

1 Instalacja.

→ kliknąć w link (można inaczej, rezultat szukania za pomocą Google z frazą zawierającą słowa „visual” „studio” „download” (warto też dodać „community”) zawsze zwraca kilka linków a podany niżej może za jakiś czas okazać się nieaktualny)

<https://visualstudio.microsoft.com/pl/vs/community/?rr=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

screen_01 ► kliknąć pole [Pobierz program VS Community 2017]

screen_02 ► [Zapisz plik]

plik zapisze się w folderze

Dokumenty → Ulubione → Pobrane

wejść do „Pobranych”

uruchomić instalator (kliknąć na program → screen_03)

teraz wszystko : akceptować/kontynuować/przechodzić dalej, np. screen_04 → [Kontynuuj] ...

... aż do screen_05 (pojawi się lista pakietów do wyboru)

zaznaczyć „ptaszkiem” (screen_06) ► [Programowanie aplikacji klasycznych w języku C++]

- pojawi się lista składników opcjonalnych związanych z wyborem „Programowanie aplikacji klasycznych w języku C++”, ((1)) na screen_06

- część składników opcjonalnych będzie domyślnie zaznaczona, ((2)) na screen_06, nie trzeba niczego zmieniać → wybrać [Zainstaluj], pole w prawym dolnym rogu

instalacja trwa ~10-20 min, po zakończeniu „wyskakuje” → screen_07

screen_07, zakładanie konta nie jest wymagane, można ► [Nie teraz, może później]

pojawia się → screen_08 i można już zacząć

2 Pierwsze uruchomienie, pierwszy projekt.

menu → [Plik] → [Nowy] → [Projekt]

screen_09

1 ► Pusty projekt

2 ► za pomocą „Przeglądaj” dobrze jest wybrać lokalizację projektu gdzieś „pod ręką”, np. na pulpicie

menu → [Projekt] → [Dodaj nowy element] → [Projekt]

screen_10

1 ► wpisać nazwę projektu, z rozszerzeniem .c (zaakceptowanie domyślnego rozszerzenia .cpp spowoduje błędy podczas kompilacji screen_11)

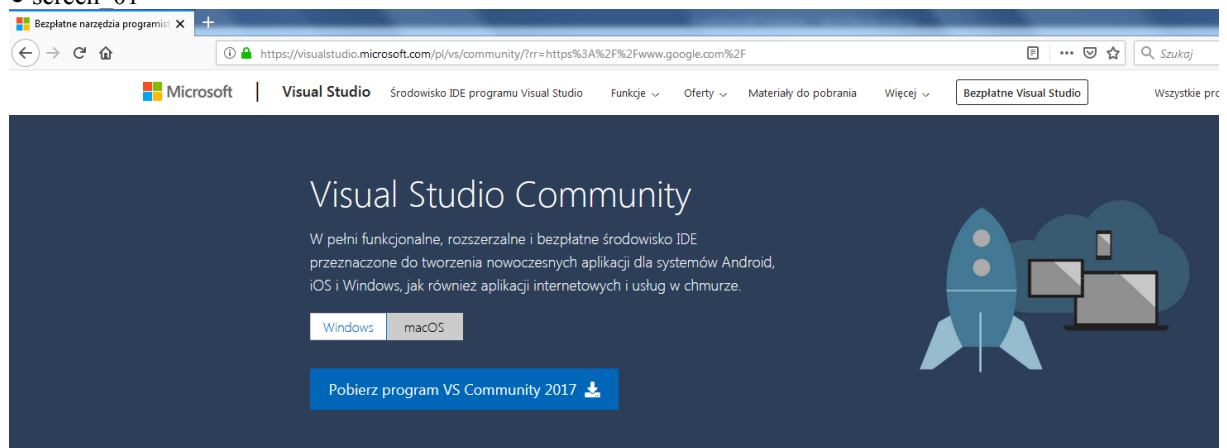
screen_12

1 ► kliknąć PPM [Właściwości]

