

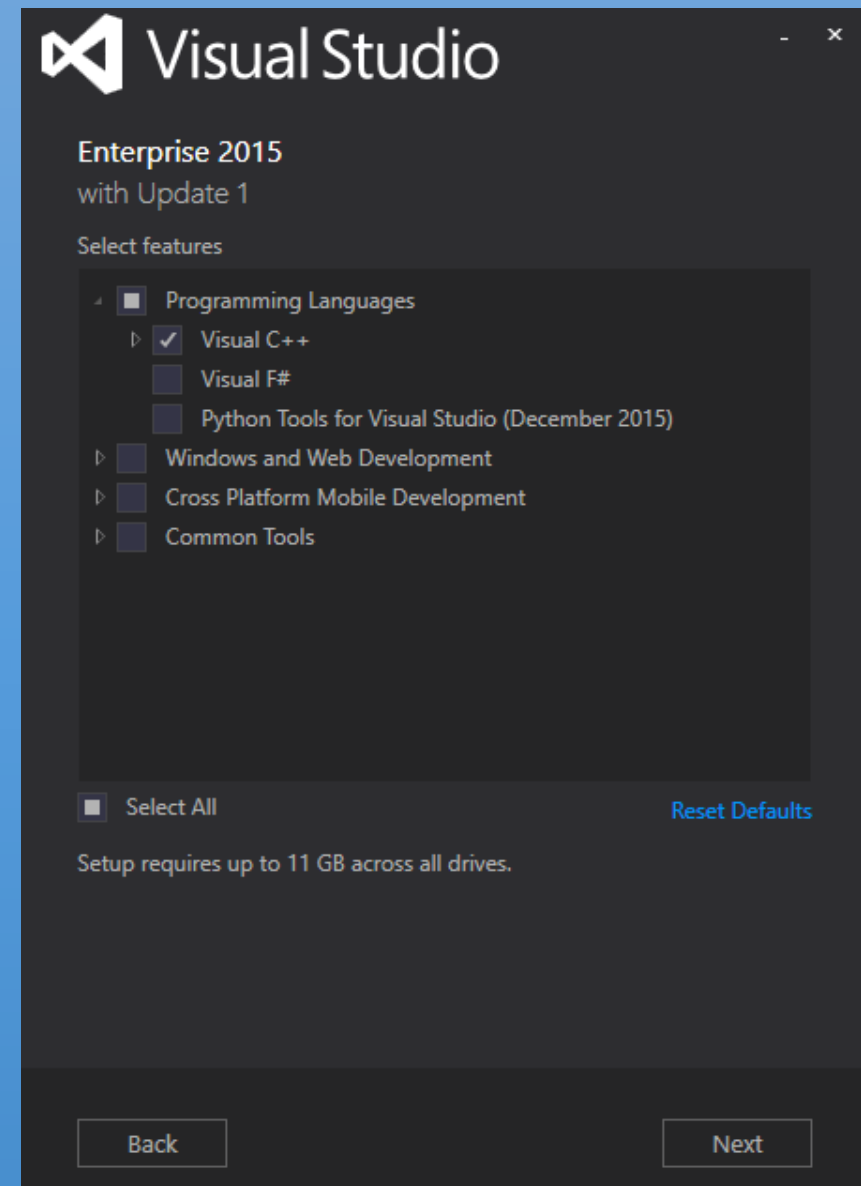


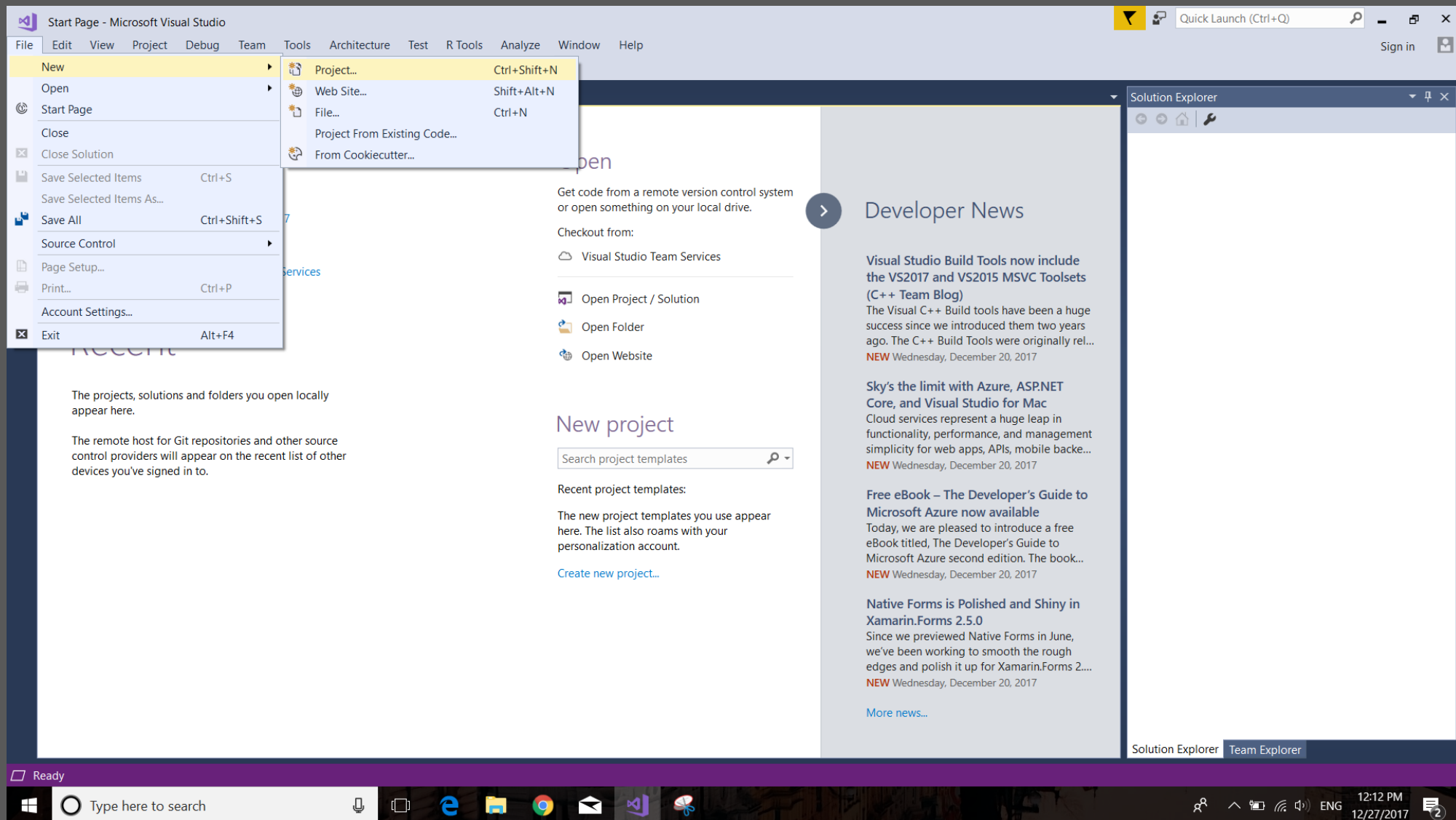
آموزش نصب SDL2 در Visual Studio

محمدصادق دهقان

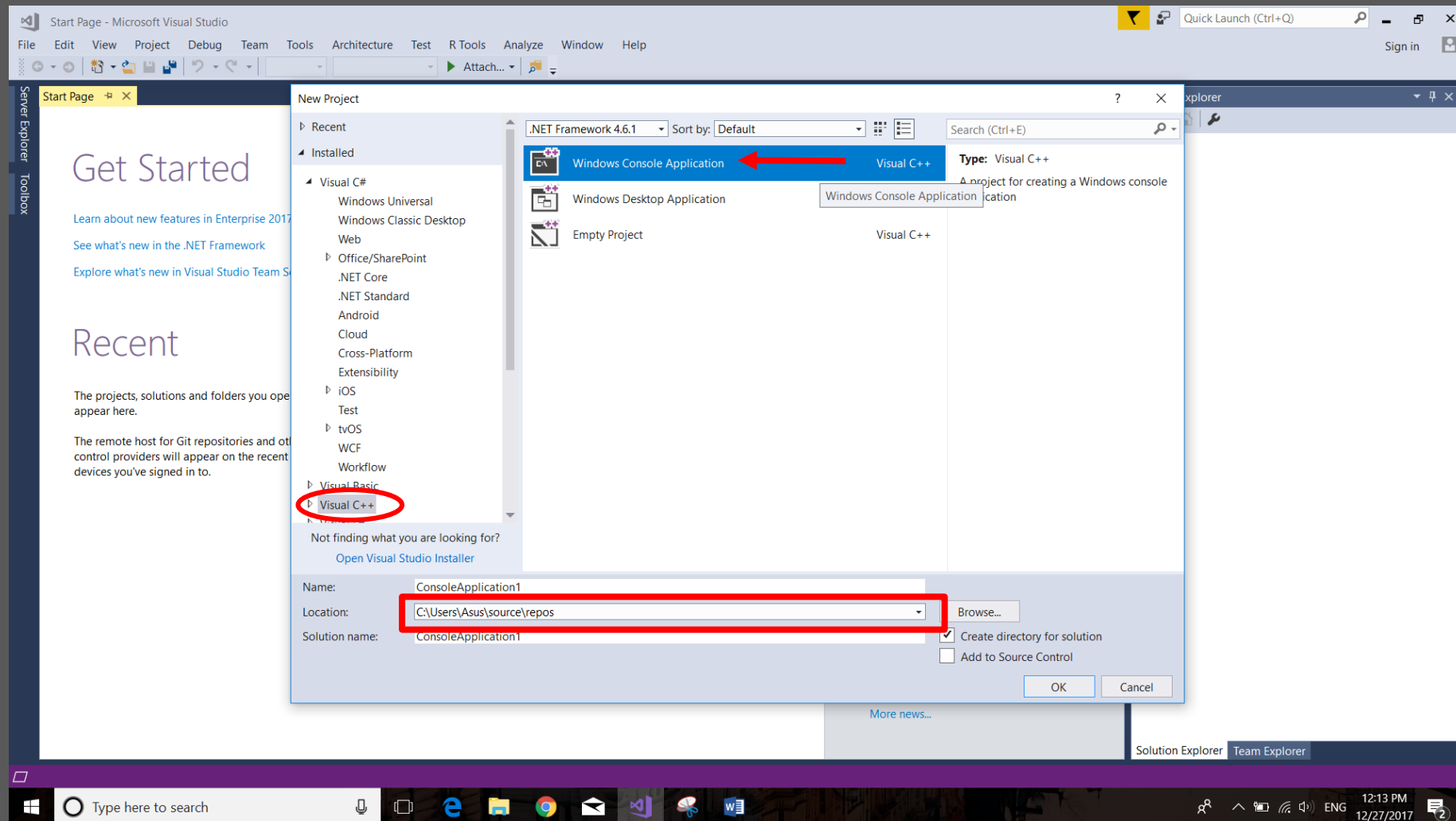
پاییز ۹۷

در هنگام نصب بر روی گزینه Custom کلیک کنید
