

Etape 1 : validation de l'environnement graphique (Manipulations vues en S2 – M2103)

1. Créez un répertoire M3202 dans votre espace de travail, connectez-vous sur elearn afin de récupérer l'archive cplus.zip dans votre nouveau répertoire, puis décompressez-la. Vous obtenez un répertoire cplus dans lequel se trouvent les 3 répertoires suivants :
 - **classes_fournies**, contenant :
 - les fichiers entêtes (les ".h") ainsi que les fichiers compilés (les ".o") des 4 classes vues en S2 : Fenetre, Souris, Couleur, Image
La description des classes est détaillée dans tp0.pdf
 - le fichier entête et le fichier compilé M3202 qui permet d'implémenter trois nouvelles classes : Point, Polygone et Matrice
 - **tests_TP**, contenant des programmes qui vous permettront de valider l'environnement graphique (testTP1.cpp) et de réaliser le programme de rotation (mainACompleter.cpp)
 - **ExempleRotation** contenant un exécutable du programme final
2. Lancez une connexion à distance vers iparla. **Toute la suite se passera dans cette session iparla !**
3. Lancez codeblocks et créez un nouveau projet de type console application que vous appellerez tp1 et que vous positionnerez dans votre dossier M3202.
4. Compilez ce projet afin que codeblocks vous crée l'arborescence complète de votre projet (en particulier le répertoire obj/Debug dont on aura besoin un peu plus tard).
5. Copiez le fichier testTP1.cpp qui se trouve dans le répertoire tests_TP, dans le répertoire de votre projet (M3202/tp1/). Ajoutez ce nouveau fichier à votre projet. Au passage, enlever le fichier main.cpp de votre projet.
6. Copiez les 5 fichiers .h et les 5 fichiers .o depuis le répertoire classes_fournies vers le répertoire de votre projet. Ajoutez tous ces nouveaux fichiers à votre projet.
7. Copiez à nouveau les 5 fichiers .o dans le répertoire obj/Debug de votre projet.
8. Ouvrez la boîte de dialogue propriétés du projet, allez dans l'onglet librairies, ajoutez la librairie gtk+-2.0 à votre projet et décochez la case "Don't setup automatically".
9. Vous pouvez à présent compiler et exécuter votre projet.

Etape 2 : Rotations de rectangles !

1. Remplacer testTP1.cpp par mainACompleter.cpp
2. Compléter le code pour programmer le produit matriciel
3. Décommenter la fin du programme et compléter les zones //[...]