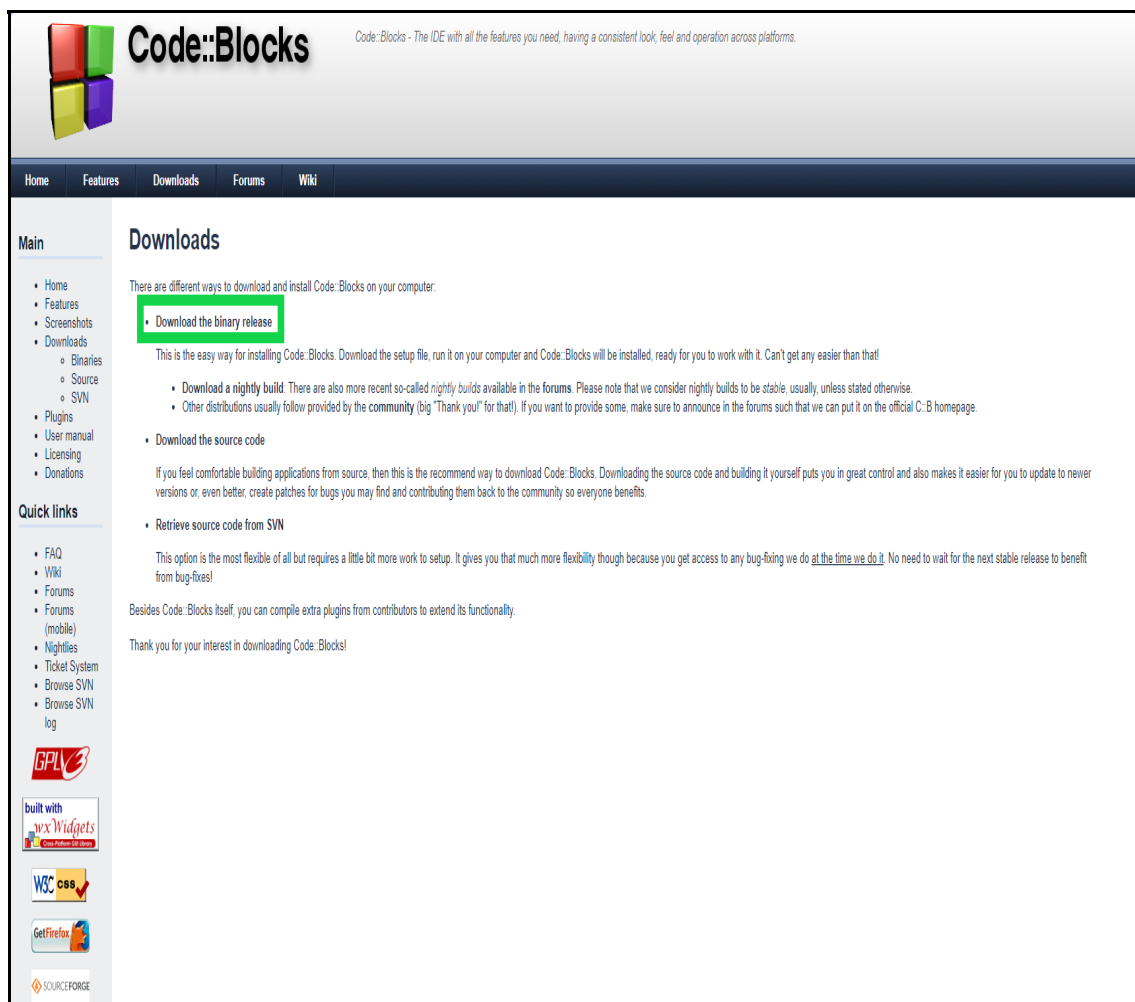


Manual de instalación

Code Blocks

- Primero procederemos a la instalación del entorno de desarrollado, mediante este enlace: [Descargar](#)
- Elegiremos la opción de el que viene con MinGW, ya que posteriormente nos dará problemas a la hora de compilar si no elegimos esta opción.

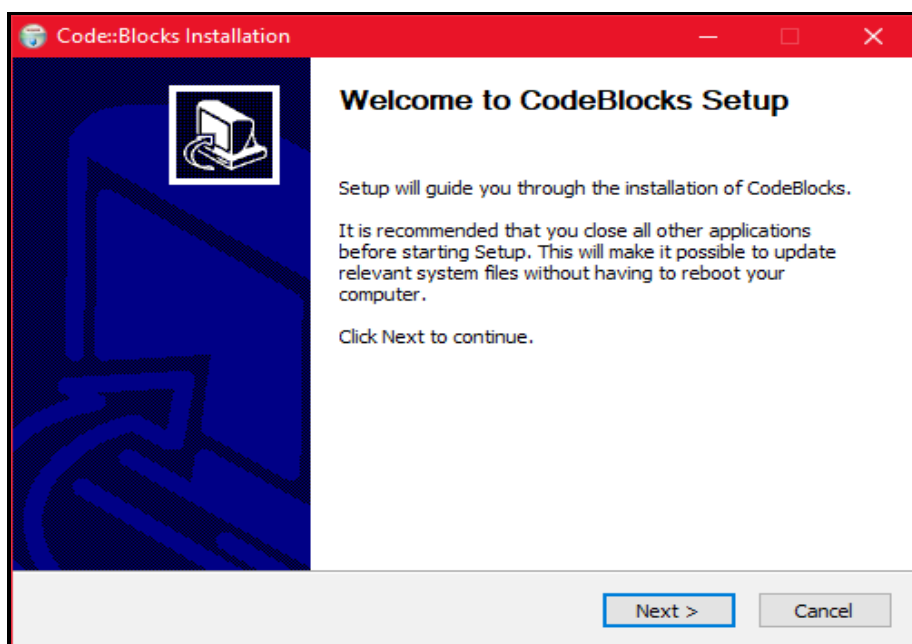


- Una vez seleccionada esta opción, nos dirigirá el link a esta página web:

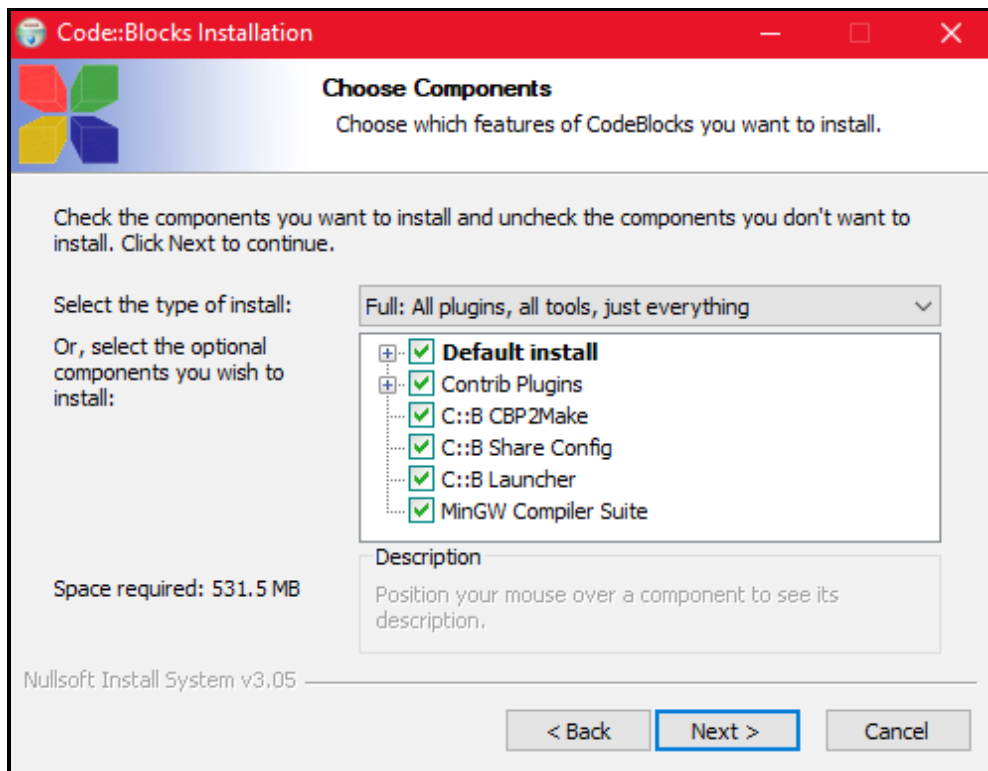
The screenshot shows the SourceForge project page for Code::Blocks. The page has a dark header with the SourceForge logo and navigation links: Open Source Software, Business Software, and Resources. The main content area features the Code::Blocks logo, a description of it as a free C, C++ and Fortran IDE, and its creators: killerbot, mandrav, mortenmacfly, and thomas-denk. It displays a 4.5-star rating from 156 reviews, 118,892 downloads this week, and a last update of 2 days ago. There are buttons for Download, Get Updates, and Share This. Below this is a tabbed interface with Summary, Files, Reviews, Support, SVN Repo, GIT Repo, Tickets, Wiki, and Donate. The Summary tab is active, showing a detailed description of the IDE, its features (Cross-platform, IDE, Compiler, Debugger, C/C++/Fortran), and a link to the Code::Blocks Team.

Proceso de instalación:

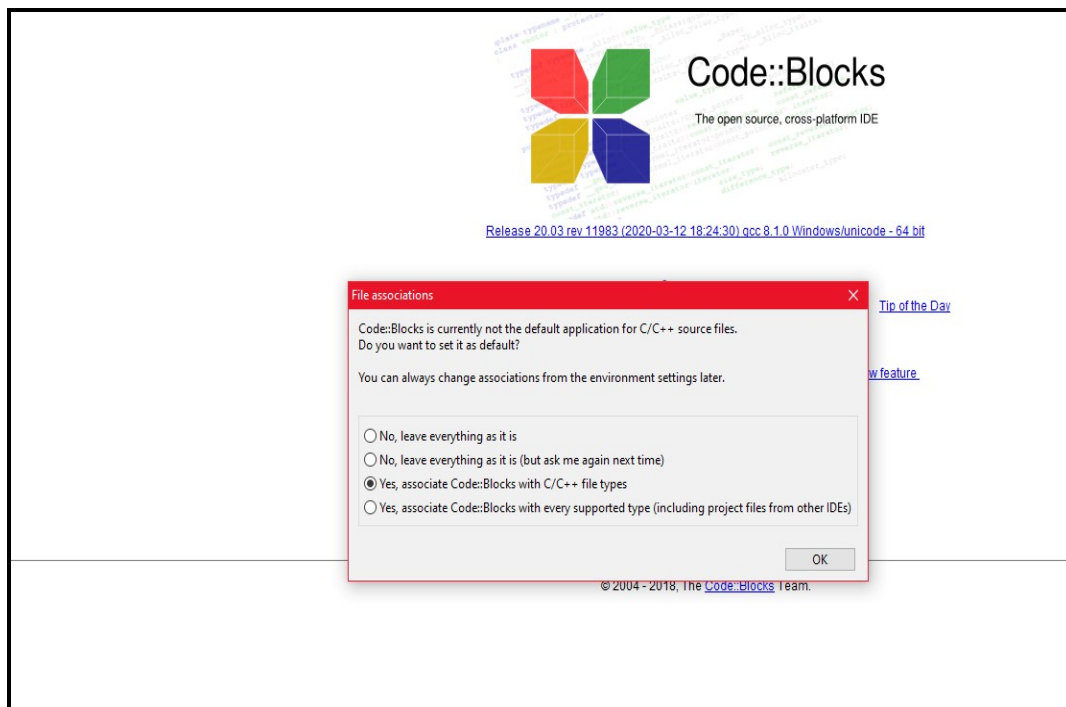
- Una vez se haya descargado el archivo Zip lo descomprimiremos y ejecutaremos su instalación:






- Cuando hayamos dado a siguiente nos aparecerá esta ventana, en la cuál deberemos de fijarnos si en la última opción está marcada el recuadro de MinGW Compiler. Una vez comprobado esto, seguiremos con la instalación.



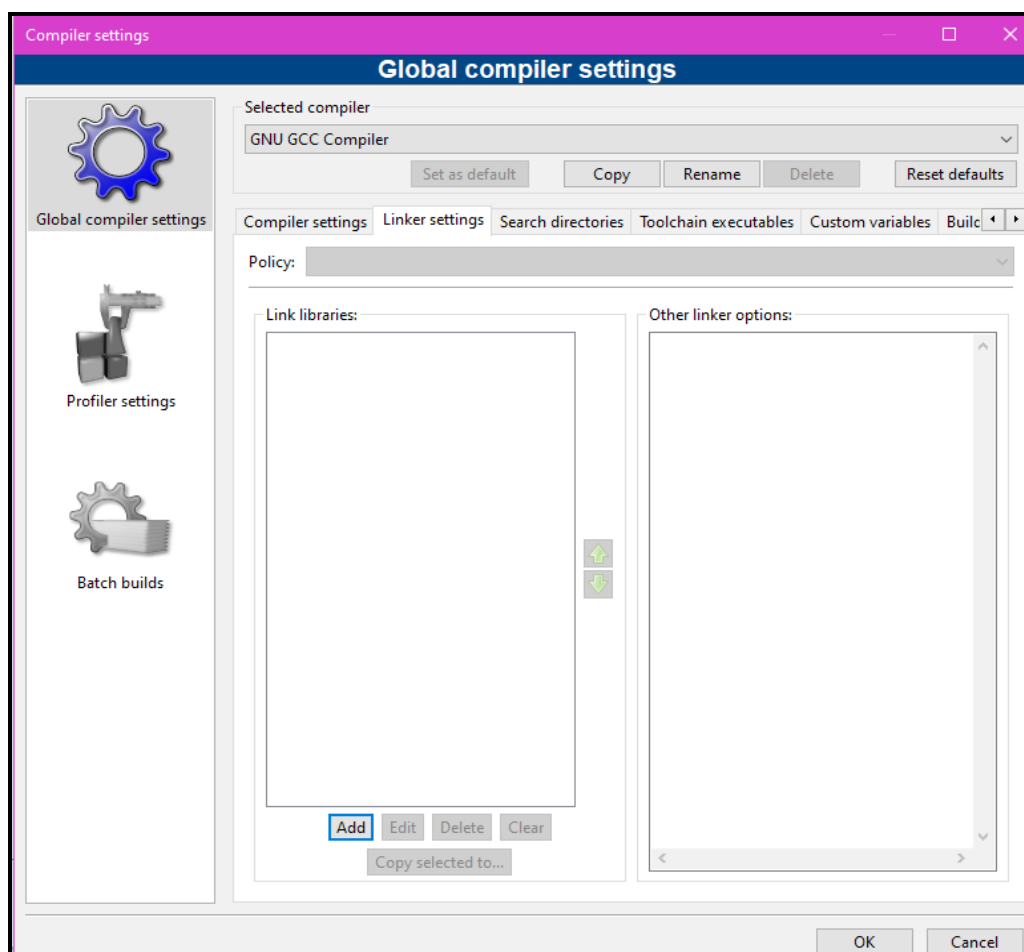
- En cuanto se nos haya descargado donde hemos seleccionado, se nos abrirá el entorno de desarrollo CodeBlocks. En este momento tendremos que seleccionar la opción mostrada:



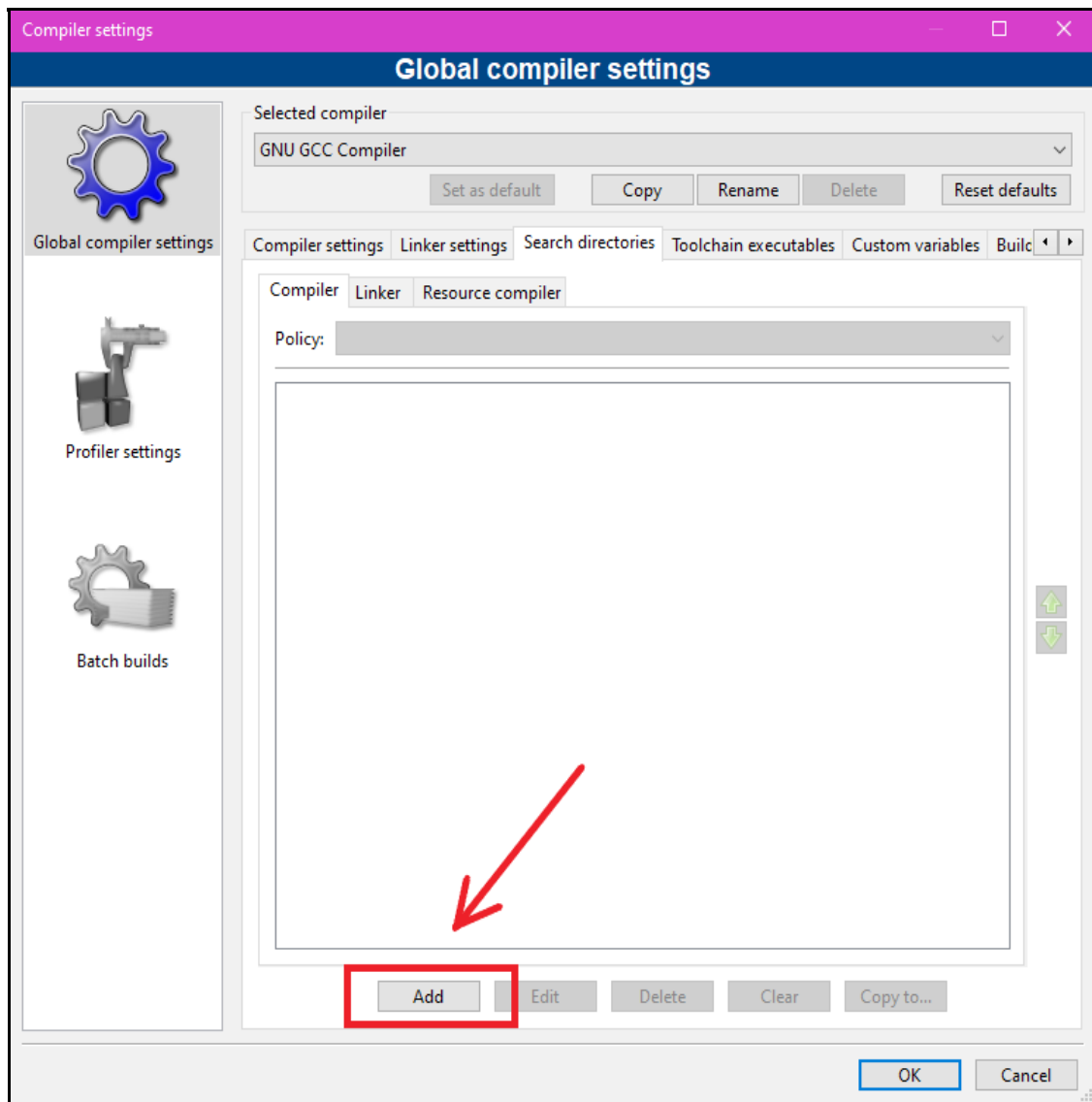
- Una vez seleccionada esta opción ya tendremos CodeBlocks preparado.
- Si queremos instalar la biblioteca Allegro habrá que hacer nuevas configuraciones. Como primer paso tendremos que descargarnos un comprimido con las diferentes librerías de Allegro. Estas librerías se tendrán que pegar en la ruta en la que tengamos instalado CodeBlocks y la carpeta de Windows habrá que instalar las restantes.

	include	27/06/2013 20:23	Carpeta de archivos
	lib	15/04/2015 11:18	Carpeta de archivos
	Windows	27/06/2013 20:19	Carpeta de archivos