سپس پنجره ایی همانند شکل سمت راست مشاهده میکنید
تیک همه گزینه ها را برداشته و تیک Visual C++ را بزنید
سپس مراحل را تا پایان نصب ادامه دهید





از منوی فایل گزینه New->Project را بزنید و بر روی Visual C++ کلیک کنید

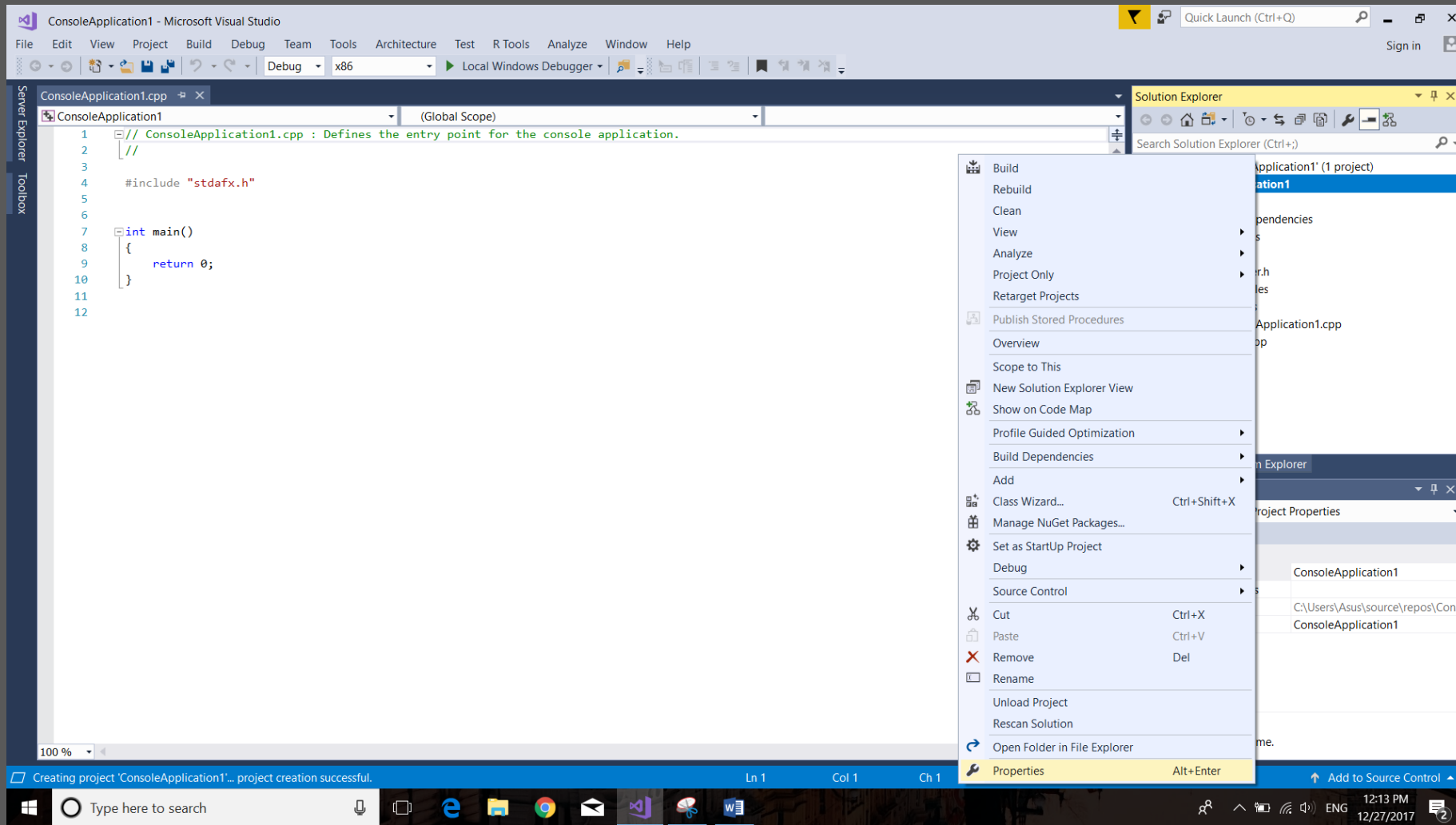


پس از اینکه بر روی Visual C++ کلیک کردید برنامه ای از نوع Windows Console Application بسازید
به مسیر ذخیره پروژه دقت کنید چون بعداً به آن نیاز پیدا میکنیم!