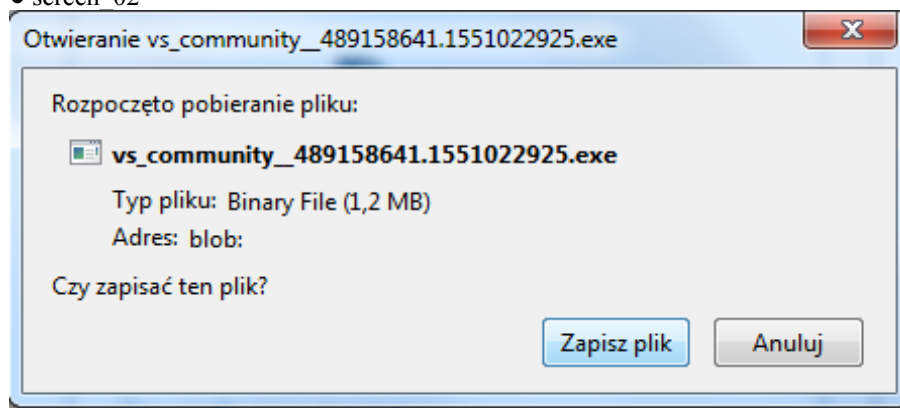
screen_13

[Konsolidator] → [System] → [Podsystem] → [Konsola (/SUBSYSTEM:CONSOLE)] → [Zastosuj]


• screen_01



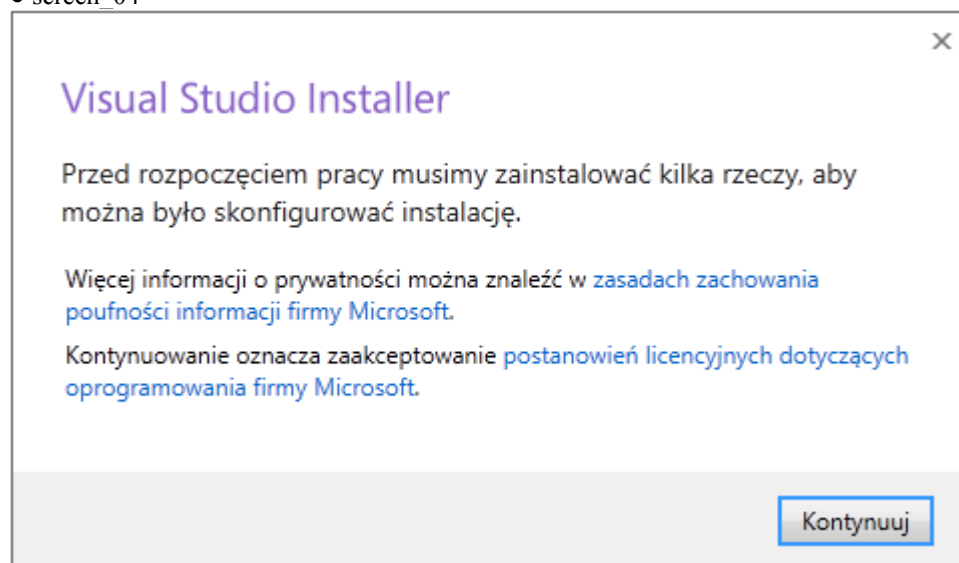
• screen_02



• screen_03

 vs_community_489158641.1551022925	2019-02-26 19:06	Aplikacja	1 257 KB
---	------------------	-----------	----------

• screen_04




● screen_05

Instalowanie — Visual Studio Community 2017 — 15.9.7


Pakiety robocze Poszczególne składniki **Pakiety językowe** Lokalizacje instalacji

Windows (3)




Programowanie aplikacji klasycznych dla platformy .NET
Twórz aplikacje WPF i Windows Forms oraz aplikacje konsolowe przy użyciu języków C#, Visual Basic i F#.

☐



Programowanie aplikacji klasycznych w języku C++
Twórz aplikacje klasyczne systemu Windows przy użyciu zestawu narzędzi środowiska Microsoft C++ lub biblioteki...


☒



Opracowywanie zawartości dla platformy uniwersalnej systemu Windows
Twórz aplikacje dla platformy uniwersalnej systemu


☐

Sieć Web i chmura (7)




Opracowywanie zawartości dla platformy ASP.NET i sieci Web
Twórz aplikacje internetowe dla wielu platform przy użyciu...