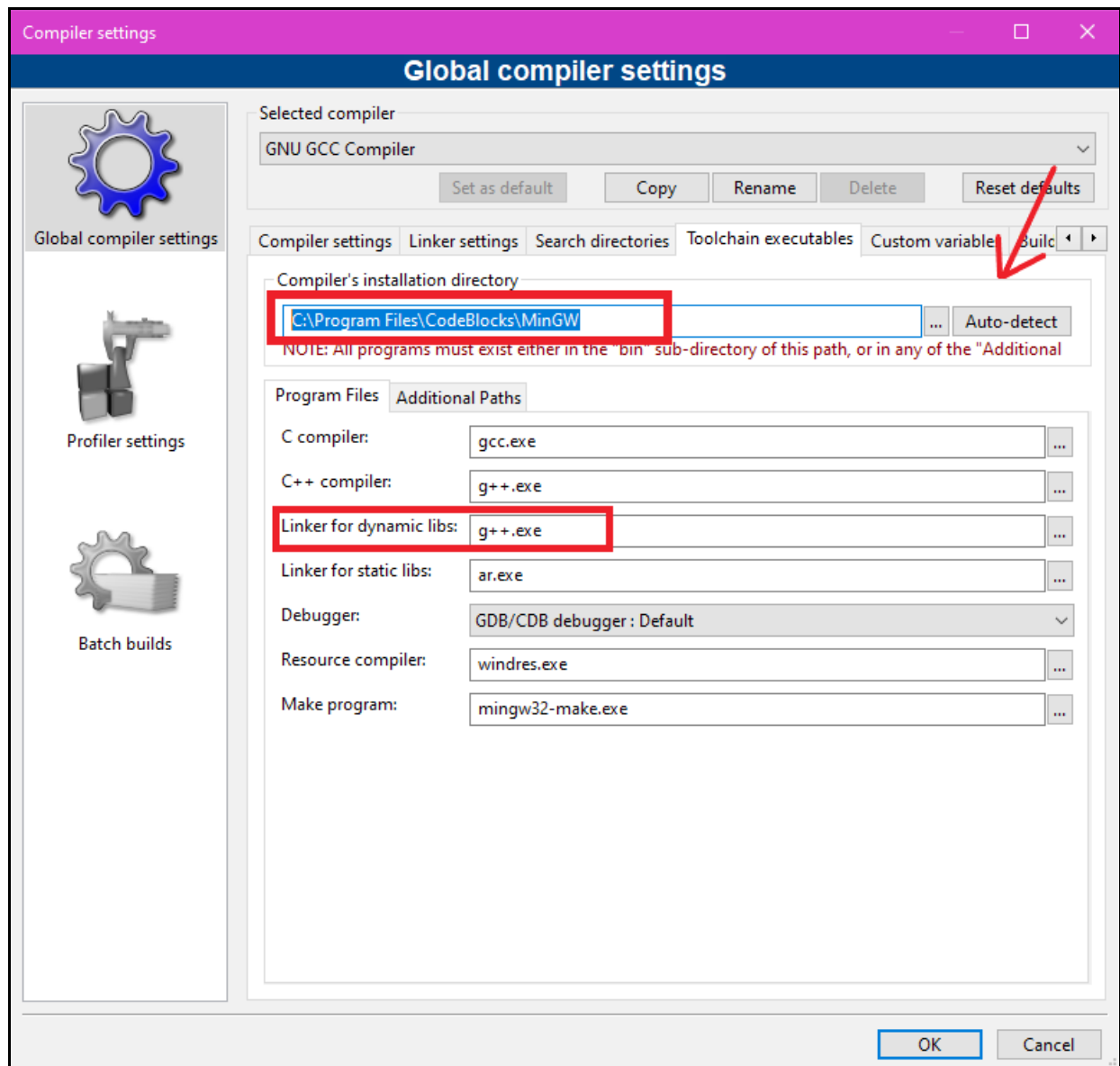
- Una vez pegada las librerías en sus correspondientes rutas habrá que hacer unas configuraciones en el CodeBlocks.
- Tendremos que meternos en Herramientas y seleccionar compilador.



- Una vez abierta la ventana del compilador tenemos que seleccionar los enlaces de las librerías añadidas recientemente, ya que si no, no podremos emplear Allegro.



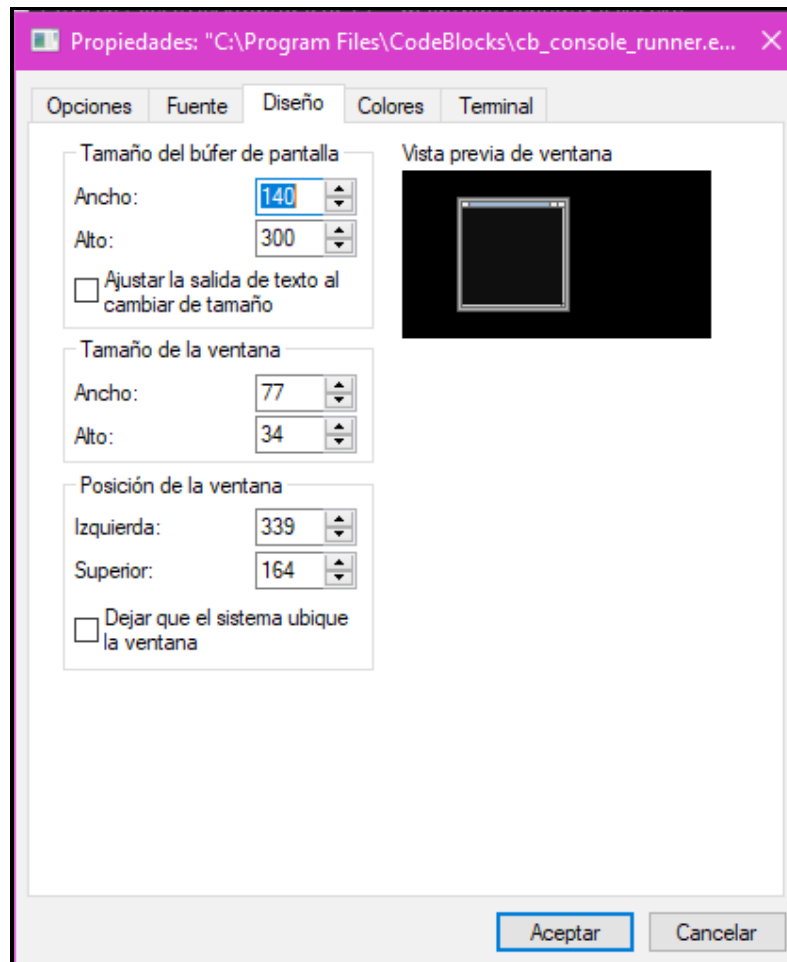
- Posteriormente faltará editar también el directorio del compilador, pero se podrá realizar simplemente seleccionando el botón de ***“auto-detect”***.



- Una vez auto detectado el compilador nuevo, se cambiará el enlace de la librería que teníamos. Y ya estaría todo listo para usar Allegro.