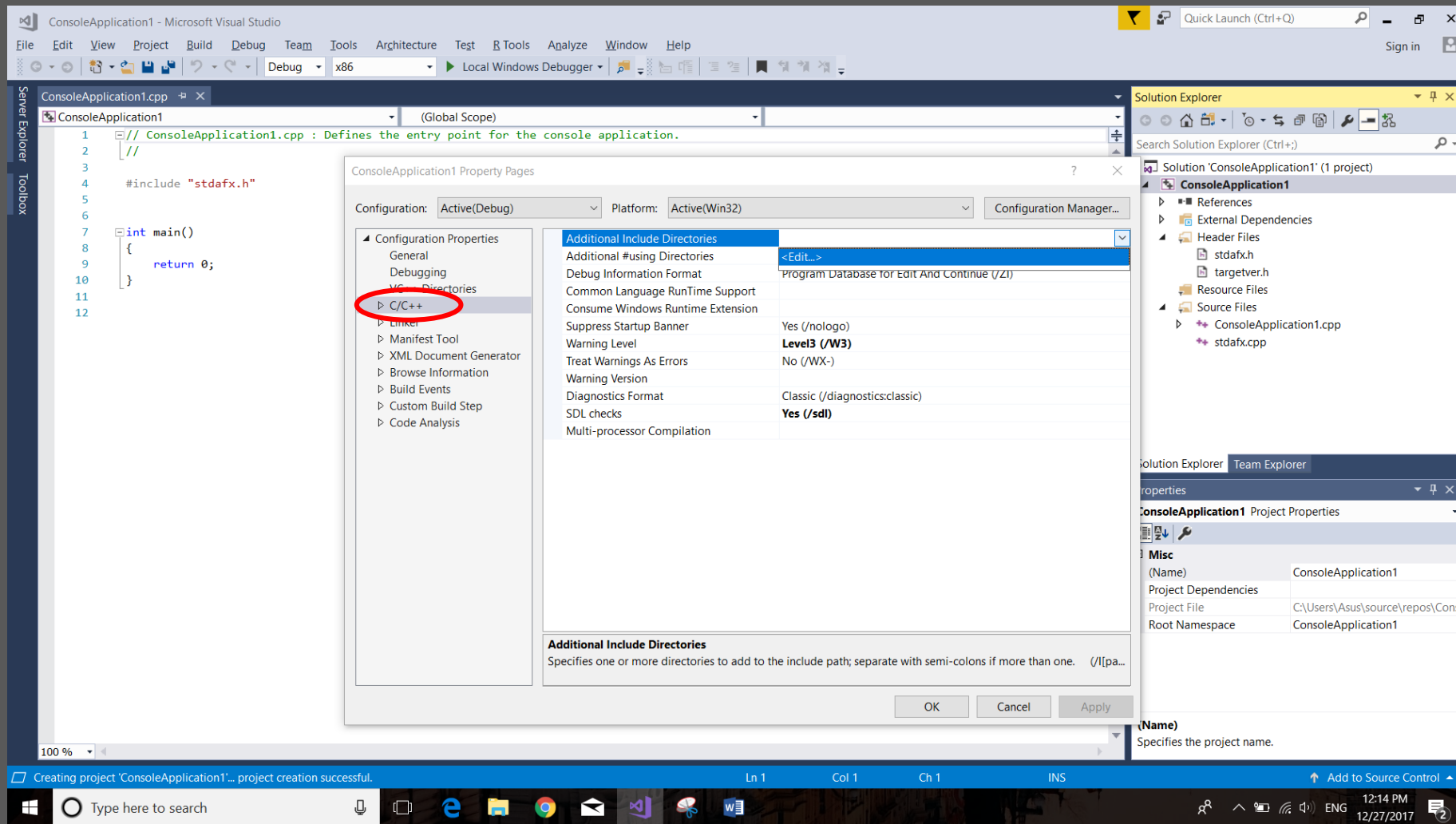
سپس فایلی که همراه با این اسلاید ارسال شده است را دانلود کرده و در پوشه دلخواه Extract کنید.

ما اینجا این فایل را در درایو C استخراج کرده ایم. (C:\SDL)

