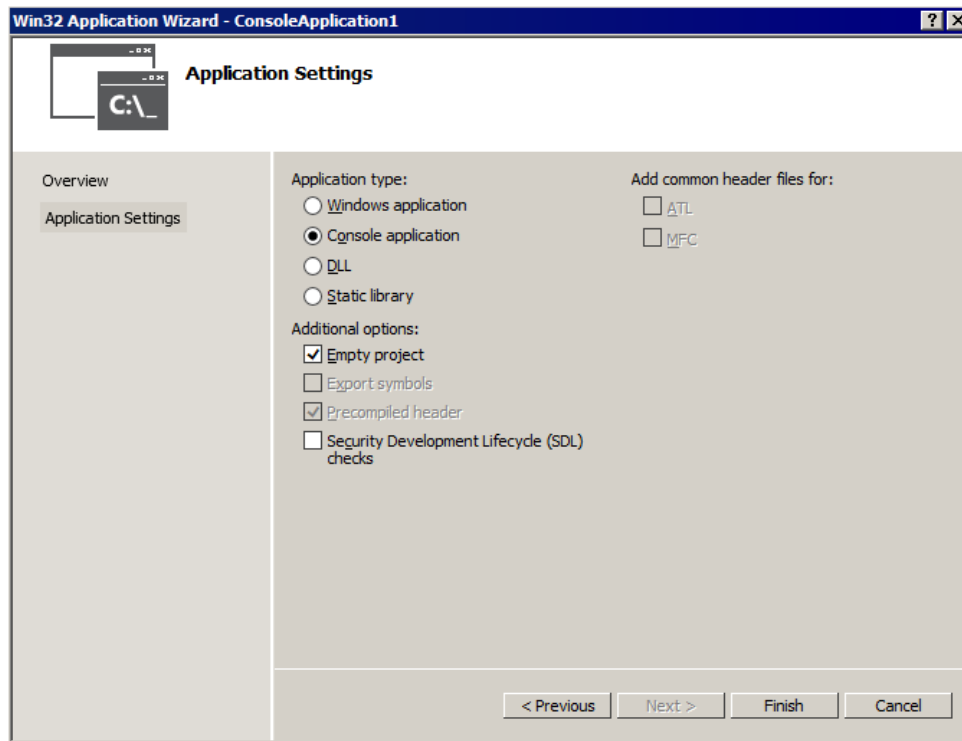


Figure 2:

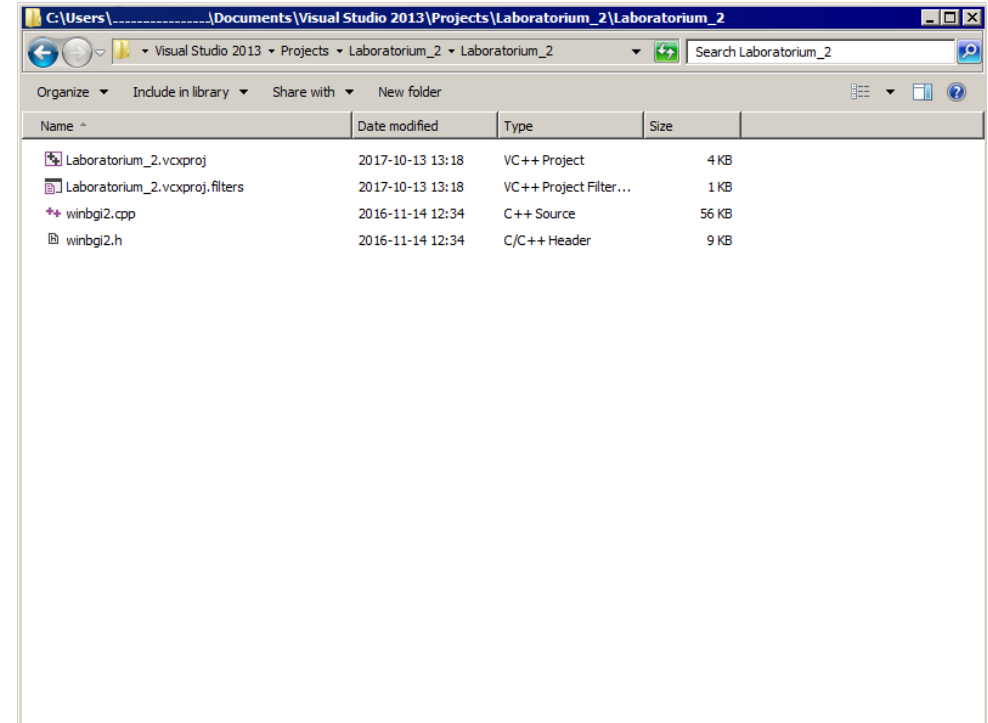


Figure 3:

- Wróć do programu Microsoft Visual Studio i zarejestruj pliki biblioteki graficznej. W tym celu znajdź panel *Solution Explorer*. (Jeśli panel jest zamknięty, użyj kombinacji klawiszy **Ctrl + Alt + L**.) Panel zawiera on pliki należące do Twojego projektu. Kliknij na *Header Files*, wybierz *Add* a następnie *Existing Item*.

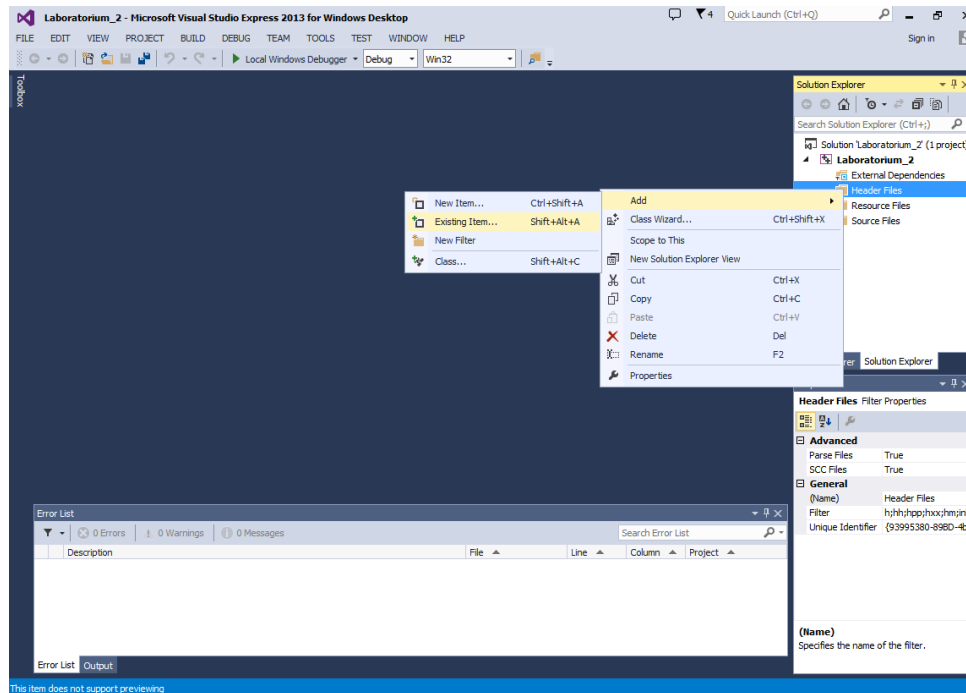


Figure 4:

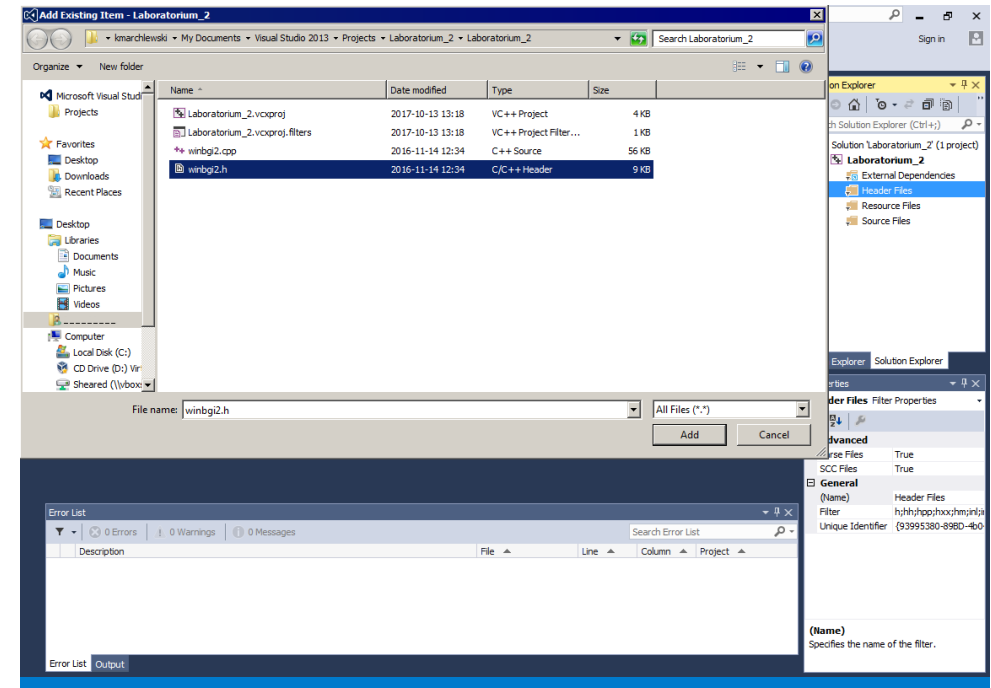


Figure 5:

- Otworzy się okno eksploratora, w którym należy wybrać plik nagłówkowy *winbgi2.h*.
- Wykonaj tą samą procedurę dla pliku źródłowego. Tym razem kliknij na *Source Files* i wybierz dodawanie nowego pliku. Po otwarciu eksploratora wskaż *winbgi2.cpp*.

9. Ostatnim krokiem będzie dodanie pliku źródłowego, w którym będzie znajdował się kod naszego programu. Kliknij na *Source Files*, wybierz *Add i New Item*. Otworzy się okno wyboru typu pliku, w którym należy wskazać *C++ File (.cpp)*. W polu *Name* wpisz wybraną nazwę (przykładowo **program.cpp**) i kliknij *Add*.

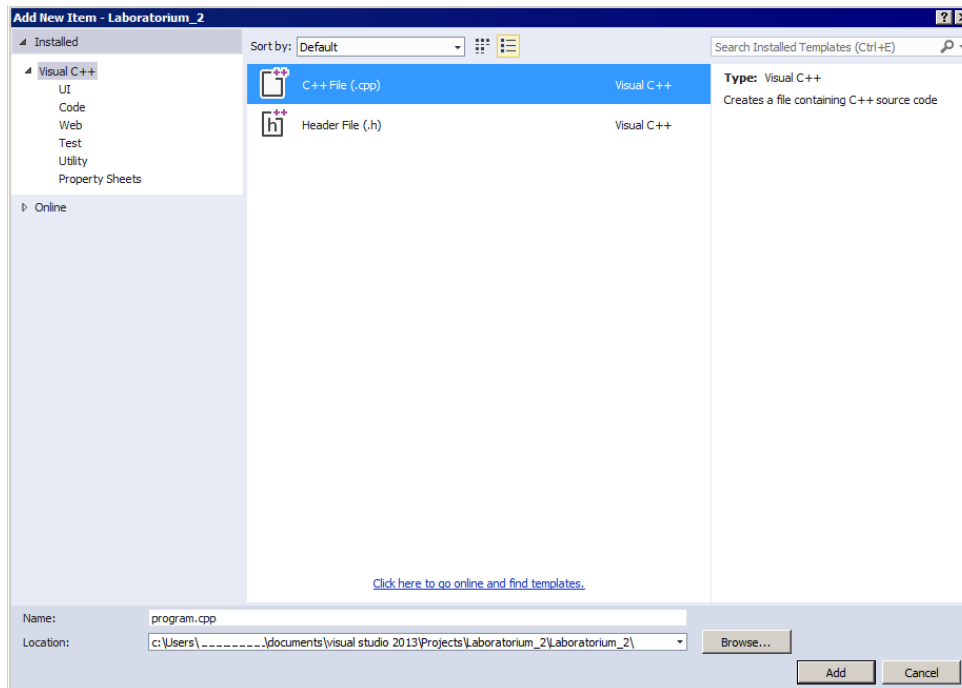


Figure 6:

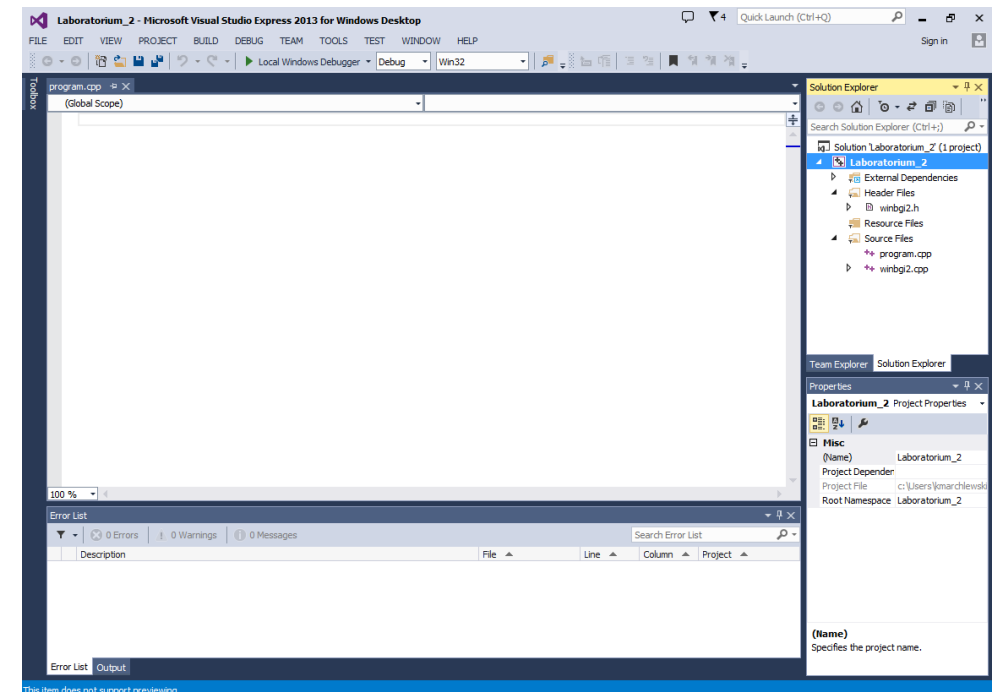


Figure 7:

10. Ostatecznie, okno projektu powinno wyglądać następująco:
11. Jeśli nowy plik źródłowy nie otworzył się od razu, kliknij jego nazwę (w naszym przykładzie **program.cpp**) na karcie *Solution Explorer*. Wpisz przykładowy kod:

Instrukcje oznaczają odpowiednio:

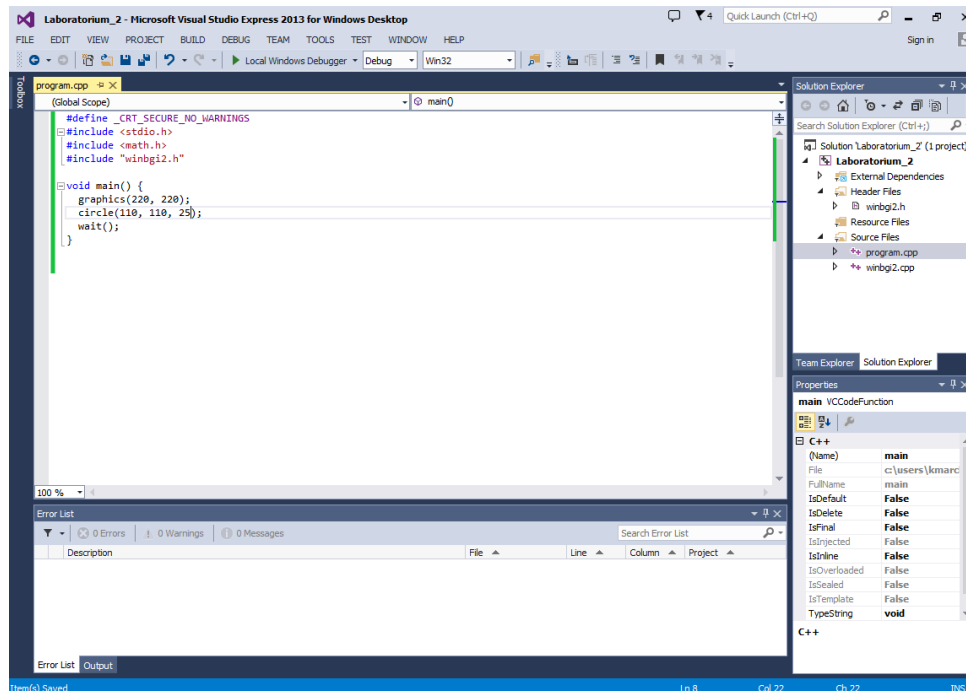


Figure 8:

```
#define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS // Wylaczenie ostrzezen dotyczacych funkcji
                                // scanf(), printf(), itd.
#include <stdio.h>              // Dolaczenie biblioteki z funkcjami wejscia,
#include <math.h>               // Dolaczenie biblioteki z funkcjami matematycznymi
#include "winbgm2.h"            // Dolaczenie biblioteki graficznej

void main() {
    graphics(220, 220);         // Otworzenie okna do rysowania
    circle(110, 110, 25);      // Narysowanie kolka
    wait();                    // Oczekiwanie z zamknieciem okna do momentu
                                // uzytkownik nacisnie dowolny klawisz
}
```

12. Biblioteka graficzna wymaga zmiany jednego ze standardowych ustawień. W tym celu klikamy na menu *PROJECT* a nastepnie na *Nazwa Projektu Properties*.
13. W nowo otwartym oknie rozwijamy liste *Configuration Properties*, wybieramy opcje *General*, klikamy w prostokat obok pola *Character Set* – pojawi sie strzalka symbolizujaca liste, rozwijamy ja i wybieramy opcje *Use Multi-Byte Character Set*. Wybór zatwierdz klikajac *OK*.
14. Program jest gotowy do skompilowania i uruchomienia. Robimy to przez klikniecie klawiszy *Ctrl + F5* lub przez rozwinięcie menu *DEBUG* i klikniecie *Start Without Debugging*. Po kompilacji program automatycznie sie uruchomi:

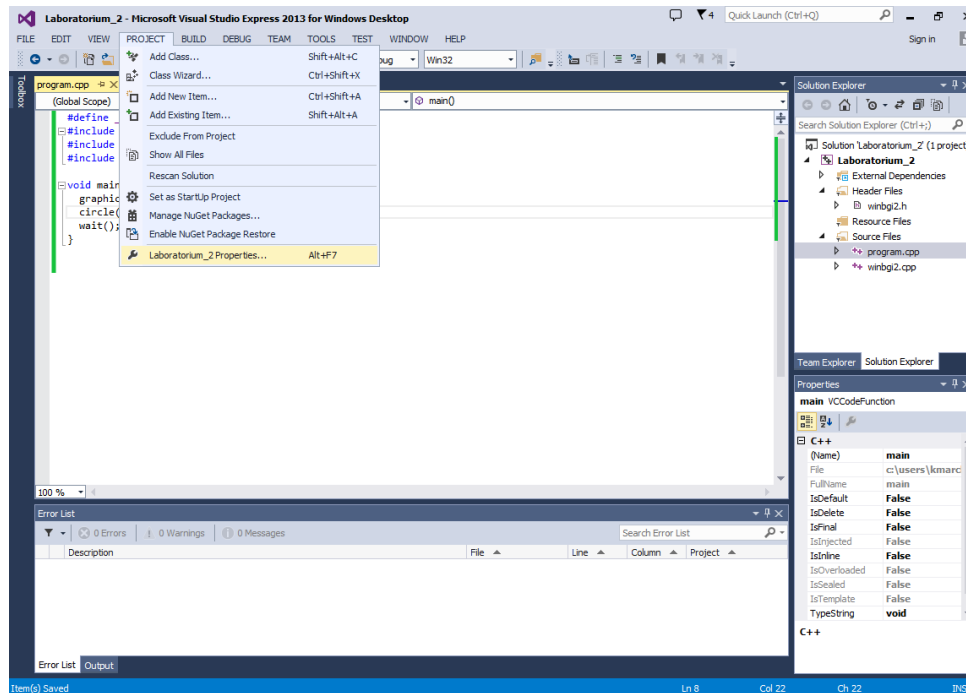


Figure 9:

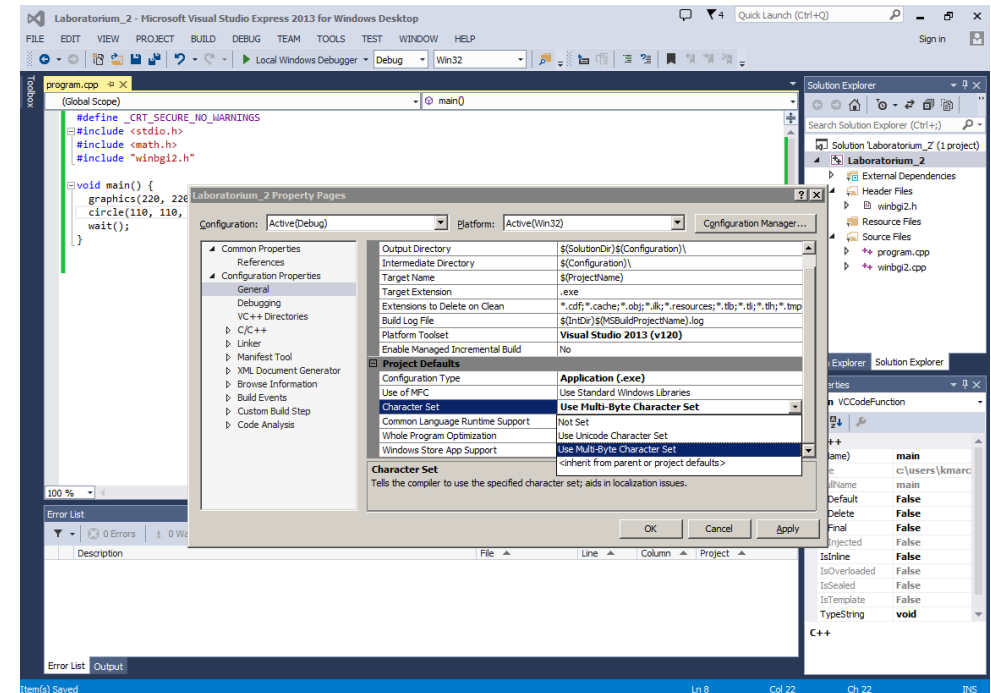


Figure 10:

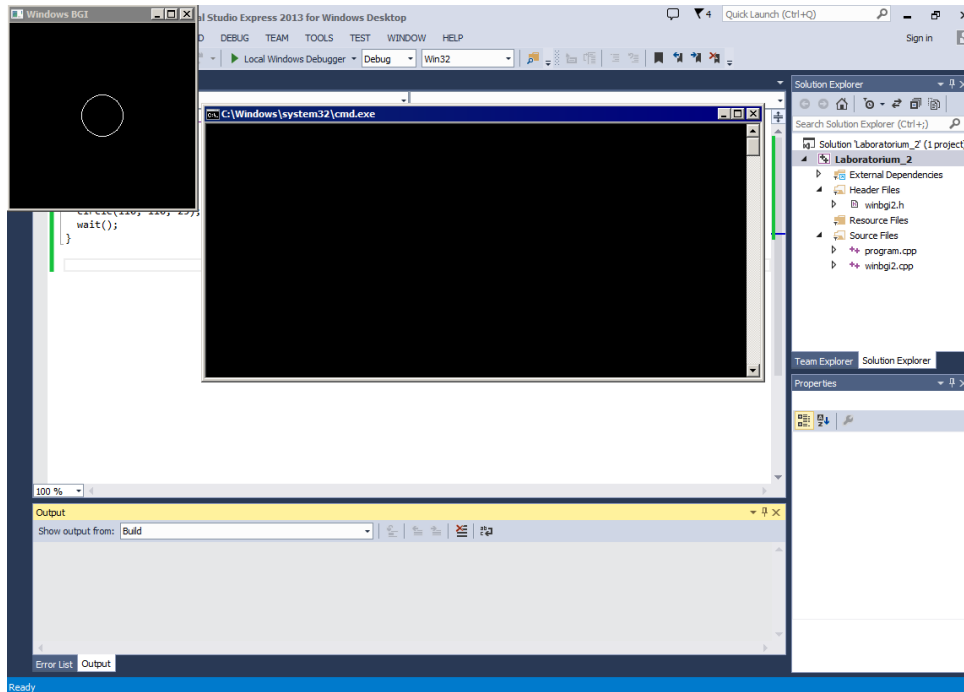


Figure 11: