

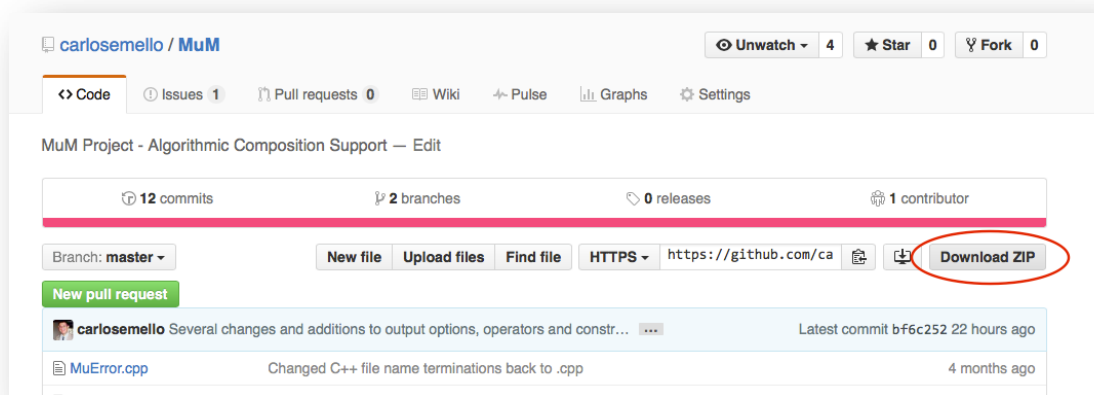
MuM - Instruções

(ultima atualização: 17/4/2016)

1. Baixar do Git Hub e descompactar o arquivo MuM-Master.zip.

(<https://github.com/carlosemello/MuM.git>)

Visite o link acima. Este é o site oficial da Biblioteca MuM no GitHub. Quando a página terminar de abrir, procure o botão **[Download ZIP]** no canto superior direito da tela e clique nele.



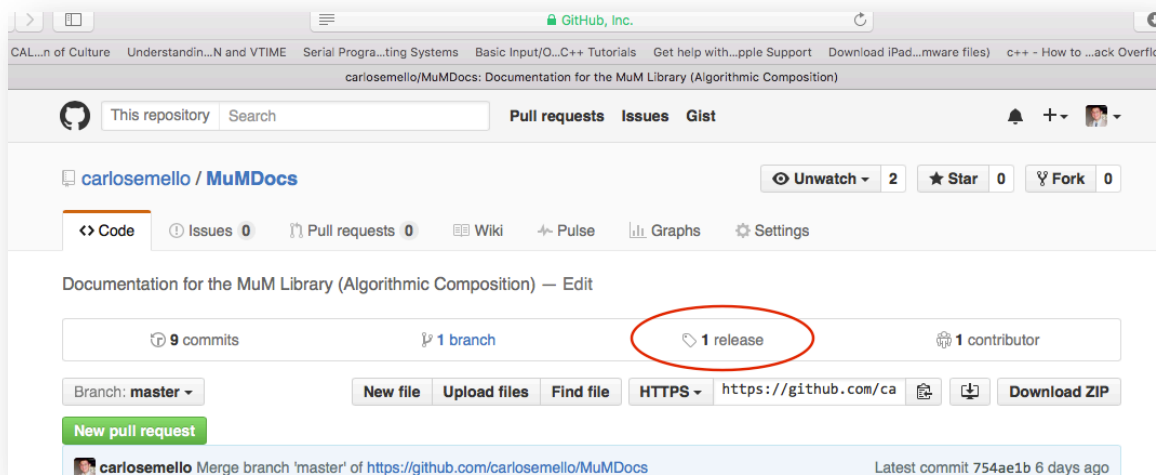
Este passo vai baixar uma pasta (MuM-Master) contendo os arquivos do projeto MuM. Dentre estes, os arquivos listados abaixo devem ser adicionados ao projeto para compilação:

- ◆ MuUtil.h
- ◆ MuUtil.cpp
- ◆ MuError.h
- ◆ MuError.cpp
- ◆ MuParamBlock.h
- ◆ MuParamBlock.cpp
- ◆ MuNote.h
- ◆ MuNote.cpp
- ◆ MuVoice.h
- ◆ MuVoice.cpp
- ◆ MuMaterial.h
- ◆ MuMaterial.cpp

