

Kompilacja w Code::Blocks 17.12

Po rozpakowaniu archiwum należy otworzyć za pomocą Code::Blocks plik `Project.cbp` i wcisnąć F9. Plik wykonywalny należy umieścić w tym samym folderze, w którym znajdują się pliki `allld42.dll`, `alleg42.dll` i `allp42.dll` oraz katalogi `levels`, `editor` i `graphics`. Nie jest gwarantowane, że inne wersje Code::Blocks niż 17.12 będą kompilowały projekt poprawnie.

W projekcie została wykorzystana biblioteka Allegro w wersji 4.2.2 (można ją pobrać ze strony <https://sourceforge.net/projects/alleg/files/allegro-bin/4.2.2/allegro-mingw-4.2.2.zip/download>). Katalog z tą biblioteką został umieszczony w katalogu projektu i przy zachowaniu oryginalnej struktury folderów kompilacja powinna przejść bezproblemowo.

Alternatywna kompilacja

Projekt można skompilować komendami (należy wywołać po kolei w katalogu `Project`):

```
gcc -c src/main.c src/render.c src/game.c src/buttons.c  
src/files.c src/run.c src/editor.c -Iallegro-mingw-  
4.2.2/include -Lallegro-mingw-4.2.2/lib -fgnu89-inline
```

```
gcc -o Project main.o game.o render.o buttons.o files.o run.o  
editor.o -Iallegro-mingw-4.2.2/include -Lallegro-mingw-  
4.2.2/lib -fgnu89-inline -laldat -lalld -lalld_s -lalleg -  
lalleg_s -lallop -lallop_s
```

Można również w katalogu `Project` wywołać `make`.