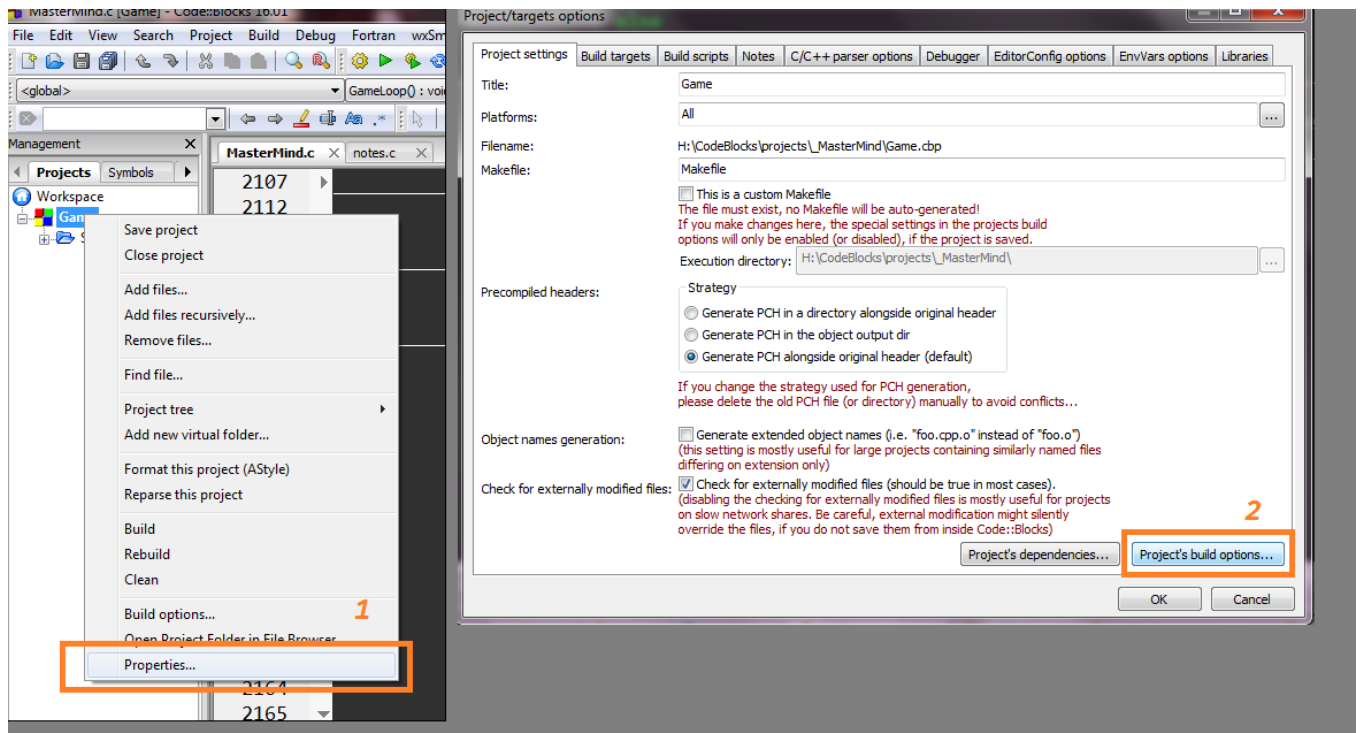


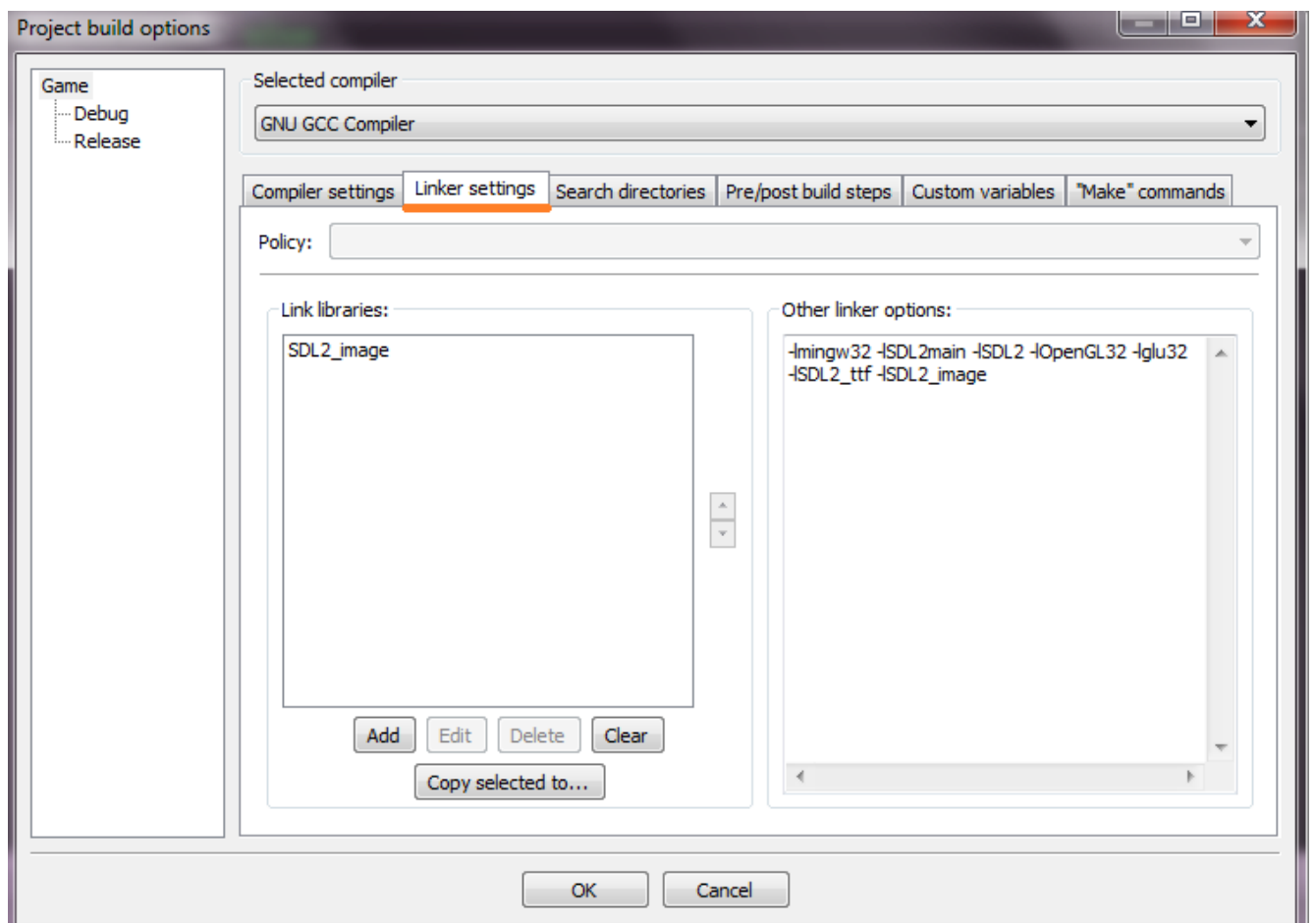
# Linker:

Après avoir installé les 3 bibliothèques de SDL, on ouvre **le projet** (pas le fichier C du code .c), et on suit les étapes suivantes :

>>> ouvrir : Properties / Project's build options ...



>>> mettre dans « linker settings » les mots clés suivants :



**Link librairies : (à gauche)**

SDL2\_image

