

Pour pouvoir tester le code on doit tout d'abord installer Code ::blocks avec un compilateur Mingw

Via : <https://www.codeblocks.org/>

Une fois code blocks est telecharge on doit ensuite faire quelque etape

Telecharger SDL et SDL_ttf, SDL_Mixer :

SDL : <https://www.libsdl.org/download-2.0.php> et telecharger le fichier dans la section developement de la version mingw.

SDL_ttf : https://www.libsdl.org/projects/SDL_ttf/ et telecharger le fichier dans la section developement de la version mingw.

SDL_Mixer : https://www.libsdl.org/projects/SDL_mixer/ et telecharger le fichier dans la section developement de la version mingw.

Ensuite extraire le fichier telecharger et choisir la version qui convient a votre ordinateur 64 ou 32 bit (la version 64 commence par x86).

Dans code blocks ajouter le path de chaque lib/include pour chaque element .

Il faut ecrire :

-ISDL2_ttf

-ISDL2_mixer

dans la zone other linkers

(Figure 4)

Base :\\SDL2-2.0.14\\x86_64-w64-mingw32

Include :\\SDL2-2.0.14\\x86_64-w64-mingw32\\include

Lib :\\SDL2-2.0.14\\x86_64-w64-mingw32\\lib

Bin :\\SDL2-2.0.14\\x86_64-w64-mingw32\\bin

Il faut situer ses dossier ,ca differe selon l'emplacement auquel vous avez mis l'extraction.

Apres avoir effectuer tout ceci ouvrez le projet a l'Aide de code blocks et choisir le fichier SDL.cbp dans le dossier intituler « FINAL PROJECT ».

Concernant L'EXECUTABLE il se situe dans le dossier « FINALE PROJECT », nomme « SDL.exe ».



