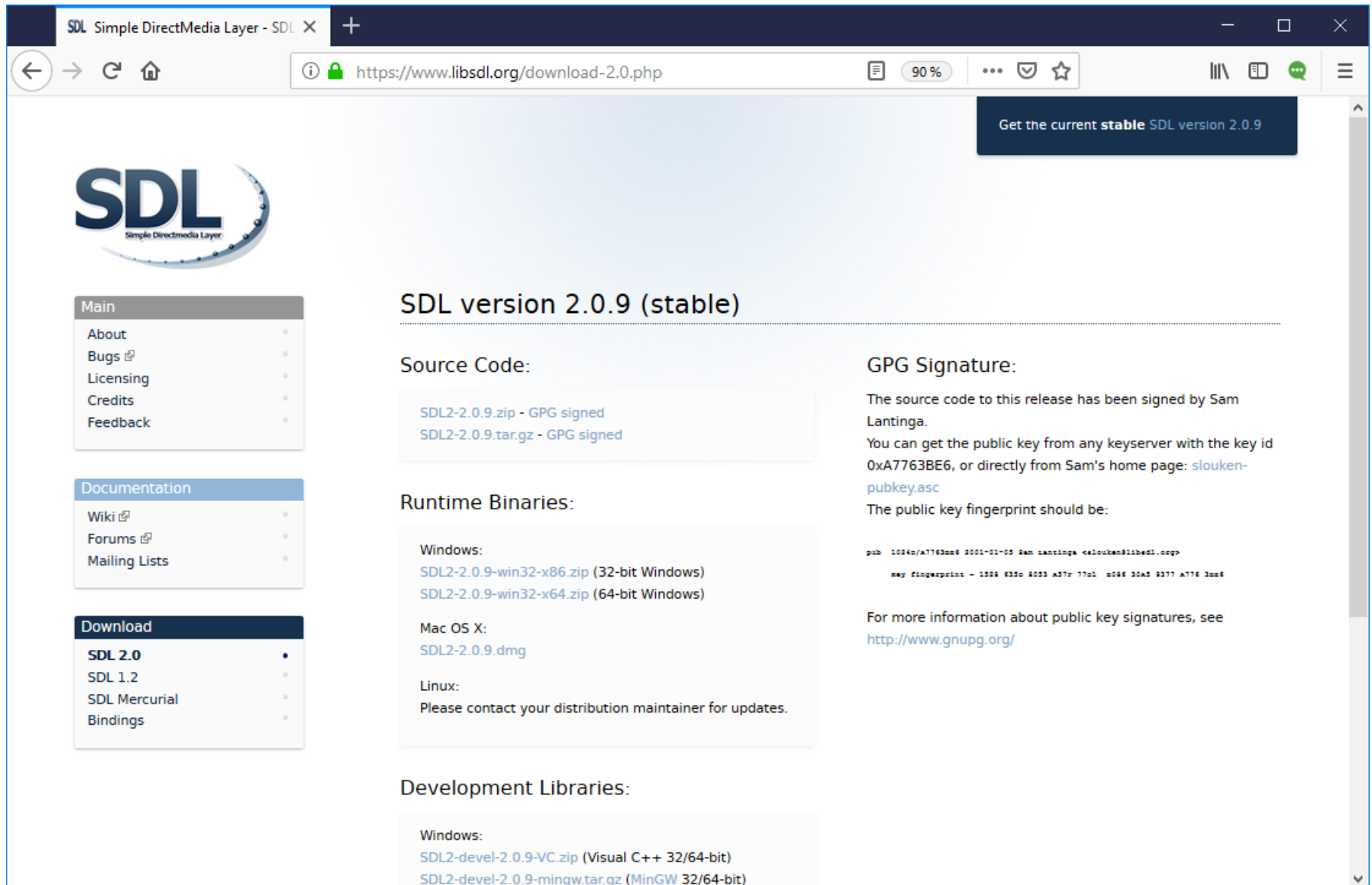


Installation de la bibliothèque SDL2 dans un projet Visual Studio



© 2019, Mustapha Tachouct

Pour commencer, allez sur cette page web
<https://www.libsdl.org/download-2.0.php>



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying <https://www.libsdl.org/download-2.0.php>. The page features the SDL logo (Simple DirectMedia Layer) and a navigation menu on the left with sections: Main (About, Bugs, Licensing, Credits, Feedback), Documentation (Wiki, Forums, Mailing Lists), and Download (SDL 2.0, SDL 1.2, SDL Mercurial Bindings). The main content area is titled "SDL version 2.0.9 (stable)". It is divided into three columns: Source Code (SDL2-2.0.9.zip - GPG signed, SDL2-2.0.9.tar.gz - GPG signed), Runtime Binaries (Windows: SDL2-2.0.9-win32-x86.zip (32-bit Windows), SDL2-2.0.9-win32-x64.zip (64-bit Windows); Mac OS X: SDL2-2.0.9.dmg; Linux: Please contact your distribution maintainer for updates.), and GPG Signature (The source code to this release has been signed by Sam Lantinga. You can get the public key from any keyserver with the key id 0xA7763BE6, or directly from Sam's home page: [slouken-pubkey.asc](#). The public key fingerprint should be: pub 1024c/a7763be6 2001-01-05 Sam Lantinga <slouken@libsdl.org> key fingerprint = 1328 835c 8053 a37c 77e1 e046 3c4d 8377 a776 3be6. For more information about public key signatures, see <http://www.gnupg.org/>).

SDL Simple DirectMedia Layer - SDL X

Get the current **stable** SDL version 2.0.9

SDL

Simple DirectMedia Layer

SDL version 2.0.9 (stable)

Source Code:

- [SDL2-2.0.9.zip](#) - GPG signed
- [SDL2-2.0.9.tar.gz](#) - GPG signed

Runtime Binaries:

Windows:

- [SDL2-2.0.9-win32-x86.zip](#) (32-bit Windows)
- [SDL2-2.0.9-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

Mac OS X:

- [SDL2-2.0.9.dmg](#)

Linux:

Please contact your distribution maintainer for updates.

Development Libraries:

Windows:

- [SDL2-devel-2.0.9-VC.zip](#) (Visual C++ 32/64-bit)
- [SDL2-devel-2.0.9-mingw.tar.gz](#) (MinGW 32/64-bit)

GPG Signature:

The source code to this release has been signed by Sam Lantinga.

You can get the public key from any keyserver with the key id 0xA7763BE6, or directly from Sam's home page: [slouken-pubkey.asc](#)

The public key fingerprint should be:

```
pub 1024c/a7763be6 2001-01-05 Sam Lantinga <slouken@libsdl.org>
key fingerprint = 1328 835c 8053 a37c 77e1 e046 3c4d 8377 a776 3be6
```

For more information about public key signatures, see <http://www.gnupg.org/>

Main

- About
- Bugs
- Licensing
- Credits
- Feedback

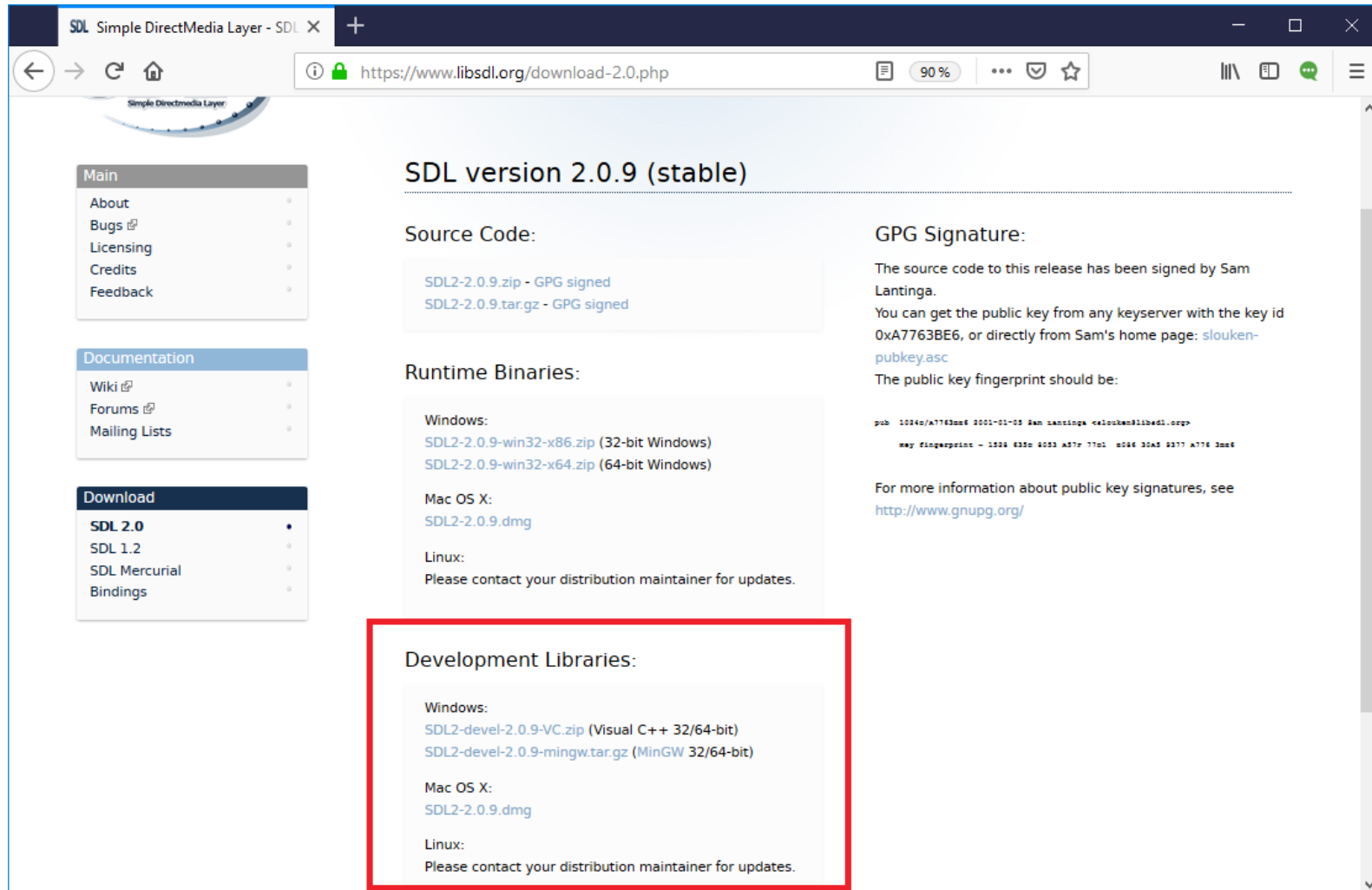
Documentation

- Wiki
- Forums
- Mailing Lists

Download

- SDL 2.0**
- SDL 1.2
- SDL Mercurial Bindings

Allez à la catégorie **Development** Librairies



SDL Simple DirectMedia Layer - SDL X

https://www.libsdl.org/download-2.0.php

90%

Simple DirectMedia Layer

Main

- About
- Bugs
- Licensing
- Credits
- Feedback

Documentation

- Wiki
- Forums
- Mailing Lists

Download

- SDL 2.0**
- SDL 1.2
- SDL Mercurial
- Bindings

SDL version 2.0.9 (stable)

Source Code:

- [SDL2-2.0.9.zip - GPG signed](#)
- [SDL2-2.0.9.tar.gz - GPG signed](#)

Runtime Binaries:

Windows:

- [SDL2-2.0.9-win32-x86.zip](#) (32-bit Windows)
- [SDL2-2.0.9-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

Mac OS X:

- [SDL2-2.0.9.dmg](#)

Linux:

Please contact your distribution maintainer for updates.

GPG Signature:

The source code to this release has been signed by Sam Lantinga.

You can get the public key from any keyserver with the key id 0xA7763BE6, or directly from Sam's home page: [slouken-pubkey.asc](#)

The public key fingerprint should be:

```
pub 1024p/a7763be6 2001-01-05 Sam Lantinga <slouken@libsdl.org>
key fingerprint = 1526 6330 4053 A57F 7761 4D46 30A5 9277 A776 30A6
```

For more information about public key signatures, see <http://www.gnupg.org/>

Development Libraries:

Windows:

- [SDL2-devel-2.0.9-VC.zip](#) (Visual C++ 32/64-bit)
- [SDL2-devel-2.0.9-mingw.tar.gz](#) (MinGW 32/64-bit)

Mac OS X:

- [SDL2-2.0.9.dmg](#)

Linux:

Please contact your distribution maintainer for updates.

Dans cette catégorie, vous trouverez des archives de la **bibliothèque de développement SDL2** pour plusieurs plateformes

Development Libraries:

Windows:

[SDL2-devel-2.0.9-VC.zip](#) (Visual C++ 32/64-bit)

[SDL2-devel-2.0.9-mingw.tar.gz](#) (MinGW 32/64-bit)

Mac OS X:

[SDL2-2.0.9.dmg](#)

Linux:

Please contact your distribution maintainer for updates.

iOS & Android:

Projects for these platforms are included with the [source](#).