☐




Programowanie na platformie Azure
Zestawy SDK platformy Azure, narzędzia oraz projekty do tworzenia aplikacji w chmurze, tworzenia zasobów i

☐




Opracowywanie zawartości w języku Python
Edytowanie, debugowanie, opracowywanie interakcyjne oraz kontrola źródła dla języka Python.

☐




Programowanie za pomocą oprogramowania Node.js
Twórz skalowalne aplikacje sieciowe przy użyciu środowiska Node.js — asynchronicznego środowiska

☐




Magazynowanie i przetwarzanie danych
Łączenie, programowanie i testowanie rozwiązań do obsługi danych przy użyciu programu SQL Server, usługi...

☐



Aplikacje analizy i przetwarzania danych
Języki i narzędzia do tworzenia aplikacji analizy danych, w tym obsługa języków Python, R i F#.


☐



Opracowywanie rozwiązań dla oprogramowania Office/SharePoint
Twórz dodatki dla pakietu Office i programu SharePoint...


☐

Urządzenia przenośne i gry (5)




Opracowywanie aplikacji mobilnych za pomocą środowiska .NET
Twórz aplikacje dla wielu platform (iOS, Android lub...

☐




Opracowywanie gier za pomocą aparatu Unity
Twórz gry 2D i 3D za pomocą aparatu Unity — zaawansowanego środowiska deweloperskiego dla wielu...

☐




Opracowywanie aplikacji mobilnych za pomocą języka JavaScript
Twórz aplikacje systemu iOS, Android i platformy...

☐



Opracowywanie aplikacji mobilnych za pomocą środowiska C++
Twórz aplikacje dla wielu platform (iOS, Android lub...


☐



Opracowywanie gier za pomocą środowiska C++
Wykorzystaj w pełni możliwości języka C++, aby tworzyć profesjonalne gry obsługiwane przez technologie DirectX...


☐

Inne zestawy narzędzi (3)




Programowanie rozszerzeń programu Visual Studio
Twórz dodatki i rozszerzenia dla programu Visual Studio, w tym nowe polecenia, analizatory kodu i okna narzędzi.

☐



Opracowywanie aplikacji dla systemu Linux w języku C++
Twórz i debuguj aplikacje działające w środowisku systemu Linux.

☐




Programowanie dla wielu platform w środowisku .NET Core
Twórz aplikacje dla wielu platform przy użyciu technologii...

☐


● screen_06

y językowe **Lokalizacje instalacji**



Programowanie aplikacji klasycznych w języku C++
Twórz aplikacje klasyczne systemu Windows przy użyciu zestawu narzędzi środowiska Microsoft C++ lub biblioteki...

☒



Opracowywanie zawartości dla platformy uniwersalnej systemu Windows
Twórz aplikacje dla platformy uniwersalnej systemu

☐

Szczegóły instalacji

Visual Studio Core Editor

Programowanie aplikacji klasycznych w języku ...