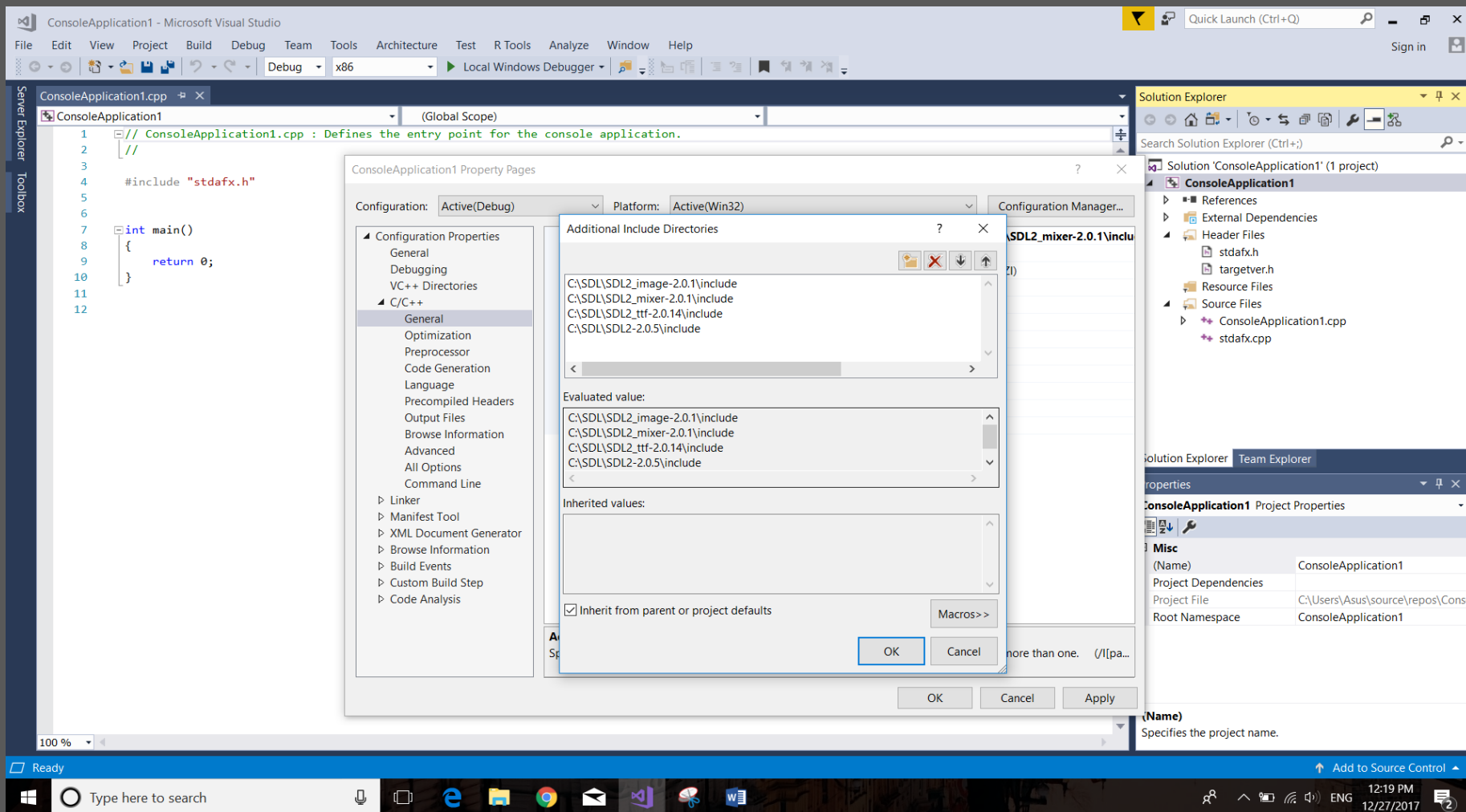
دقت کنید که مکان این فایل ها در طول پروژه نباید هیچ گاه تغییر کند وگرنه تمام تنظیمات برای مسیر جدید باید از اول انجام شود



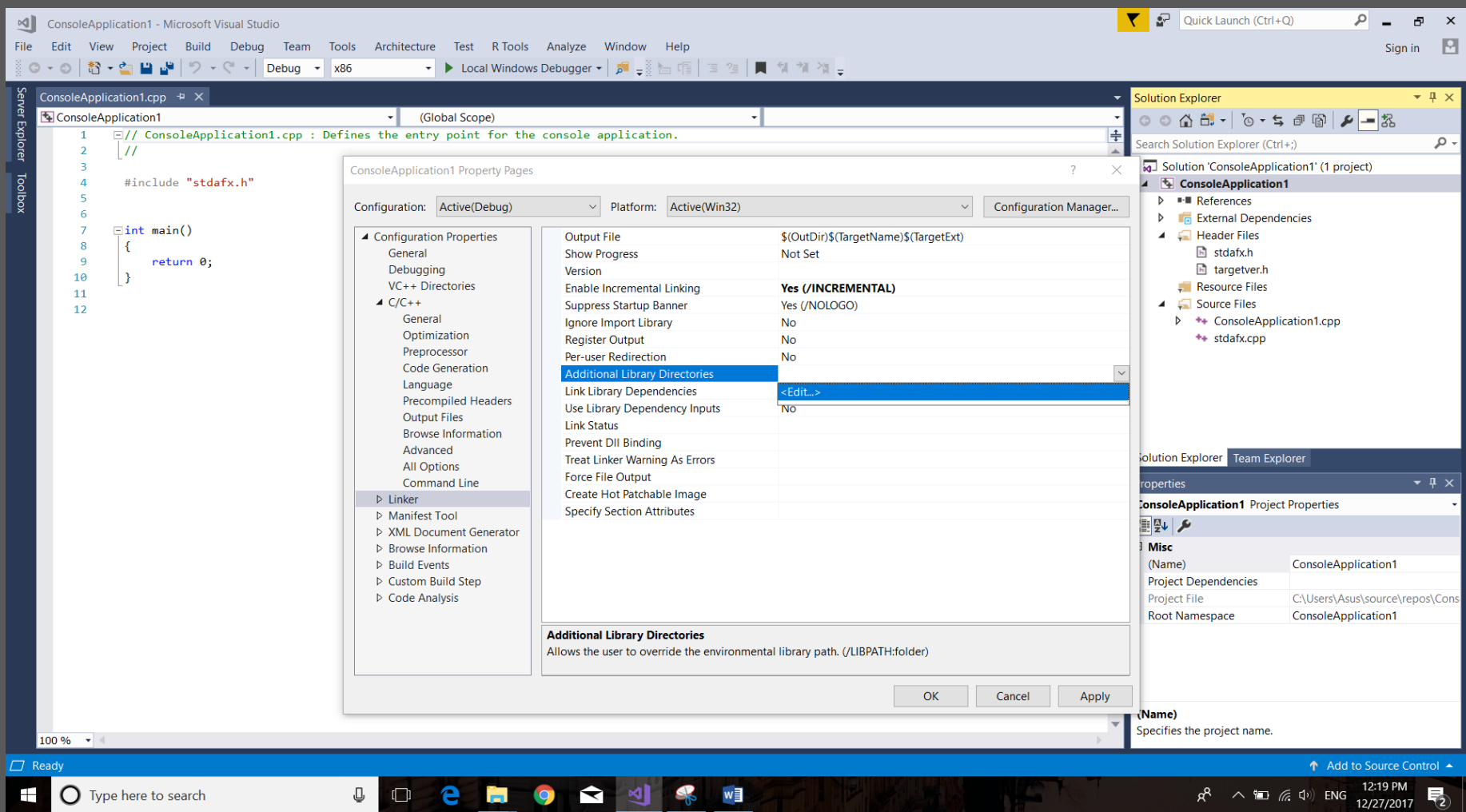
بر روی پروژه راست کلیک کرده و به Properties بروید
!! دقت کنید که اشتباهی بر روی Solution راست کلیک نکنید ☺