Téléchargez le zip **SDL2-devel-2.0.9-VC.zip**

Development Libraries:

Windows:

[SDL2-devel-2.0.9-VC.zip \(Visual C++ 32/64-bit\)](#)

[SDL2-devel-2.0.9-mingw.tar.gz \(MinGW 32/64-bit\)](#)

Mac OS X:

[SDL2-2.0.9.dmg](#)

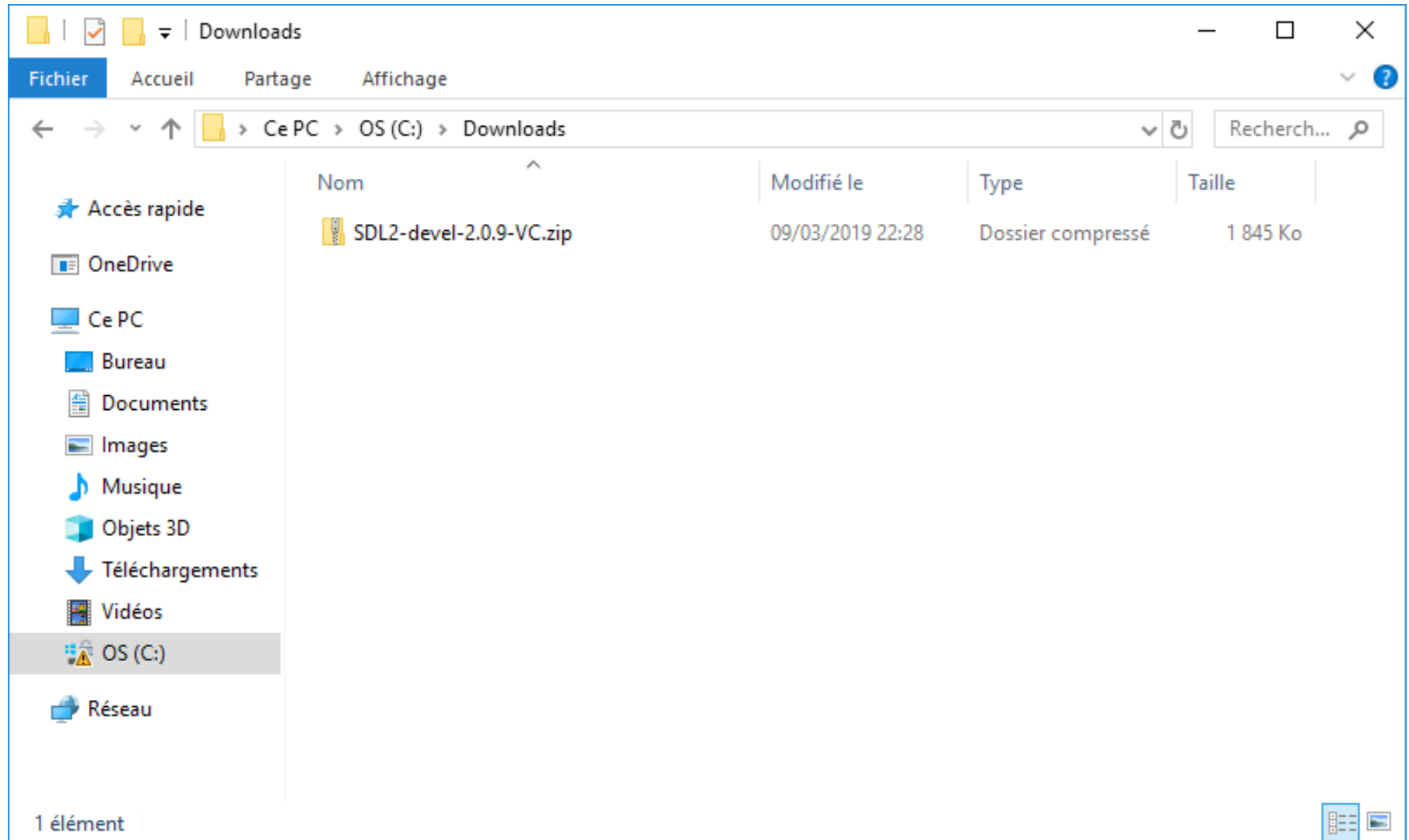
Linux:

Please contact your distribution maintainer for updates.

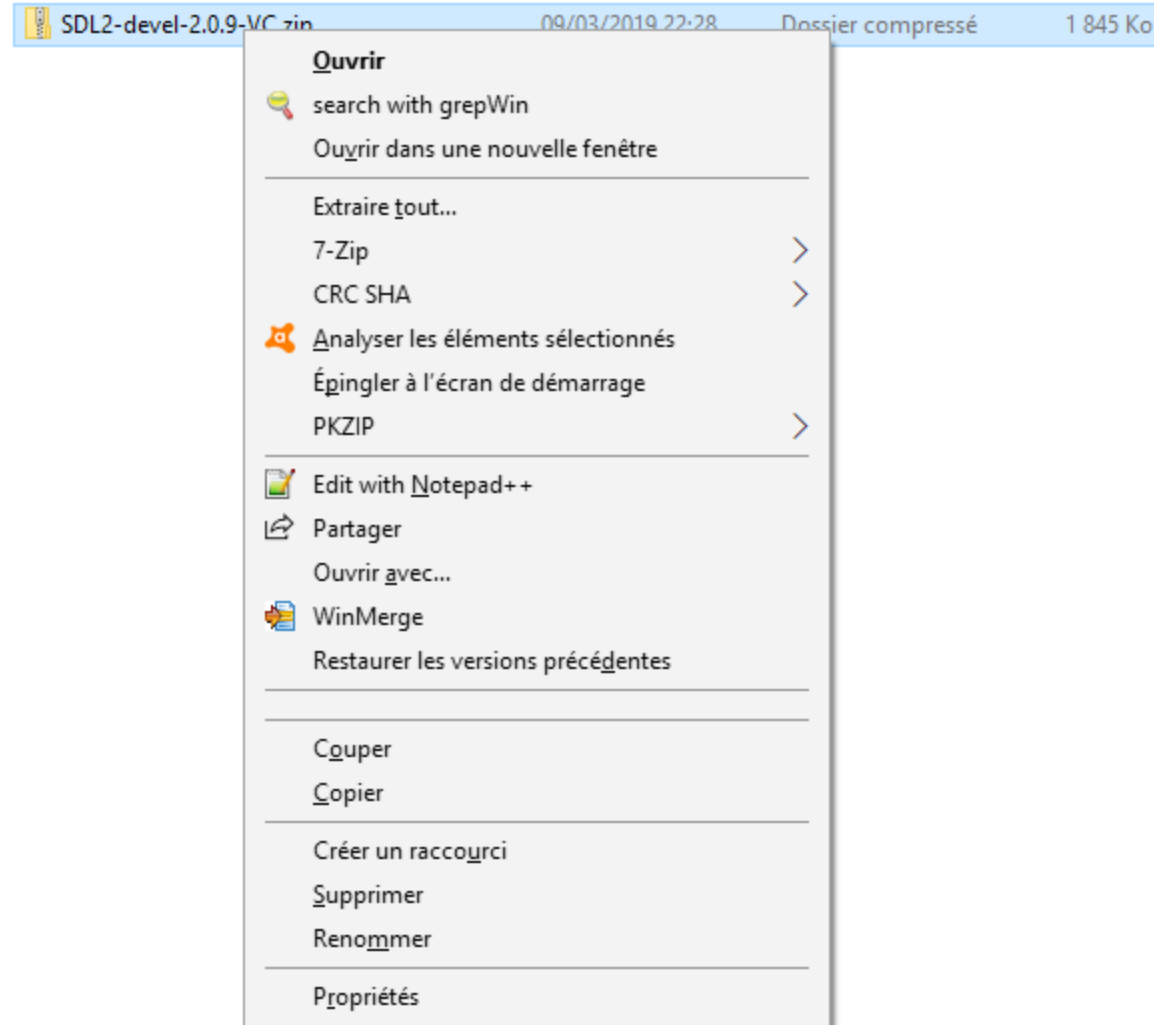
iOS & Android:

Projects for these platforms are included with the [source](#).

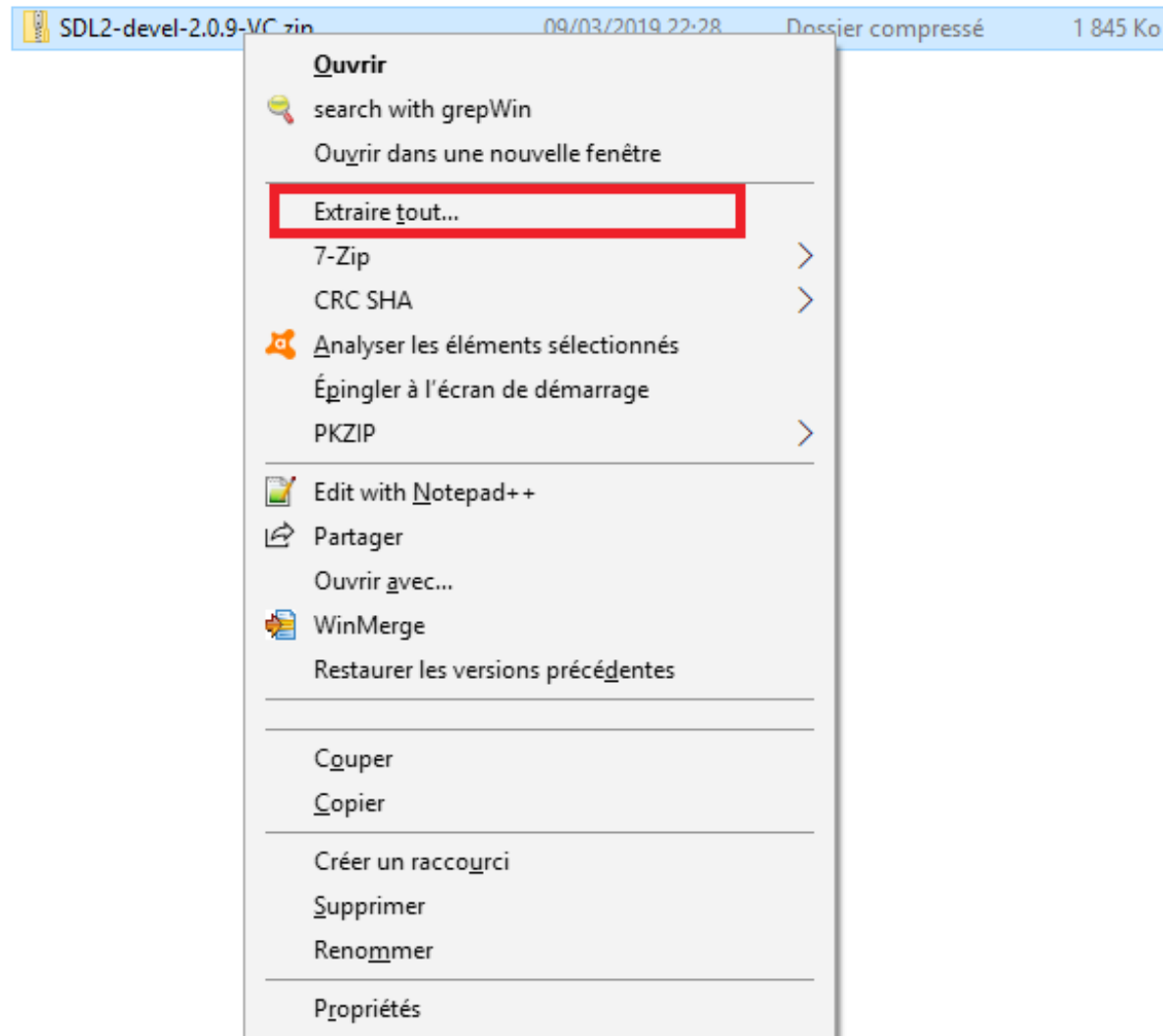
A la fin du téléchargement,
allez dans votre répertoire de **Téléchargements**