Zawarte

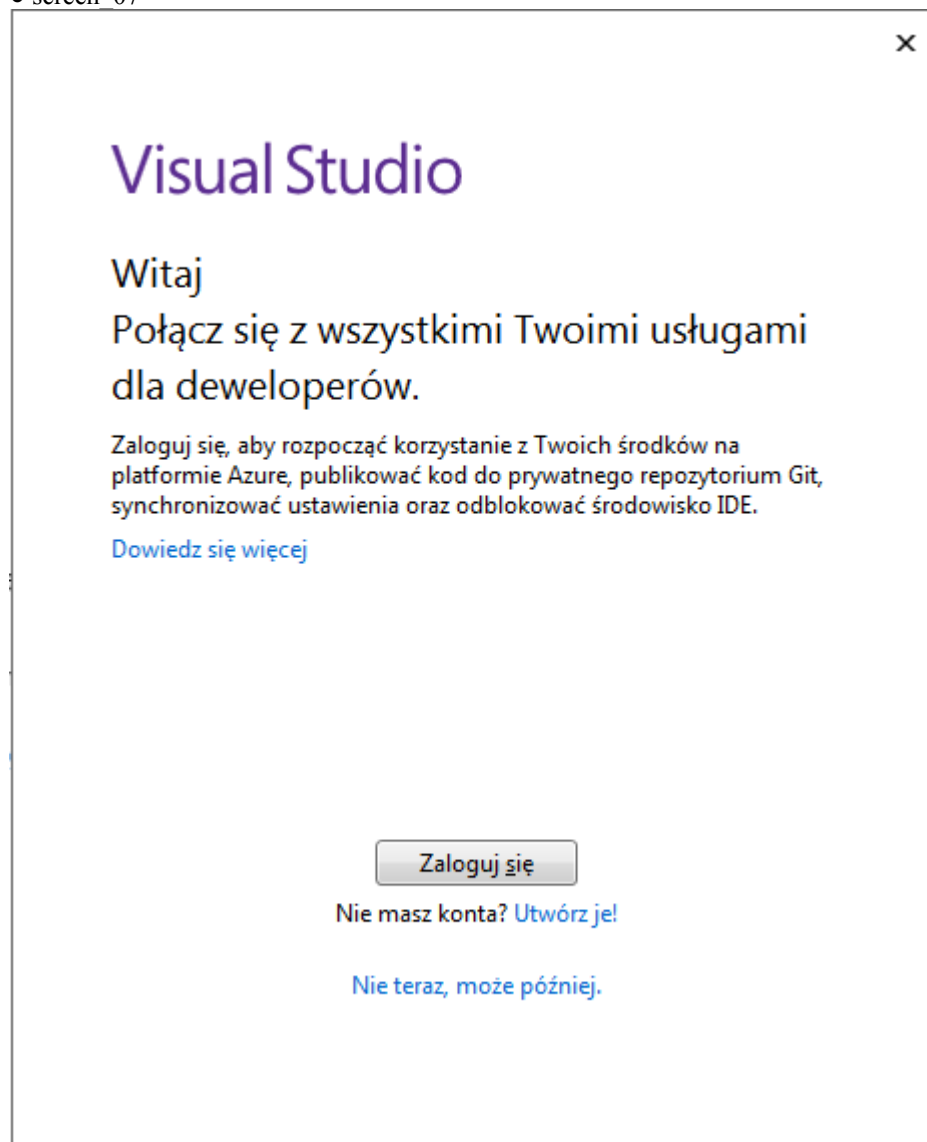
- ✓ Podstawowe funkcje języka Visual Studio C++