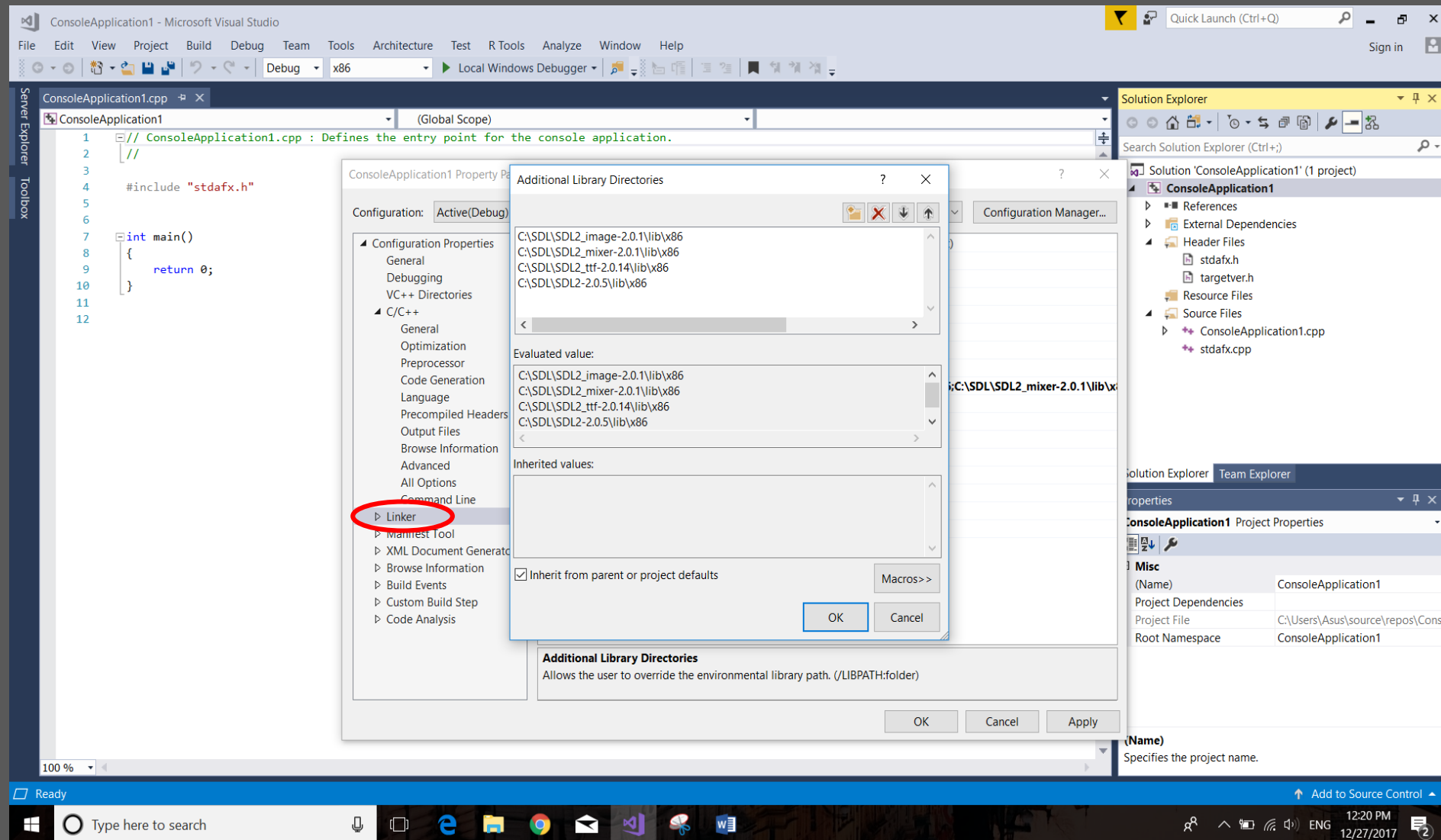
به قسمت C/C++ رفته و بر روی دکمه سمت راست Additional Include Directories کلیک کرده و سپس edit را بزنید



