



LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E ALGORITMOS PRÁTICA 01 - Complemento

1. OBJETIVO

Mostrar como instalar o Bloodshed Dev-C++ e rodar um programa em C usando este IDE/Compilador,

2. INSTALAÇÃO DO SOFTWARE

O DEV-C++ é um bom IDE para Windows com um compilador C/C ++, que é instalado de uma só vez. Pesquisar na Web ou tentar http://www.bloodshed.net/download.html para instalar em seu computador pessoal. Ele já está instalado no laboratório da Uninter.

3. RODANDO UM PROGRAMA NO DEV-C++

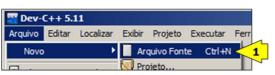
Inicialmente, procurar na lista de programas do Windows por *Bloodshed Dev-C++/Dev-C++* e abrir este programa.

Uma vez aberto o programa, a seqüência (ver figura abaixo) para criar e rodar um programa no Dev-C++ é a seguinte:

- 1. Criar um arquivo fonte novo clicando em Arquivo/Novo/Arquivo Fonte.
- 2. Digitar o seguinte programa (o que está depois de //, inclusive, não precisa digitar: são comentários apenas):

```
#include "stdio.h" // Para usar printf().
int main(){
    printf("Olah, Mundo!\n"); // Função de impressão na tela.
}
```

- 3. Salvar o arquivo do programa (primeiro.cpp, por exemplo) em uma pasta conhecida.
- 4. Clicar no ícone para compilar/executar (ver figura abaixo), ou pressionar [F11].
- 5. Se o programa estiver correto (sem erros de sintaxe) a tela de saída será apresentada conforme mostra a figura,





```
C:\__Dados\_DADOS\Users\Dalton-novo\UNINTER\Disciplinas\Logica de Programacao e Algoritmos\..._____X

Olah, Mundo! 5

_______

Process exited after 0.6391 seconds with return value 0

Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

4. Novos Programas

O procedimento realizado acima será repetido para cada novo programa a ser criado, ou seja, um arquivo novo para cada programa. Deste ponto, é possível proceder para o item 4.2 da Prática 01 e implementar os exemplos e resolver os exercícios.

Lembrar de usar "stdio.h" ao invés de "stdafx.h", e scanf() ao invés de scanf_s(), uma vez que os exemplos da Prática 01 estão escritos para o Visual Studio: o Dev-C++ trabalha com o C/C++ padrão.