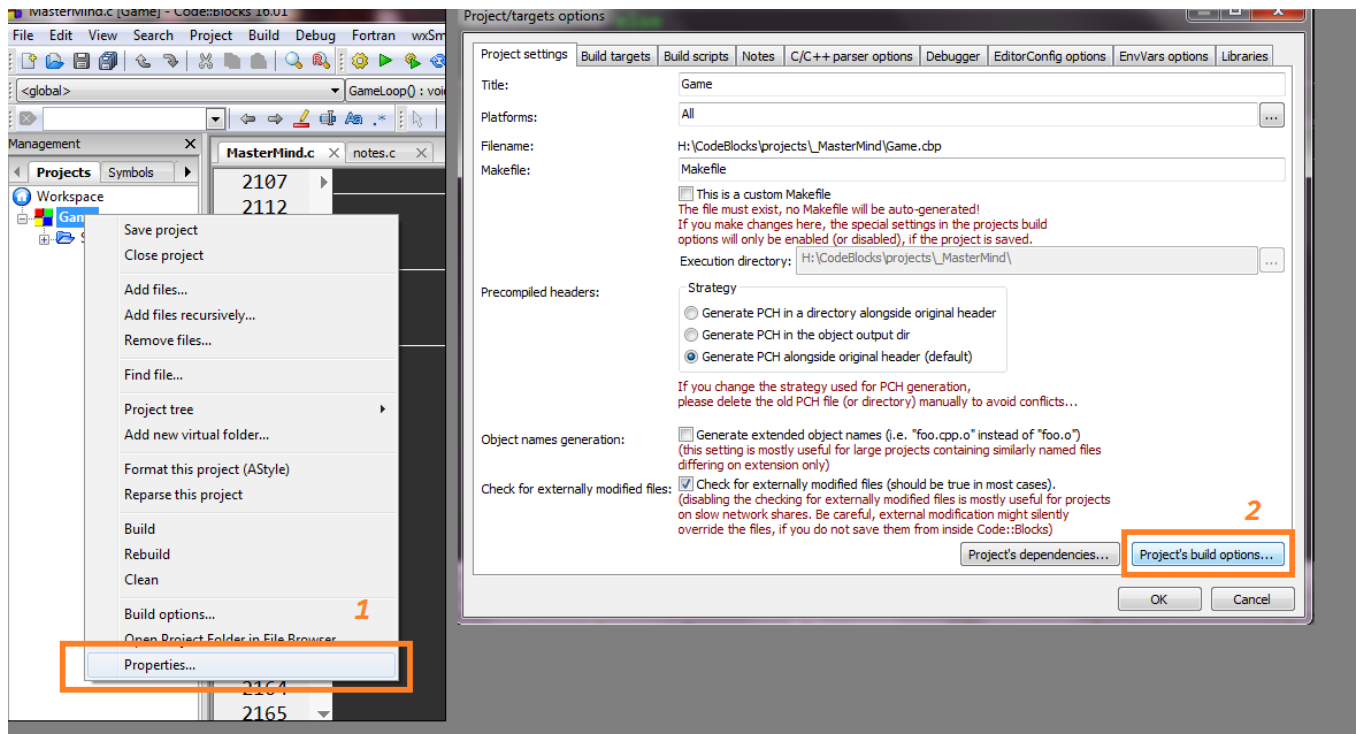


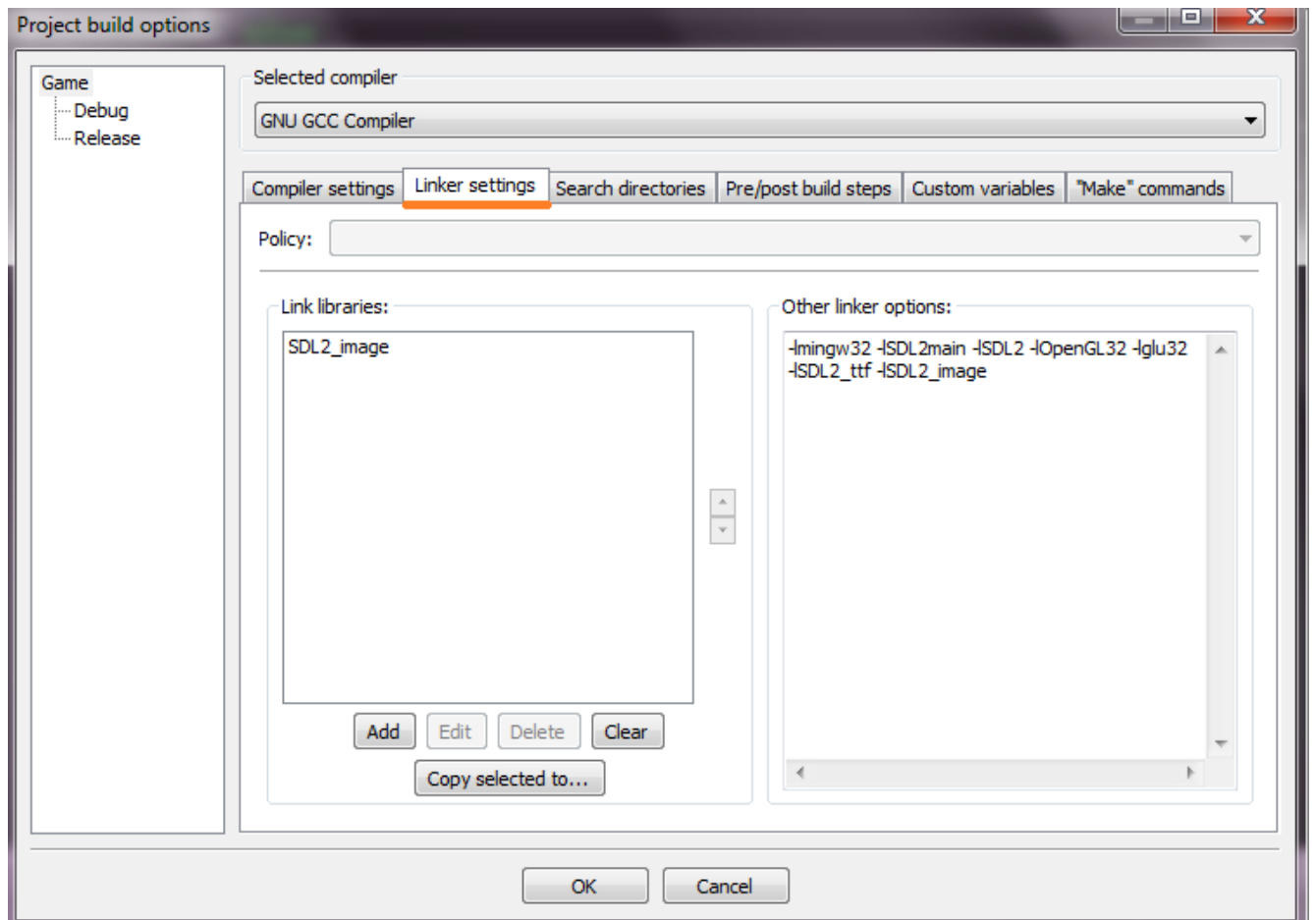
Linkages :

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)

