**Librairies à installer:**

1.SDL (graphismes version 1.2.15-mingw32 par exemple)

2. SDL\_ttf (polices écritures)

3.Fmodex (sons)

NB: Copier tous les .dll dans le répertoire du projet (et aussi dans celui de l'exécutable si nécessaire)

NB: L'idée est de copier les .h et .lib/.a dans les dossiers lib et include de CodeBlocks pour centraliser les fichiers et éviter d'avoir des librairies éparpillées sur tout le disque dur...

**Configuration de CodeBlocks:**

**WARNING n°1: NE PAS** configurer le compilateur dans Settings/Compiler and debugger car il s'agit des paramètres globaux de l'IDE (on n'utilise pas forcément SDL\_ttf ou fmodex dans tous ses projets..). La configuration se fait par Click droit sur le projet dans l'arborescence puis 'Build Options'.

**WARNING n°2:** Attention aux chemins d'accès qui varient d'un PC à l'autre (par exemple pour accéder à la SDL). Lors d'un update depuis le repository, il faudra ptet les adapter au PC hôte.

1.Configuration SDL:

- Dans 'Linker setting/link librairies': Ajout de libSDL.dll.a et libSDLmain.a

- Dans 'other linker options': écrire (je sais pas pourquoi mais c'est fucking important sinon ça compile pas, merde!!!!!!!!!!!):

*-lmingw32*

*-lSDLmain*

*-lSDL*

*-* Dans 'Search Directories/Compiler': ajouter le path C:\SDL-devel-1.2.15-mingw32\SDL-1.2.15\include (ou équivalent, pour accéder aux .h de la SDL)

- Dans 'linker': ajouter C:\SDL-devel-1.2.15-mingw32\SDL-1.2.15\lib (ou équivalent, pour accéder aux .a de la SDL)

2. Configuration SDL\_ttf:

- Copier SDL\_ttf.lib dans le dossier ' MinGW\lib' de CodeBlocks

- Copier SDL\_ttf.h dans le dossier 'MinGW\include\SDL\_ttf' de CodeBlocks

- Dans 'Linker setting/link librairies': Ajout de SDL\_ttf.lib

*-* Dans 'Search Directories/Compiler': ajouter le path C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\include (ou équivalent, pour accéder au dossier 'SDL\_ttf' qui contient le .h)

3. Configuration de fmodex:

- Copier libfmodex.a dans le dossier ' MinGW\lib' de CodeBlocks

- Copier les .h dans le dossier 'MinGW\include\fmodex' de CodeBlocks

- Dans 'Linker setting/link librairies': Ajout de libfmodex.a

*-* (pas nécessaire si déjà fait au point n°2) Dans 'Search Directories/Compiler': ajouter le path C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\include (ou équivalent, pour accéder au dossier 'SDL fmodex' ttf' qui contient les .h)