**Other linker options: (à droite)**

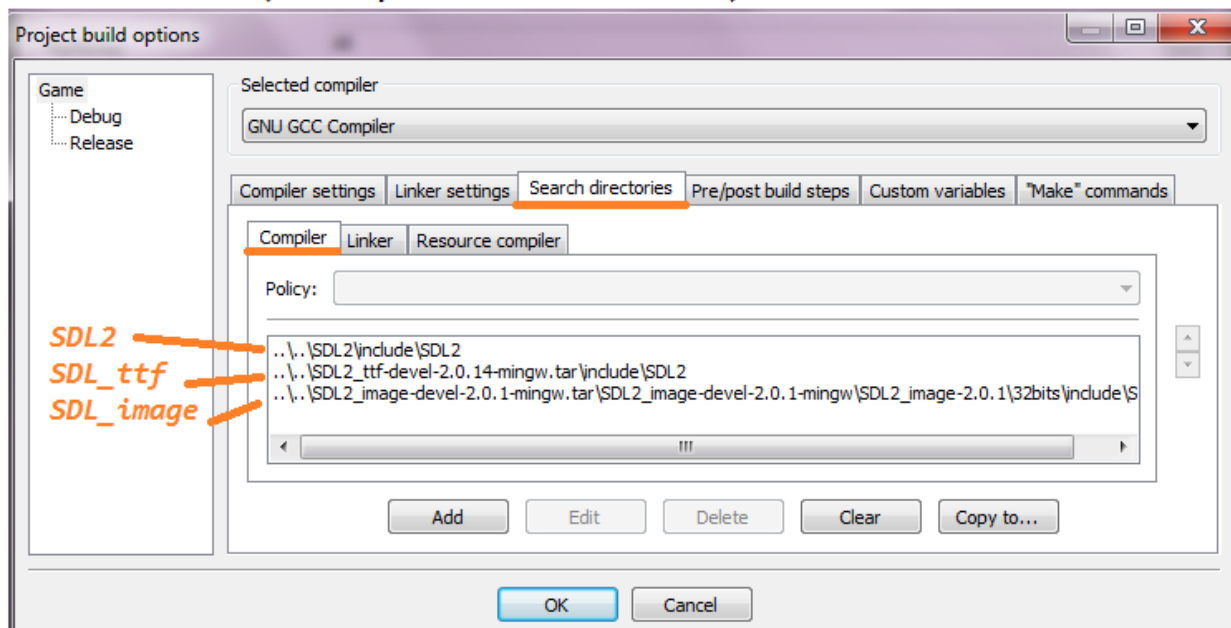
-lmingw32 -lSDL2main -lSDL2 -lOpenGL32 -lglu32

-lSDL2\_ttf -lSDL2\_image

>>> mettre dans « search directories » les chemins de vos librairies :

## Compiler:

on y met les "chemins d'accès" au fichiers  
"include" (les plus internes )



## Linker:

on y met les "chemins d'accès" au fichiers  
"lib"