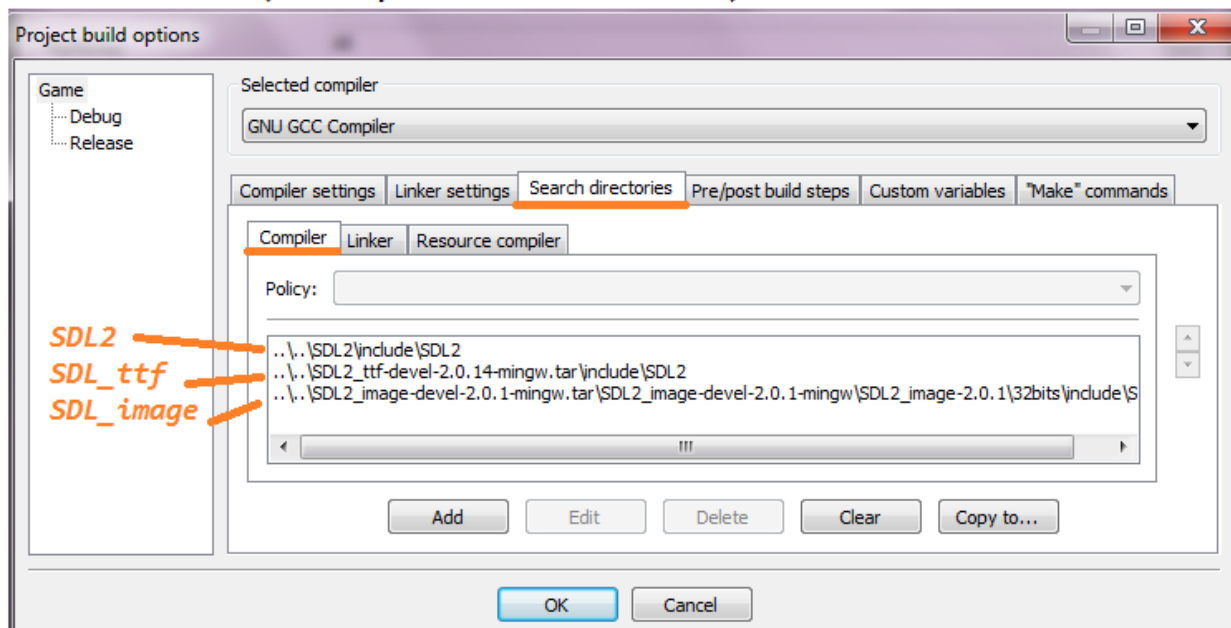
-lmingw32 -lSDL2main -lSDL2 -lOpenGL32 -lglu32

-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"