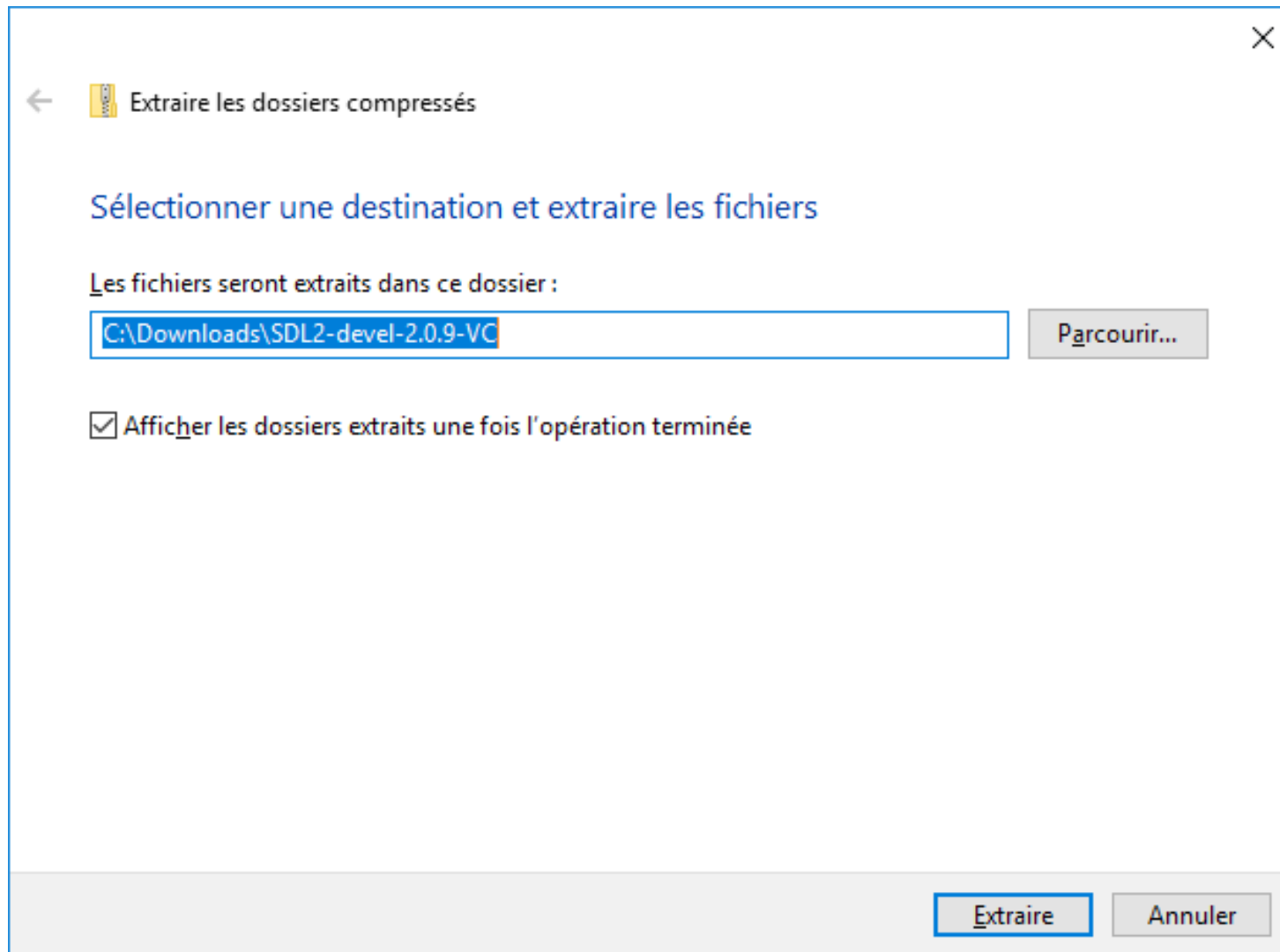
Faites un **clic droit** avec votre souris



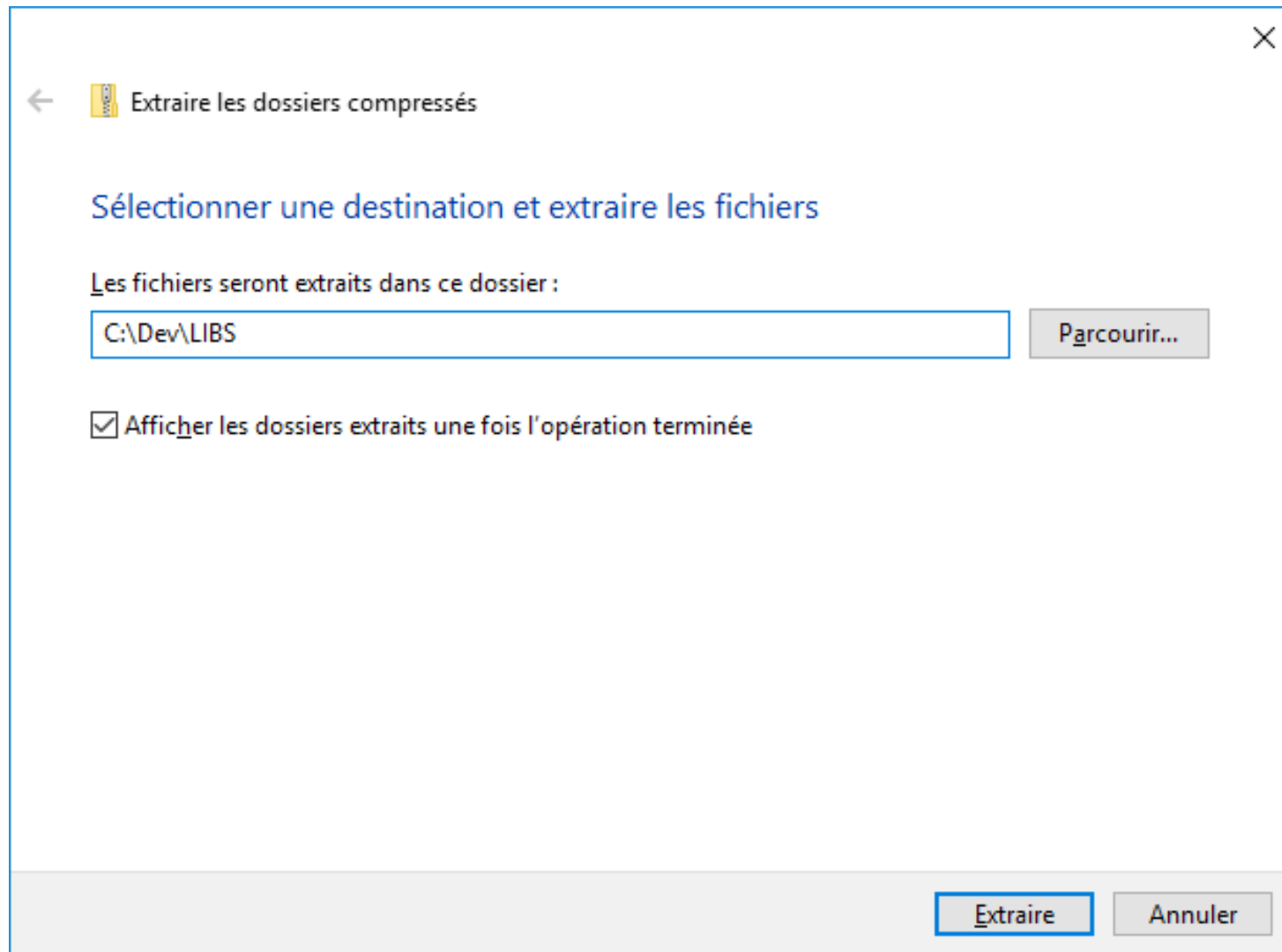
Dans le menu déroulant,
cliquez sur « **Extraire tout ...** »