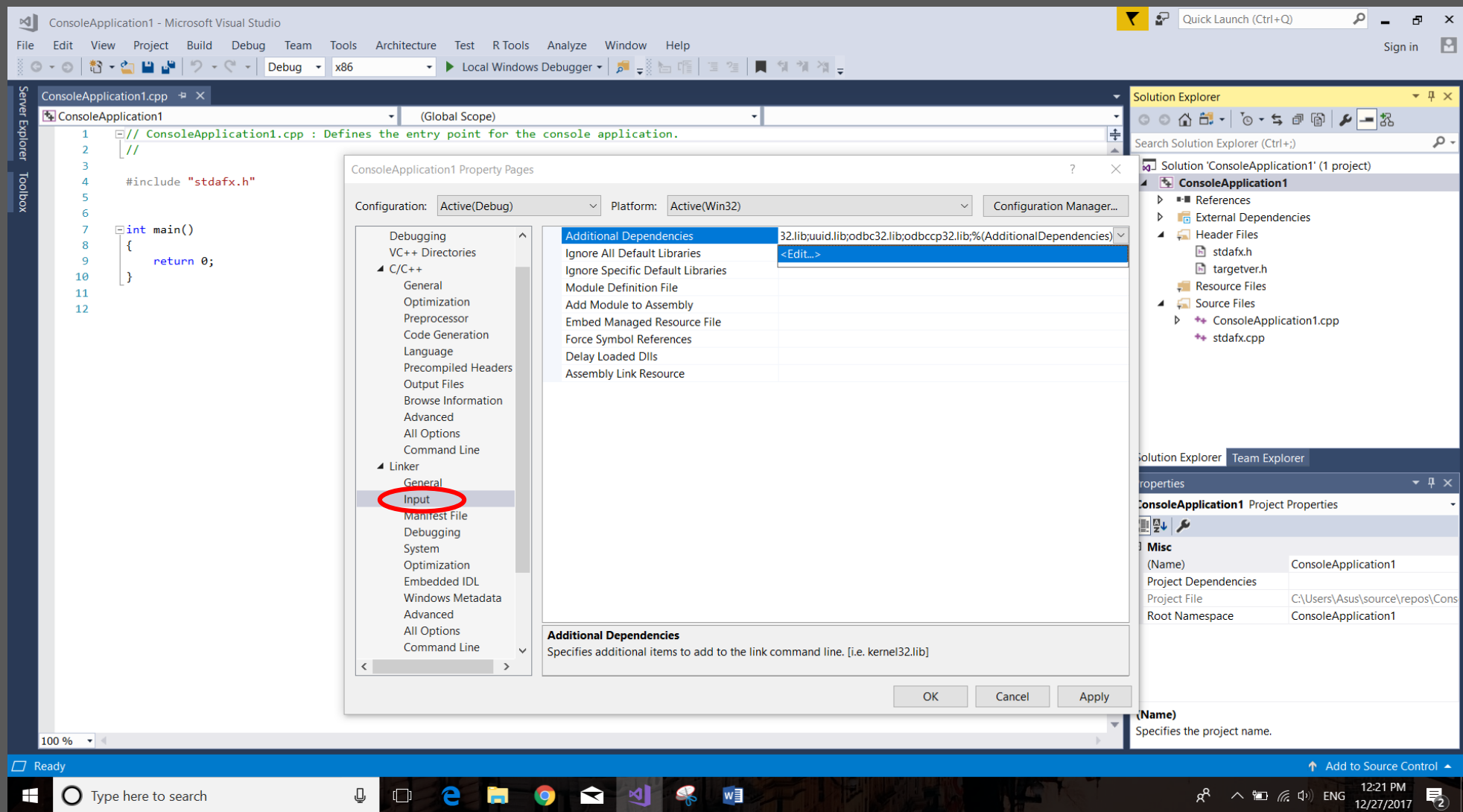
چهار مسیر را مطابق شکل وارد کنید
!! : اگر فایل ها را در جای دیگری استخراج کرده اید باید به جای C:\SDL آدرس پوشه مورد نظر را جایگزین کنید