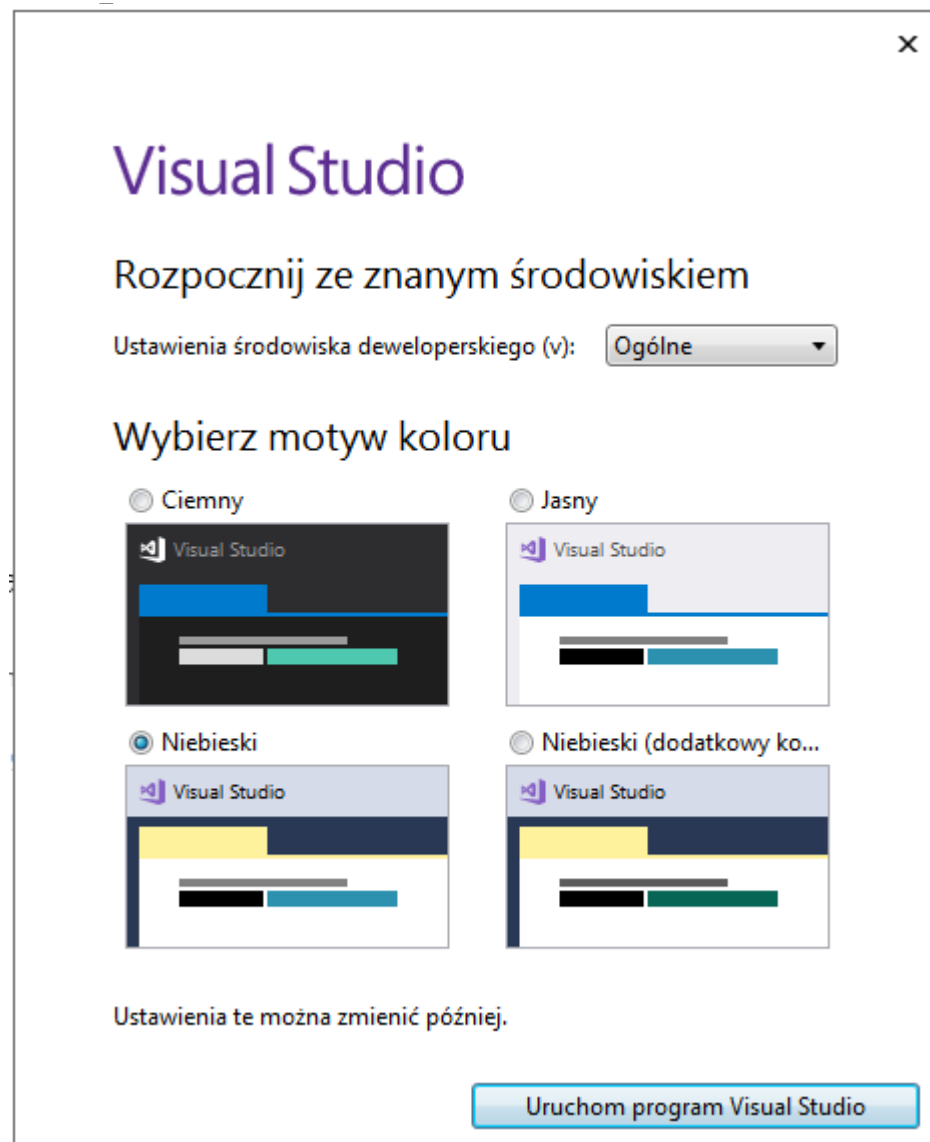
Opcjonalnie

- ✓ Debugger just in time
- ✓ VC++ 2017 version 15.9 v14.16 latest v141 tools
- ✓ Narzędzia profilowania dla języka C++
- ✓ Windows 10 SDK (10.0.17763.0)
- ✓ Visual C++ Tools for CMake
- ✓ Biblioteka ATL języka Visual C++ dla platform x86 i ...
- ✓ Adapter testowy dla platformy Boost.Test
- ✓ Test Adapter for Google Test
- Windows 8.1 SDK i UCRT SDK
- Obsługa systemu Windows XP dla języka C++
- Biblioteka MFC języka Visual C++ dla platform x86 i ...
- Obsługa języka C++/interfejsu CLI
- Moduły biblioteki standardowej (eksperymentalne)
- IncrementalBuild — przyspieszanie kompilacji
- Windows 10 SDK (10.0.17134.0)
- Windows 10 SDK (10.0.16299.0)
- Windows 10 SDK (10.0.15063.0)
- Windows 10 SDK (10.0.14393.0)
- Windows 10 SDK (10.0.10586.0)
- Windows 10 SDK (10.0.10240.0)
- Zestaw narzędzi VC++ 2015.3 14.00 (wersja 140) dl...