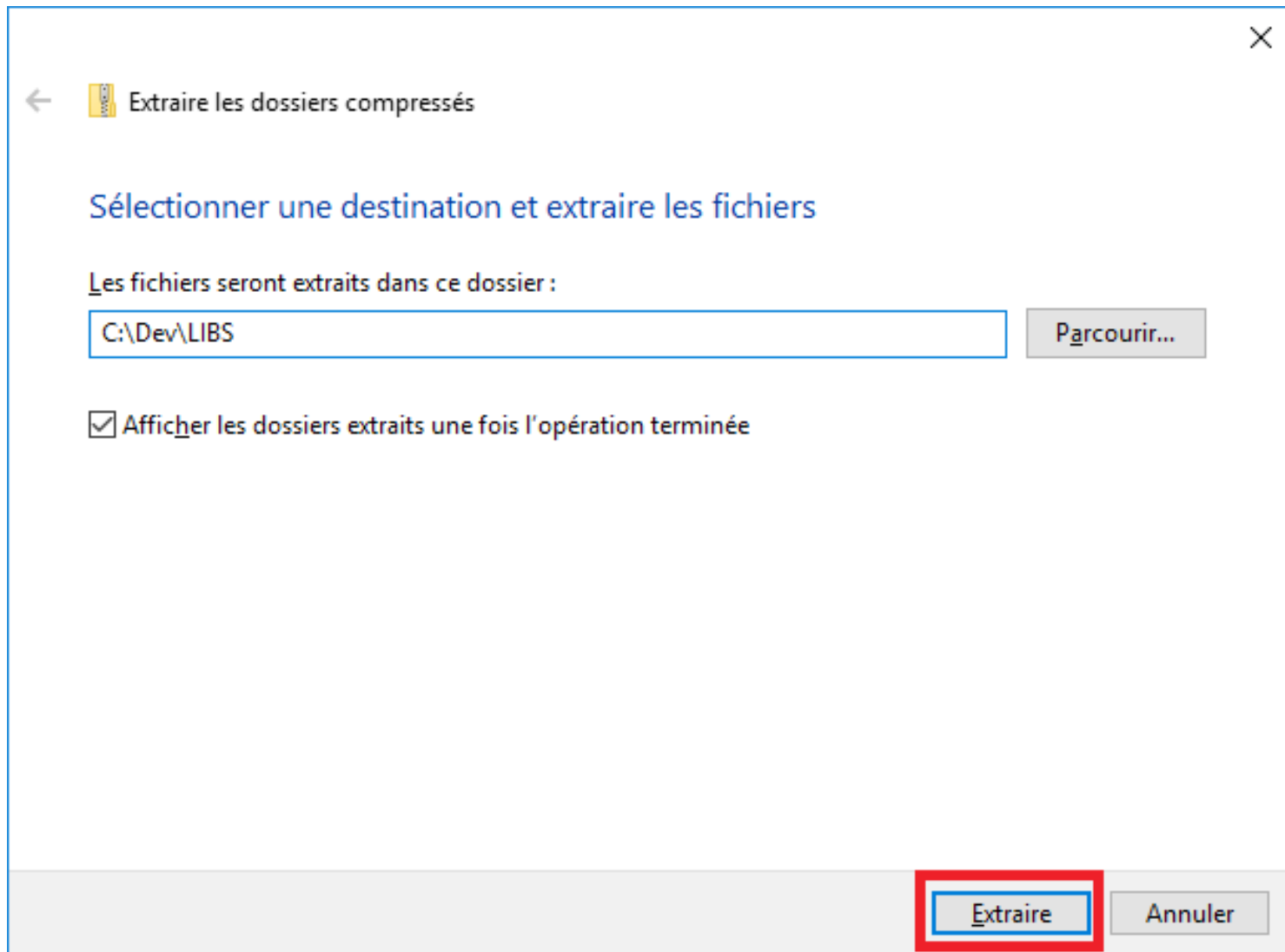
Vous tomberez sur l' « **Extracteur de dossiers compressés** » (Extract Wizard)



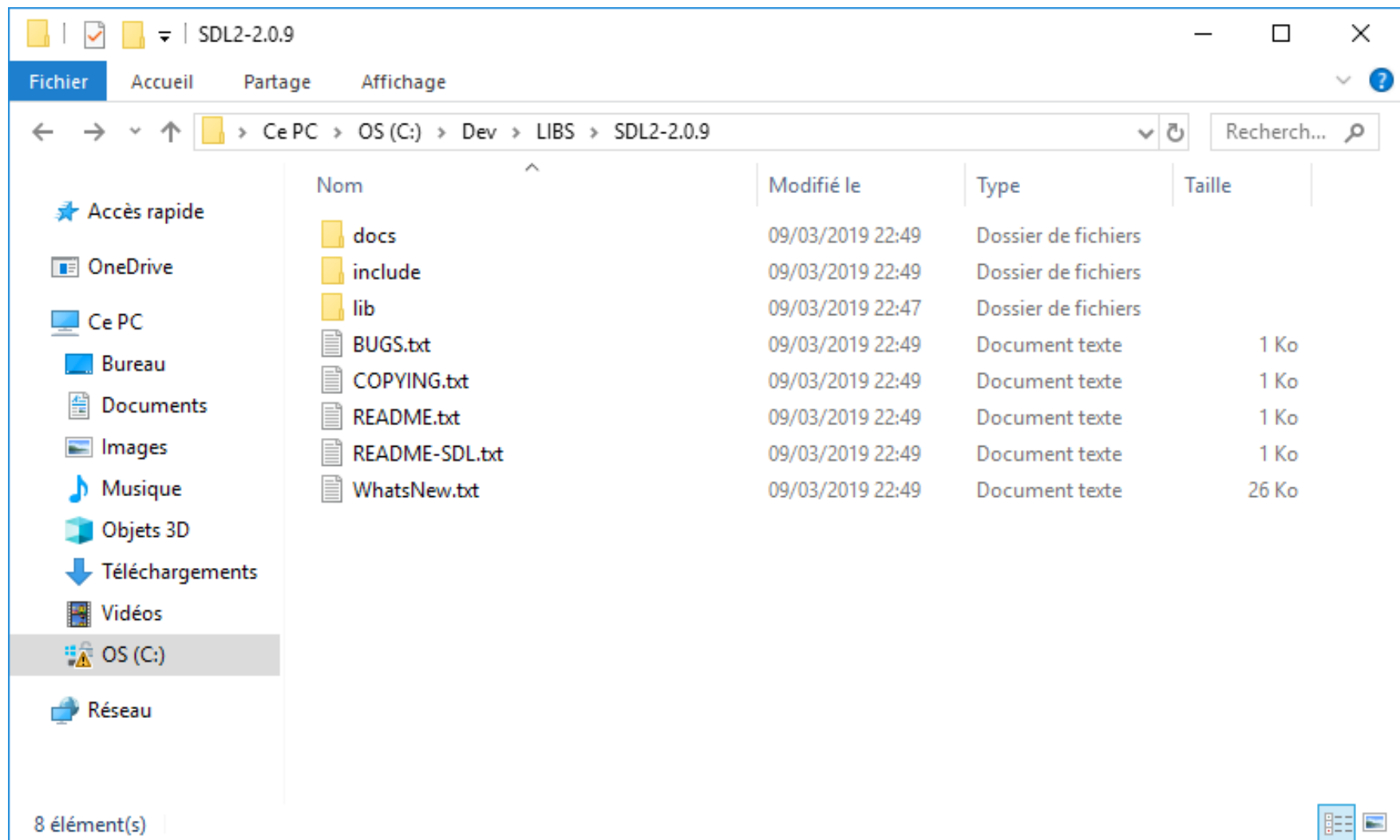
Saisissez le **répertoire de destination** de votre choix
(**C:\Dev\LIBS** par exemple)