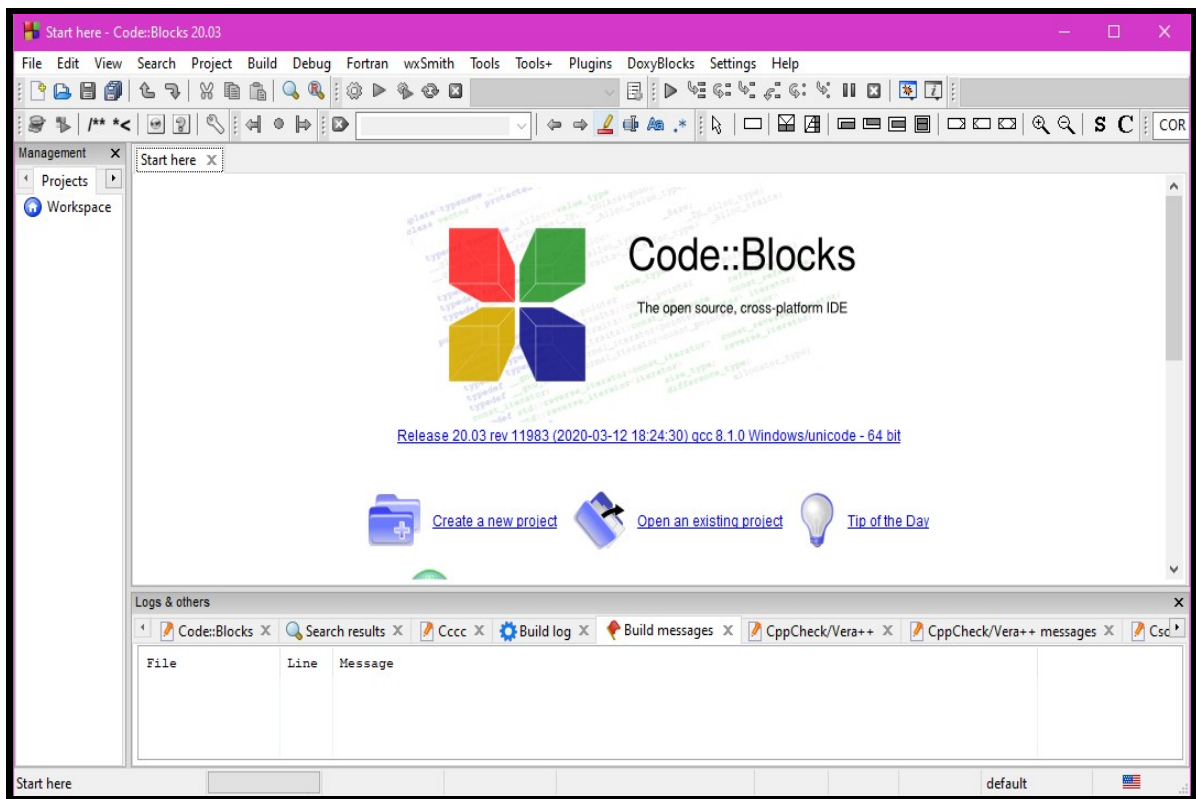
Ventana de aplicación de consola:

- Para que se pueda mostrar la demo, se tendrá que hacer unas configuraciones en la ventana de la consola, ya que está configurada para que se ejecute en unos píxeles específicos.

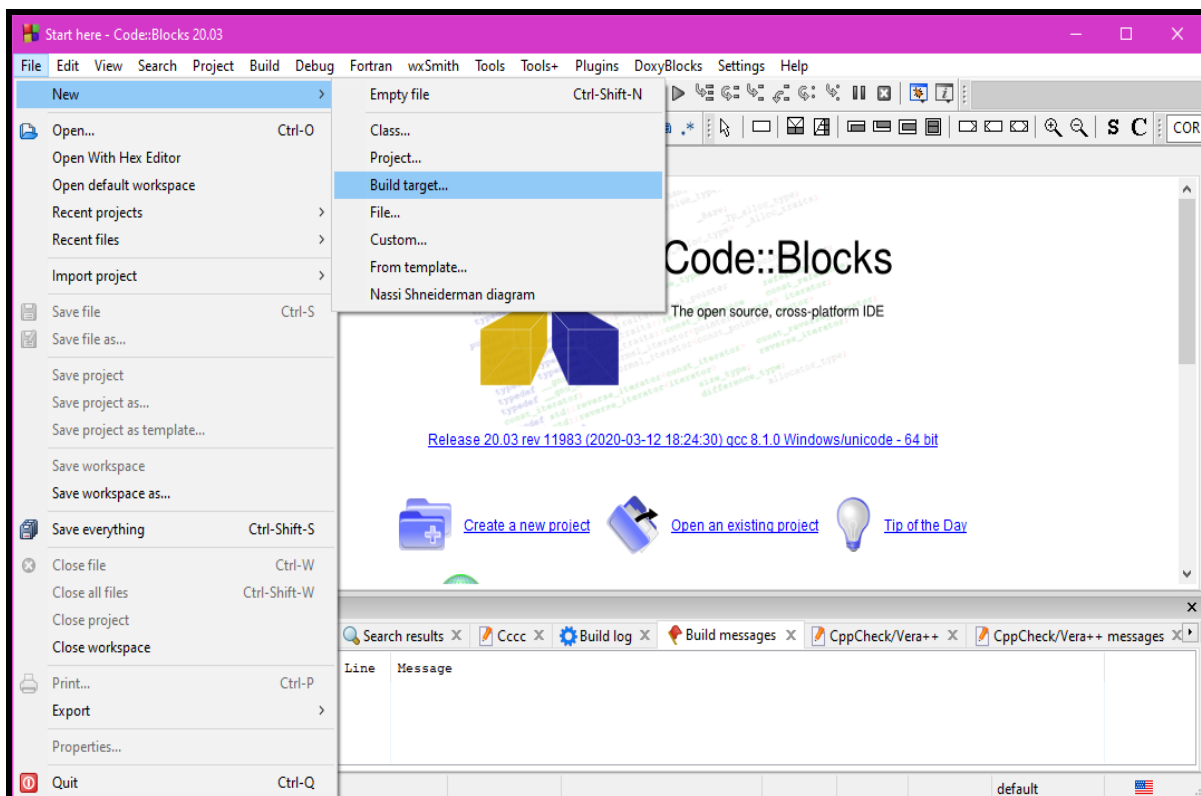


Guía del Entorno:

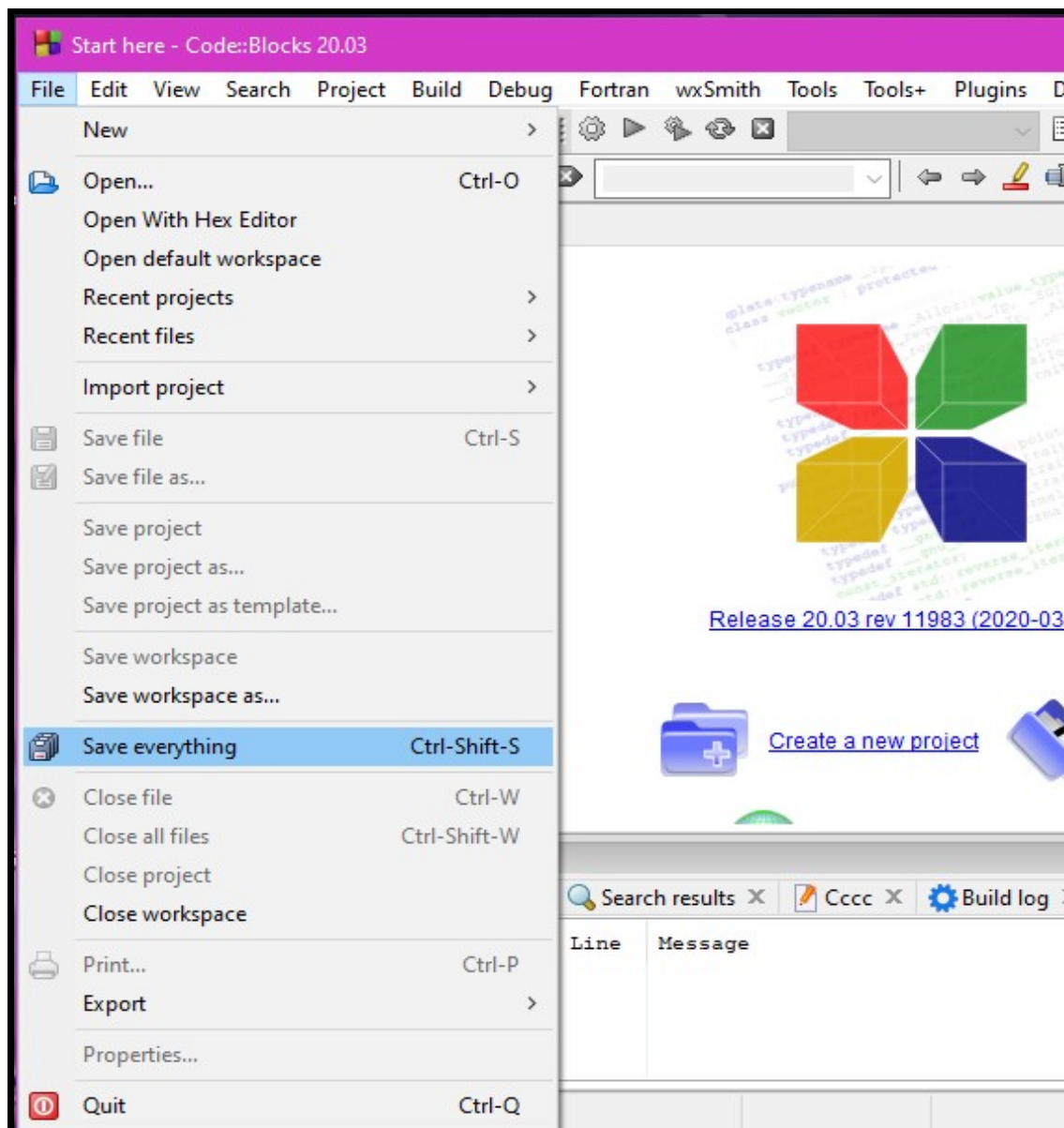
- El entorno de programación (*IDE*) *CodeBlocks* nos permite crear, editar y compilar ficheros de código fuente en C++.



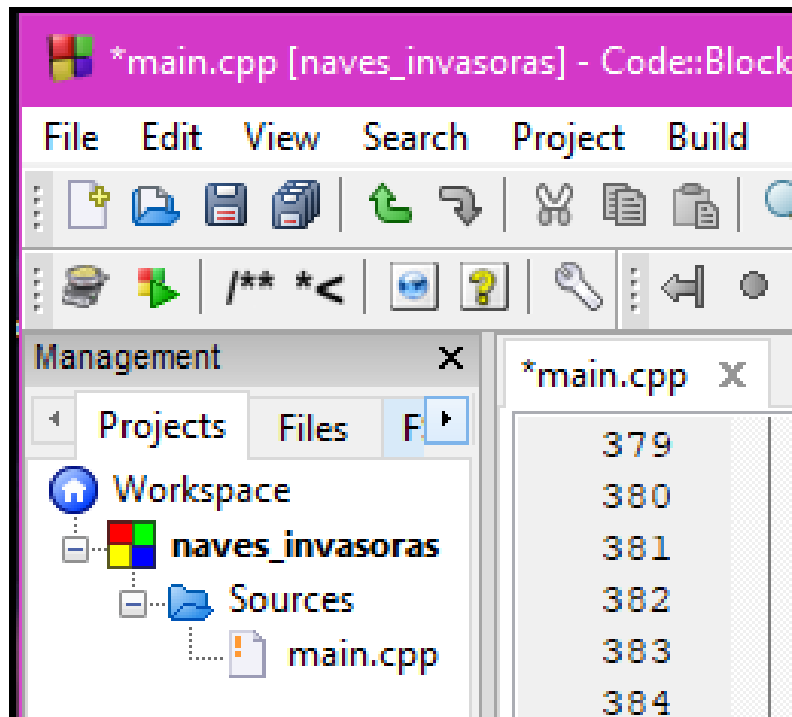
- Pulsar sobre el icono *NewFile* y seleccionar *EmptyFile* nos permite crear un nuevo fichero de código fuente en C++.



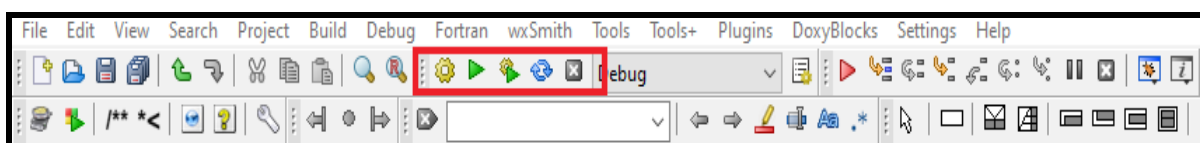
- Es conveniente que a continuación pulsemos sobre el icono de *Save* (Guardar) para asignarle un nombre de fichero al código fuente en C++ que vamos a desarrollar. Además, habrá que seleccionar la carpeta donde se almacenará el fichero. Todos los ficheros en C++ que desarrollaremos deberán tener la extensión *.cpp*. Guardar el fichero C++ con la extensión *.cpp* permitirá que el código sea coloreado para facilitar su edición y legibilidad, así como permitirá que el código fuente sea compilado como código C++ (si no se especifica explícitamente la extensión *.cpp*, entonces se le asigna automáticamente la extensión *.c* y la compilación será errónea). En este caso concreto, el fichero se llamará *cpp*.



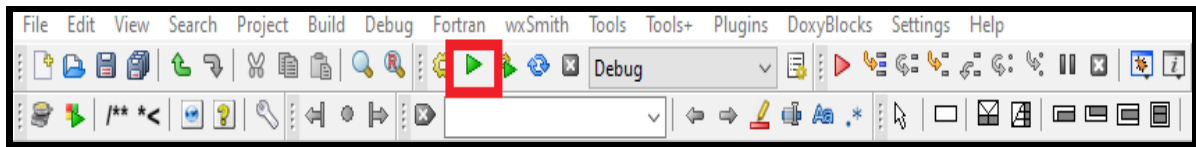
- Mientras se edita un programa, si la versión actual no ha sido guardada en el fichero en memoria secundaria (permanente), entonces aparece un símbolo asterisco (*) en la pestaña junto al nombre del fichero.



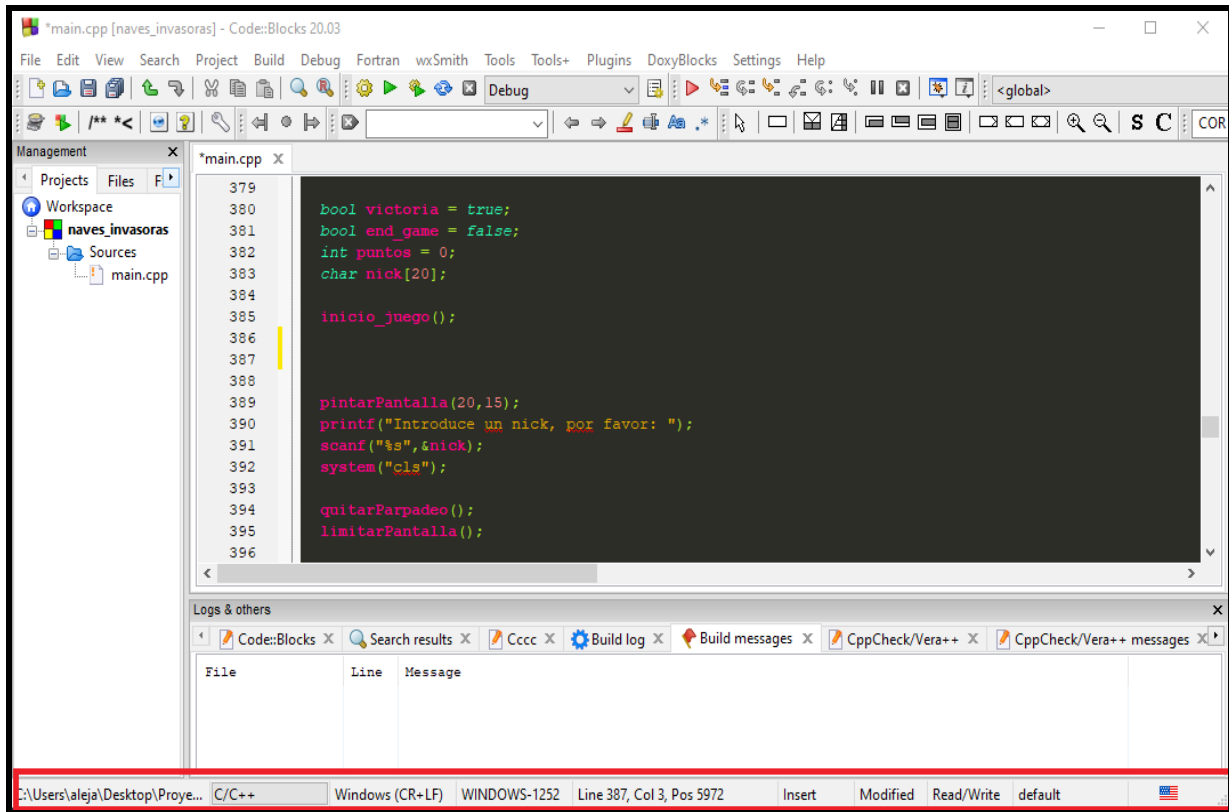
- Para guardar en memoria secundaria el programa modificado, es necesario pulsar el icono de Save (Guardar) o pulsar la combinación de teclas *CTRL-S* (nótese como desaparece el símbolo * de la pestaña). Si el fichero es nuevo, en la operación de guardar habrá que seleccionar la carpeta y el nombre del fichero (con la extensión .cpp).
- Podemos compilar el código fuente en C++ almacenado en el fichero cpp pulsando en el icono. *Build*, y producirá el fichero ejecutable euros en caso de que la compilación sea correcta:



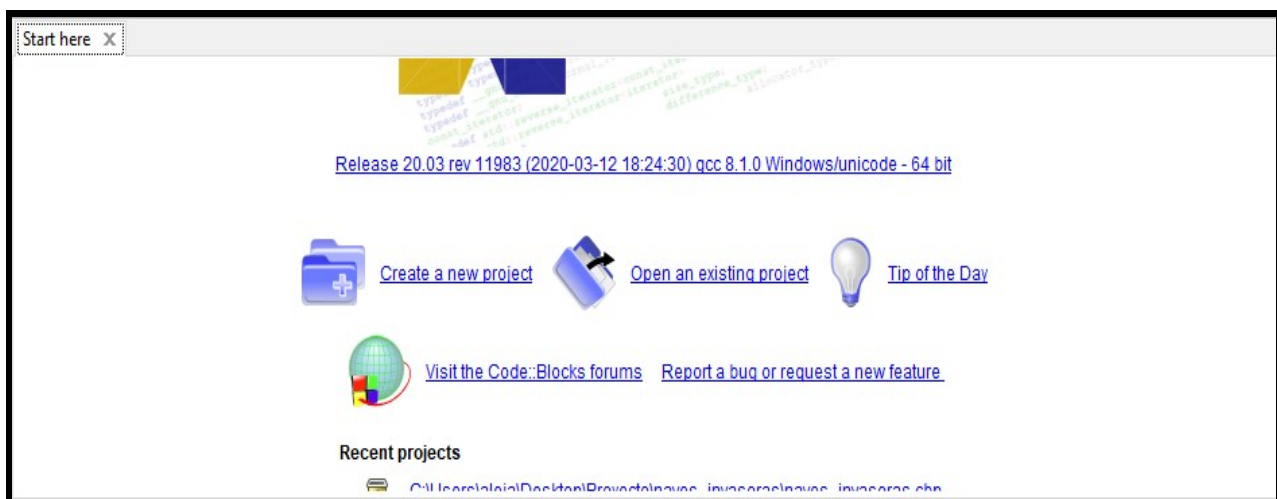
- Podemos ejecutar el programa anterior compilado correctamente si pulsamos en el icono *Run* o bien pulsando *F9*.



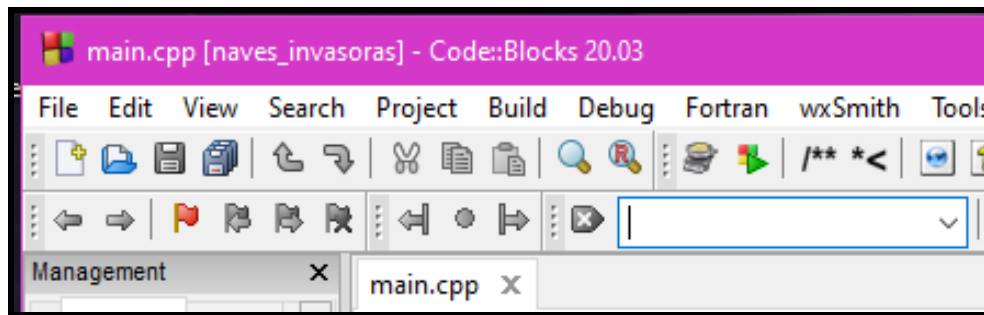
- Durante la edición de un programa, el programador puede utilizar la tecla *Insert* para conmutar entre el modo *Insert* (insertar) y el modo *Overwrite* (sobrescribir).