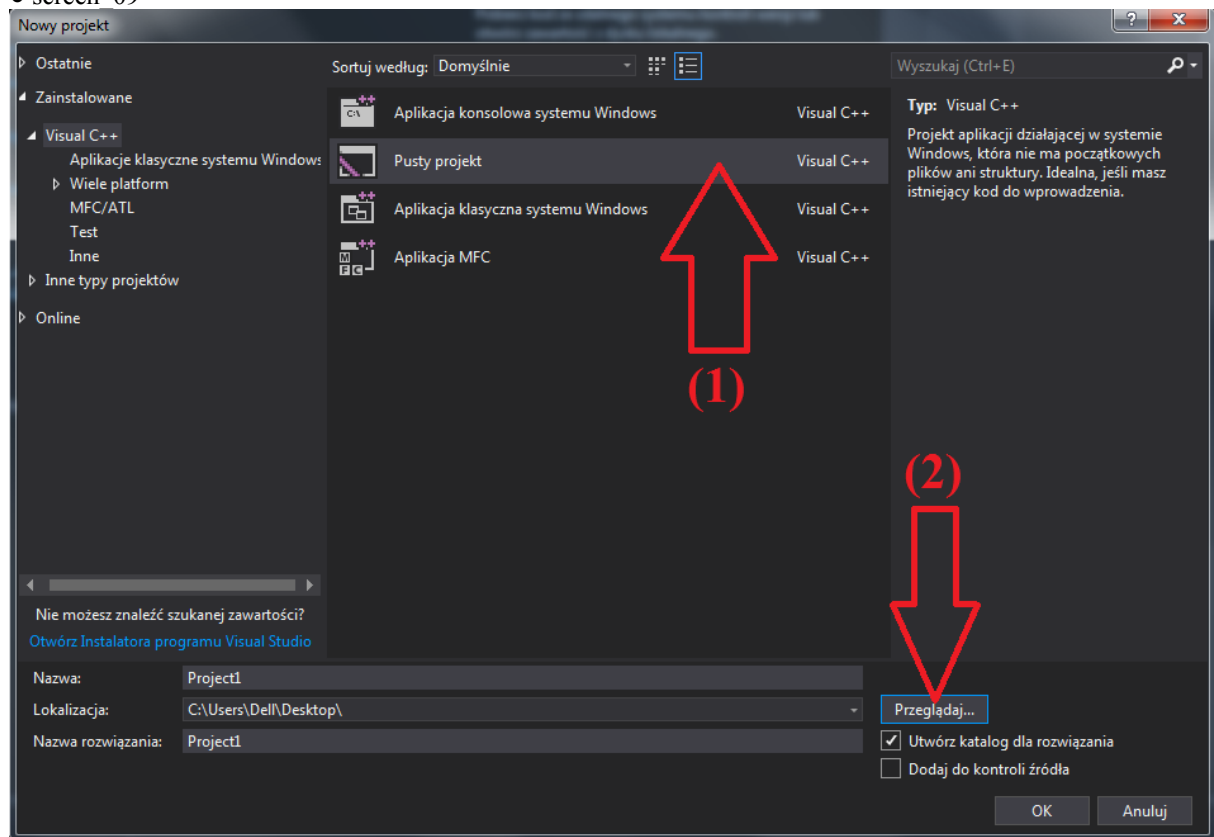
(1)

(2)