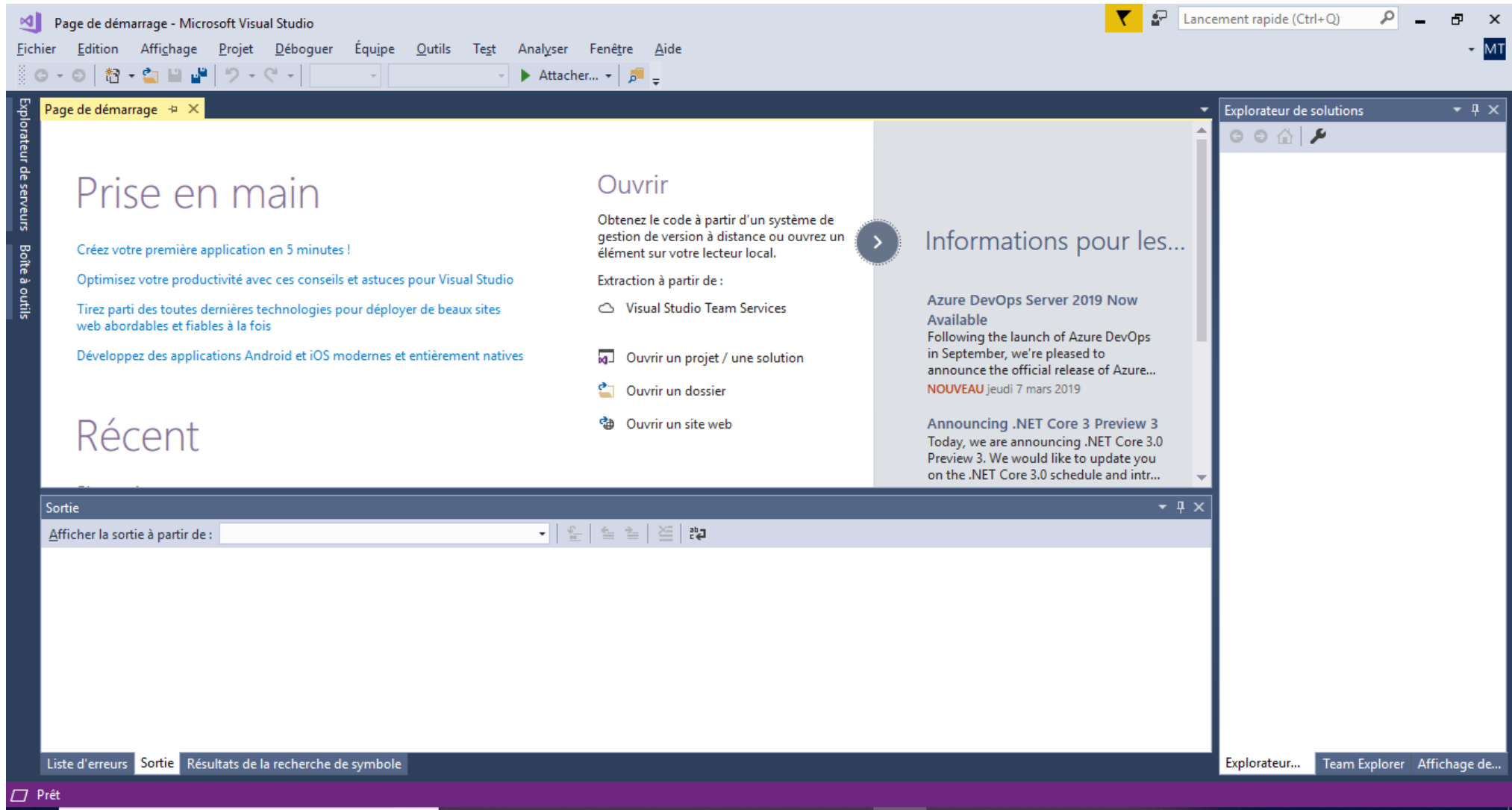
Cliquez ensuite sur le bouton **Extraire**