2. Baixar do Git Hub e descompactar os arquivos de Documentação de MuM

(<https://github.com/carlosemello/MuMDocs.git>)

Visite o link acima. Este é o site de Documentação da Biblioteca MuM no GitHub. Quando a página terminar de abrir, acesse o link chamado 'release' na barra logo abaixo da descrição do projeto



Na tela que se abrir em seguida, procure pelo *release v1.0.1* e baixe desse release os arquivos **MuM_Reference.zip** e **Source Code (zip)**. Abra os arquivos zipados. O primeiro arquivo zipado contem uma pasta chamada **html** com a documentação de referência da biblioteca. Para usá-la, basta abrir o arquivo **index.html** que está dentro dessa pasta (em meio a muitos outros arquivos!). O outro arquivo zipado contem uma pasta chamada **MuMDocs-1.0.1** que inclui o Tutorial do MuM, exemplos de utilização da biblioteca e outros materiais de suporte. Os arquivos terminados em '.cpp' são arquivos de código fonte contendo os exemplos descritos no tutorial. Cada um desses arquivos contem uma função `main()`. Eles podem ser usados para testar a biblioteca e as respectivas lições do tutorial. Veja na próxima seção como usá-los.

- tutorial1.cpp
- tutorial2.cpp

3. Instruções de Compilação:

Escolha a alternativa mais adequada para sua plataforma:

- **Linha de comando + GCC + Editor de Texto** (Linux/Unix/DOS)

A. Copiar seu arquivo principal (arquivo que contem a função '`main()`') para dentro da pasta MuM.

B. Se o seu arquivo principal se chama `main.cpp`, pule para o passo **C** (o arquivo executável vai se chamar **teste**). Se tiver dado outro nome ao arquivo principal ou estiver usando um dos exemplos do tutorial, abra o arquivo **compile** dentro da pasta da biblioteca (MuM-master) e modifique a linha 17:

```

13 g++ -c MuVoice.cpp
14 echo "Compilando MuMaterial..."
15 g++ -c MuMaterial.cpp
16 echo "Compilando Main..."
17 g++ -o teste main.cpp MuUtil.o MuError.o MuParamBlock.o MuNo
18 echo "Apagando arquivos intermediarios..."
19 rm *.o
20 echo "Alterando permissoes do arquivo executavel..."

```

substituindo o nome o arquivo de saída e o nome do arquivo principal de modo que reflitam o nome do arquivo que você vai compilar. Por exemplo, para compilar o arquivo de exemplo tutorial1.cpp, você pode escrever. Neste caso o arquivo executável produzido pelo compilador é tutorial1.

```

13 g++ -c MuVoice.cpp
14 echo "Compilando MuMaterial..."
15 g++ -c MuMaterial.cpp
16 echo "Compilando Main..."
17 g++ -o tutorial1 tutorial1.cpp MuUtil.o MuError.o MuParamBlock.
18 echo "Apagando arquivos intermediarios..."
19 rm *.o
20 echo "Alterando permissoes do arquivo executavel..."

```

C. Incluir o arquivo 'MuMaterial.h' no início do arquivo principal (#include "MuMaterial.h") e salvar arquivo.

D. Abrir o programa 'Terminal' ("Prompt de Commando", etc.)

E. Pelo Terminal, entrar na pasta MuM

F. Pelo Terminal, Executar o script "compile" (./compile)

• Xcode (MacOS)

A. Criar um novo projeto do tipo "C++ Tool"

B. Copiar a pasta MuM para dentro da pasta do projeto

C. Adicionar todos os arquivos ao projeto, no grupo "sources" (Project => Add to Project)

D. Abrir o arquivo 'main.cpp'

E. Incluir o arquivo 'MuMaterial.h' e salvar arquivo (#include "MuMaterial.h")

F. Clicar o botão "Build" ou "Build and Go"

• **Outras IDE's** - Windows/Linux (DevC++, C++ Builder, Visual C++, etc.)

A. Criar um novo projeto de programa C++

B. Adicionar todos os arquivos listados acima ao projeto (ver manual do IDE)

C. Abrir o arquivo 'main.cpp'

D. Incluir o arquivo 'MuMaterial.h' e salvar arquivo (`#include "MuMaterial.h"`)

E. Compilar o projeto