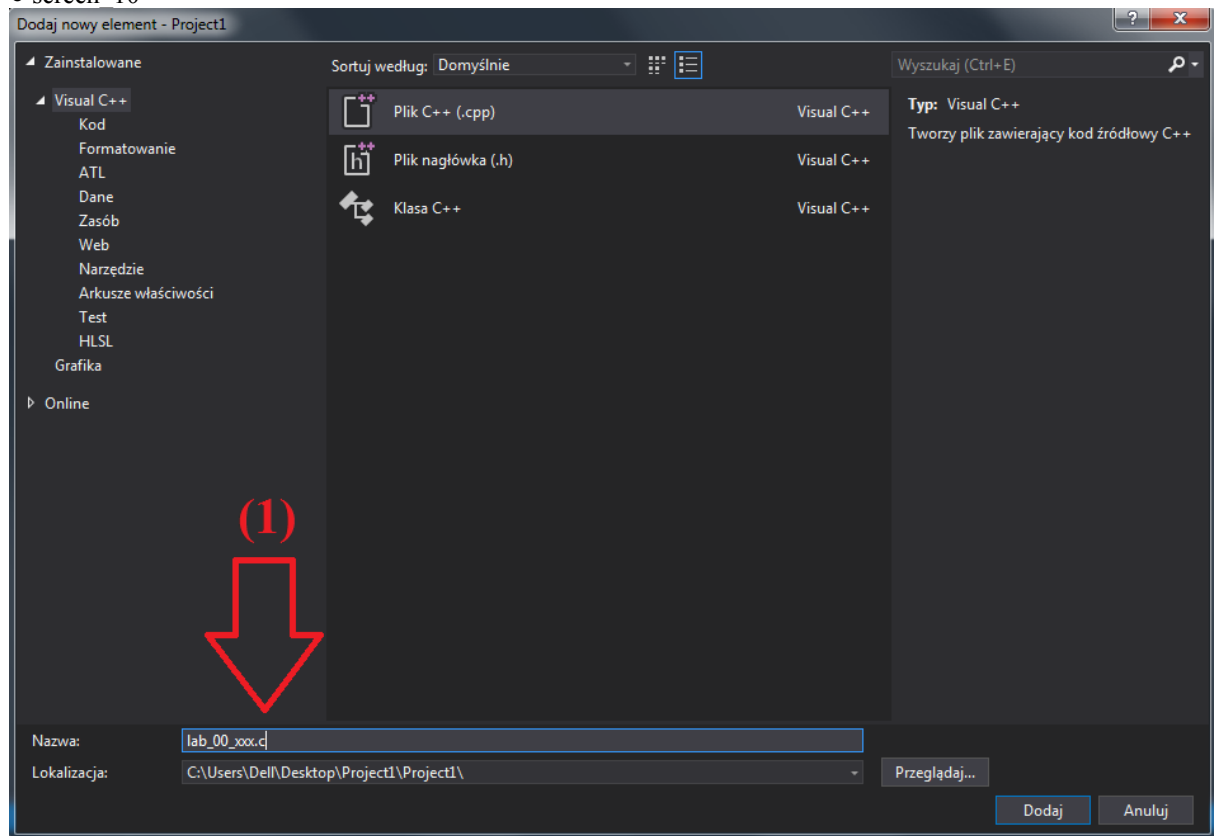




• screen 09



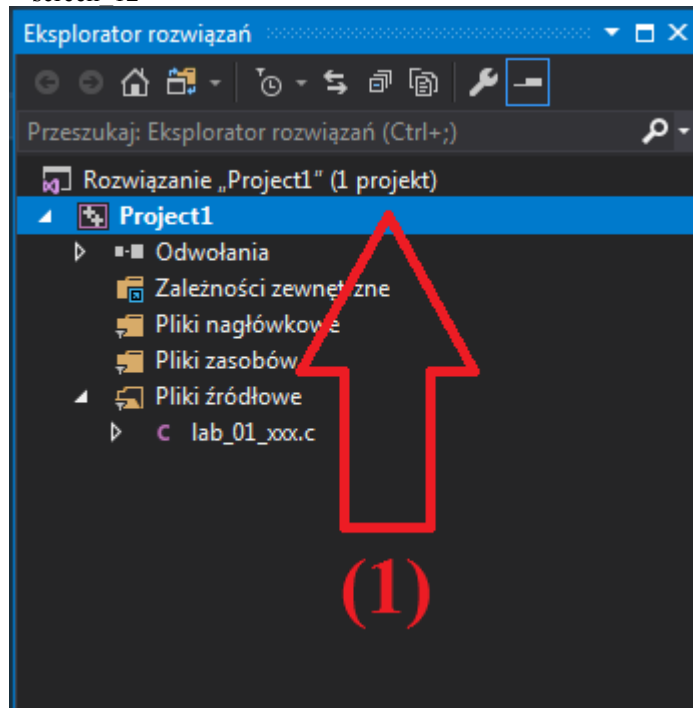
• screen 10



- screen 11

```
Dane wyjściowe
Pokaż dane wyjściowe: Kompilacja
1>----- Kompilacja rozpoczęta: Projekt: Project1, Konfiguracja: Debug Win32 -----
1>lab_00_xxx.cpp
1>c:\users\de11\desktop\project1\project1\lab_00_xxx.cpp(5): error C4430: brak specyfikatora typu - założono, że int. Uwaga: C++ nie obsługuje domyślnie typu int
1>c:\program files (x86)\microsoft visual studio 2017\community\common7\ide\vctargets\microsoft.cppcommon.targets(423,5): error MSB6006: Polecenie „CL.exe” zakończone przez kod 2.
1>Kompilowanie projektu „Project1.vcxproj” wykonane – NIEPOWODZENIE.
===== Kompilacja: 0 zakończono powodzeniem, 1 zakończono niepowodzeniem, 0 zaktualizowano, 0 pominięto =====
```

- screen 12



- screen_13