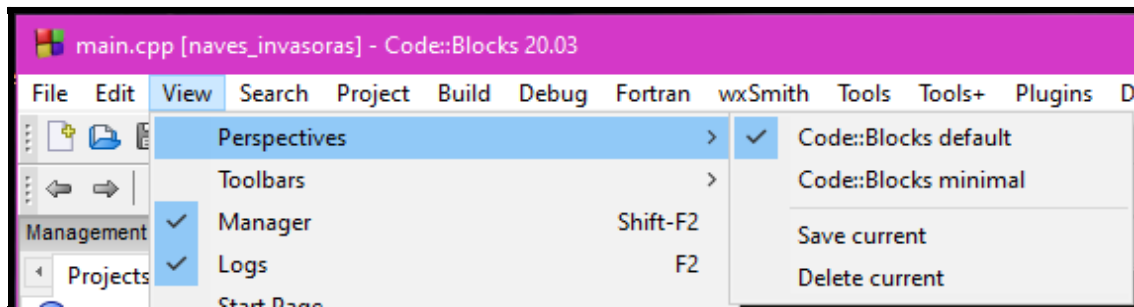
- Además de utilizar el icono *NewFile* para crear un nuevo fichero, el programador también puede utilizar el icono *Open* para abrir y editar un fichero ya existente.



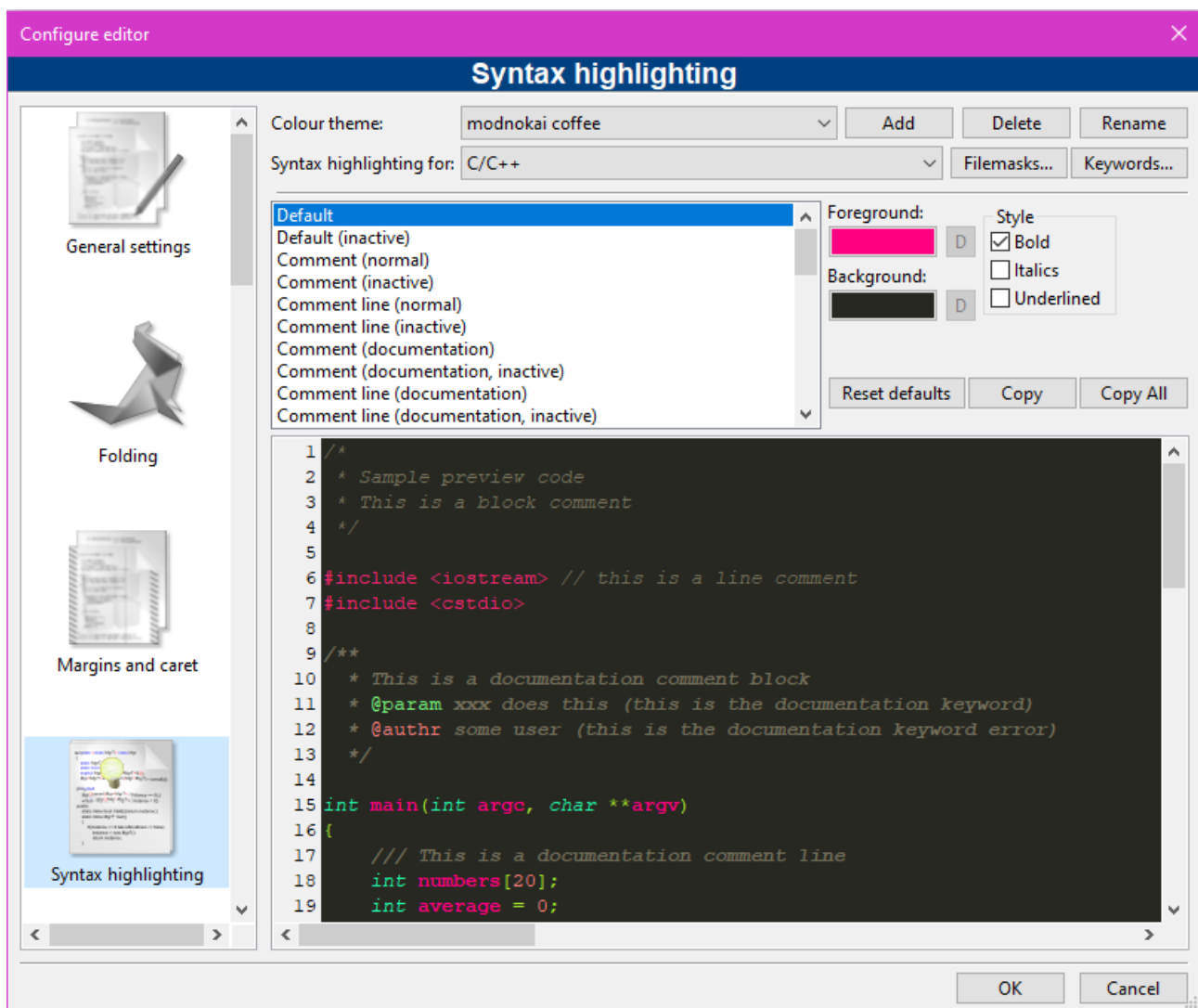
- La pestaña *Search* de la barra de menú superior permite realizar búsquedas y reemplazamientos en todo el texto del fichero fuente.



- La opción *Code::Blocks default* del menú *Perspectives* de la pestaña *View* permite restaurar el estado de visualización a la perspectiva por defecto.



- Aunque es recomendable que el programador codifique el programa en C++ en el formato y estilo adecuado, a veces nos podemos encontrar con código que no este formateado adecuadamente. En este caso, la opción *SourceCodeFormatter* de la pestaña *Plugins* aplicará un formato automático al código fuente.



- También es posible configurar el entorno de desarrollo para que guarde automáticamente el contenido de los ficheros de forma periódica cada cierto intervalo de tiempo.
- A veces, el entorno de desarrollo *Code::Blocks* no está bien configurado, y no encuentra el compilador de C++ para poder compilar los programas, o el compilador no trabaja adecuadamente. En este caso, debemos seleccionar las siguientes opciones en la pestaña *Settings* de la barra de menú superior, seleccionando la opción *Compiler*, seleccionando la opción *GlobalCompilerSettings*. Pulsaremos sobre el botón *Reset-defaults*, y además, seleccionamos las opciones marcadas en la siguiente imagen y pulsamos sobre el botón *Auto-detect*. Finalmente, seleccionaremos las opciones de compilación que se indican en la siguiente sección.