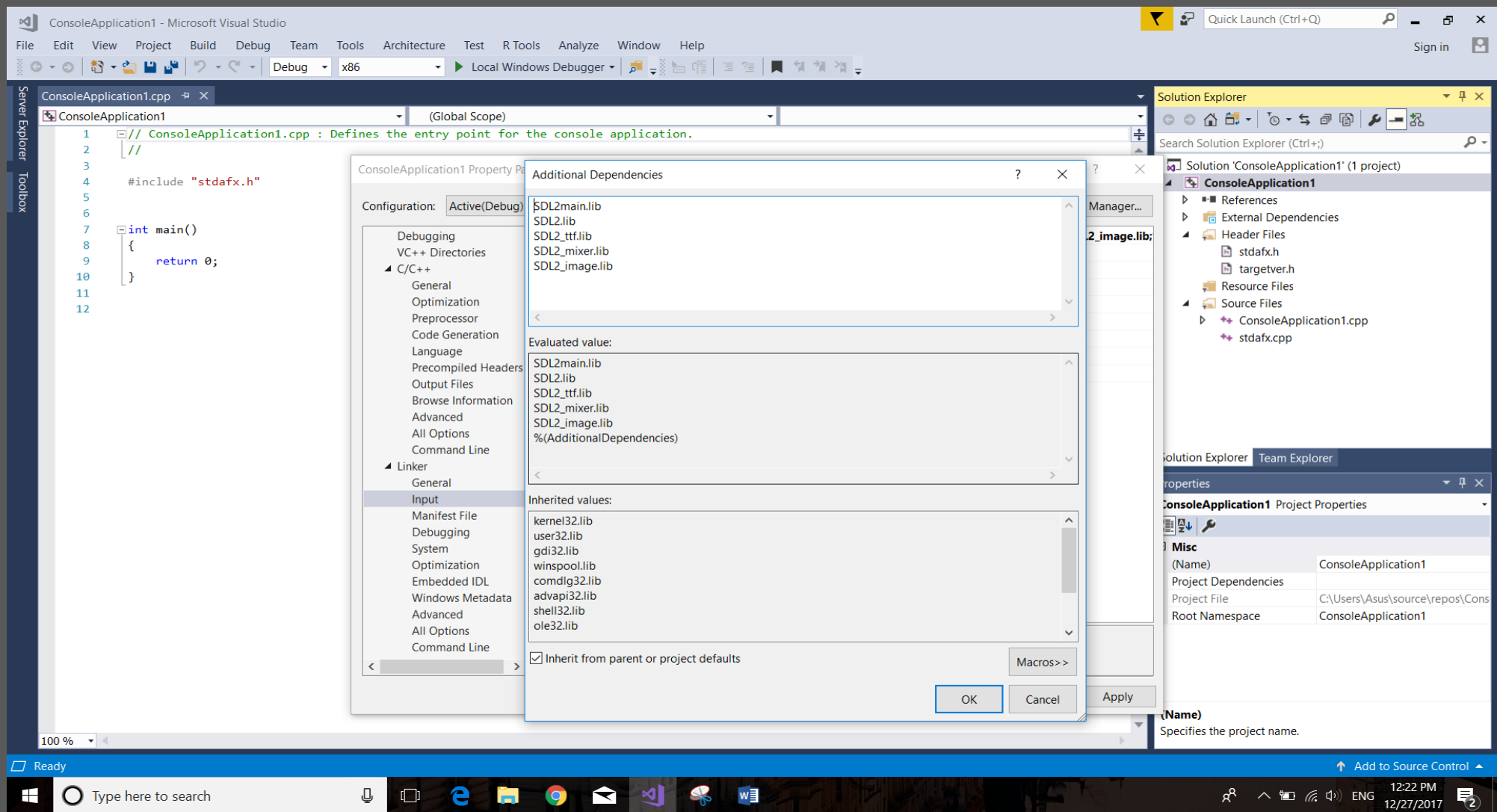
سپس به Linker بروید و بر روی دکمه کنار Additional Library Directories کلیک کنید



چهار مسیر را مطابق شکل وارد کنید .
مثل دفعه قبل اگر پوشه را در جای دیگری استخراج کرده اید باید آدرس را نسبت به آن را بدهید!



منوی Linker را باز کرده و بر روی Input کلیک کنید
بر روی دکمه کناری Additional Dependencies کلیک کرده و Edit را بزنید



مقادیر را مثل شکل وارد کنید

دقت کنید که غلط تایپی نداشته باشید! 😊

در فایل استخراج شده یک پوشه به اسم dll وجود دارد.

به محل ذخیره پروژه رفته (در زمان ایجاد پروژه آن را تعیین کردیم : پوشه ای که فایل Solution شما در آن قرار دارد)

اگر پوشه Debug در آن وجود ندارد آن را ایجاد کنید و محتویات پوشه dll را در آن کپی کنید.

در حالت کلی فایل های dll باید کنار فایل exe بازی قرار گیرد که در ویژوال استودیو وقتی پروژه را کامپایل میکنید فایل exe آن را در

پوشه Debug ایجاد میکند.

عکس ها و آهنگ ها باید کنار فایل cpp باشند. کنار پوشه Debug پوشه ی دیگری قرار دارد که همانم با اسم پروژه است.

فایل cpp کد شما درون آن قرار دارد

فایل های dll را کنار فایل cpp خود نیز کپی کنید.

اگر ویژوال استودیو کتابخانه stdafx را به صورت اتوماتیک به پروژه شما اضافه کرد آن را حذف نکنید! گاهی به این کتابخانه نیاز است

```
#include <iostream>
#include "SBDL.h"

using namespace std;

int main(int argc, const char* argv[]) {
    SBDL::InitEngine("Test", 500, 500);

    while (SBDL::isRunning()) {
        SBDL::updateEvents();
        SBDL::clearRenderScreen();

        //Code

        SBDL::updateRenderScreen();
        SBDL::delay(30);
    }
}
```

امیدوارم پروژه خوبی بزنید :