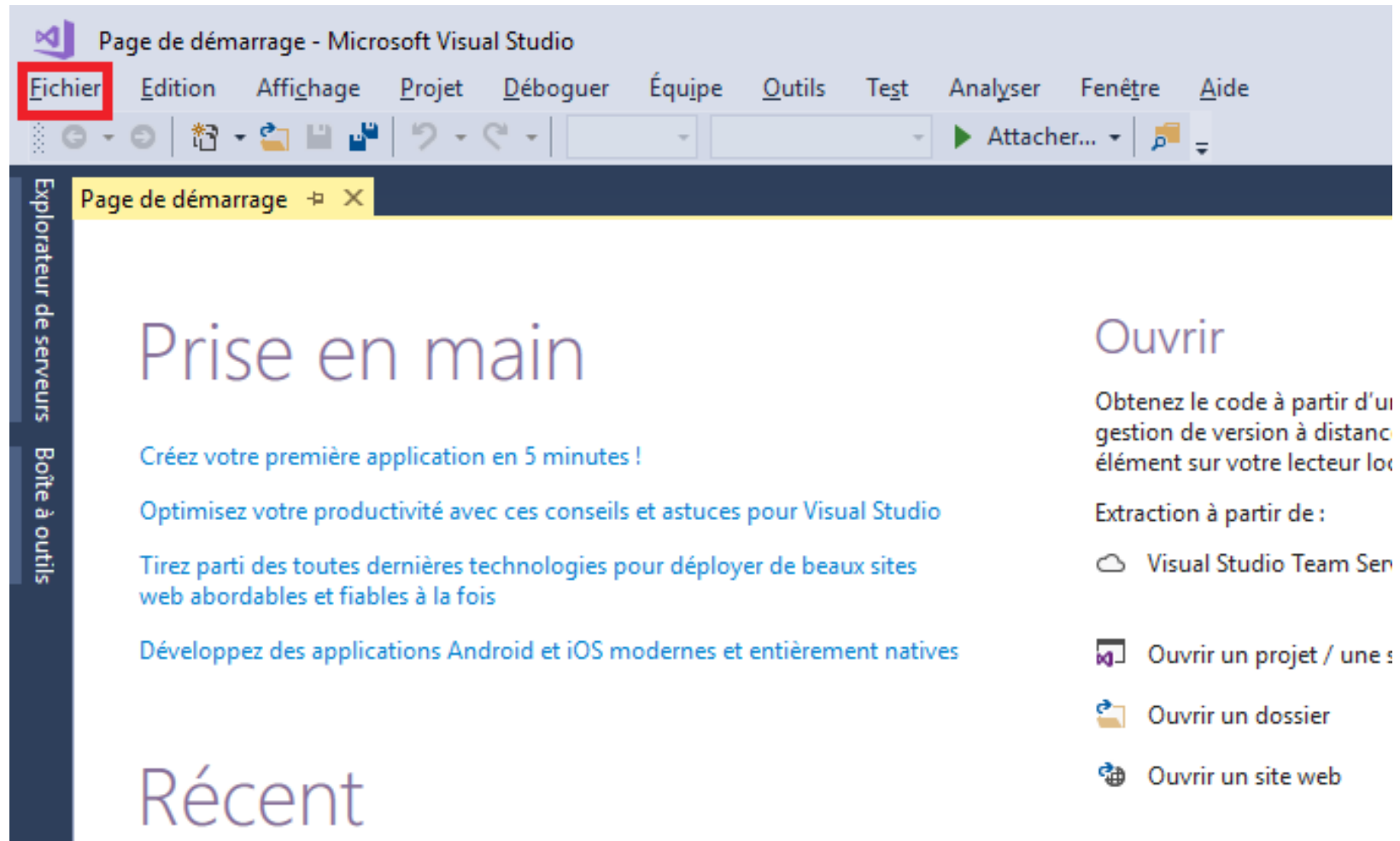
Une fois l'opération de **décompression** terminée, vous devez avoir ce **répertoire**



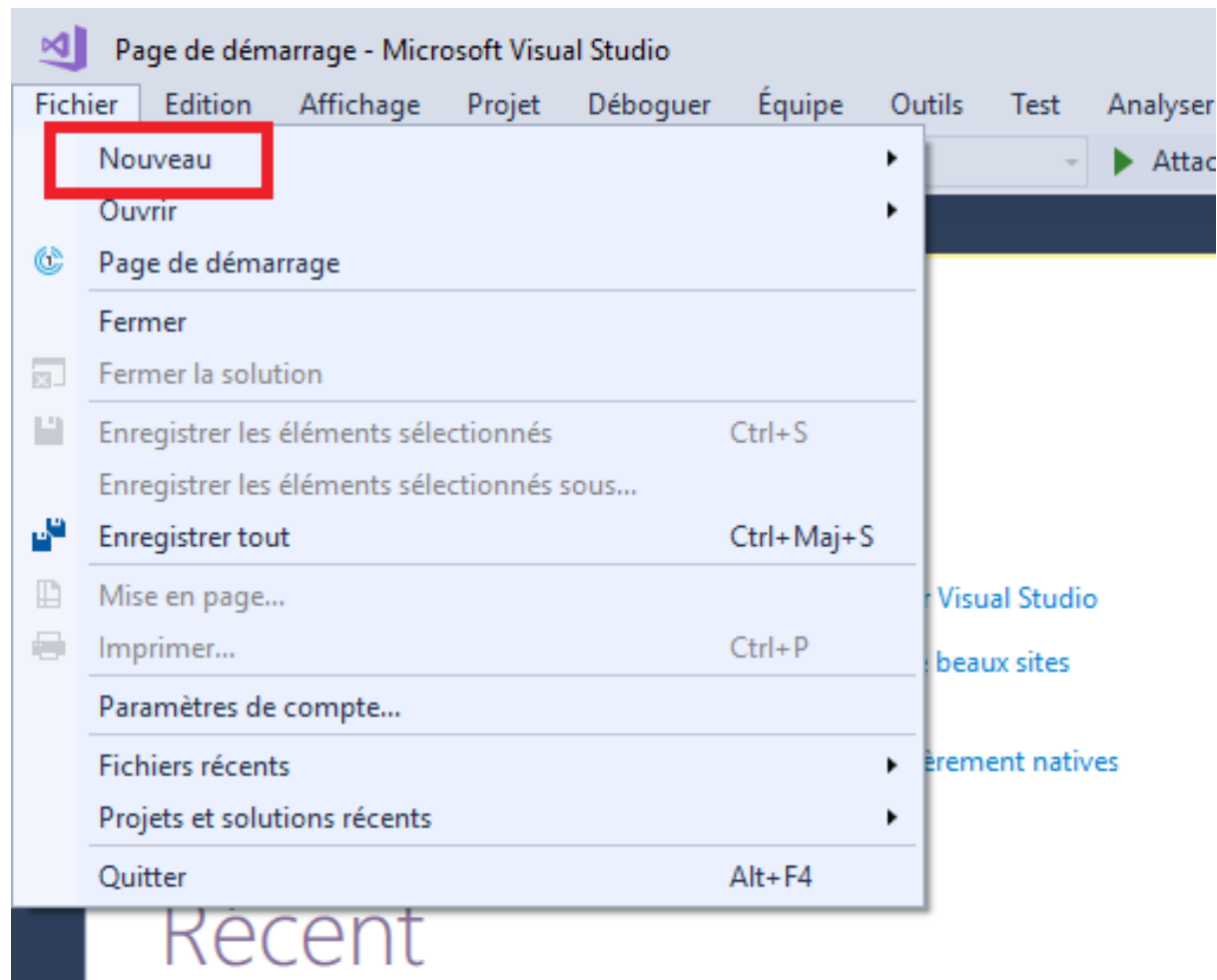
Ensuite, ouvrez votre Visual Studio



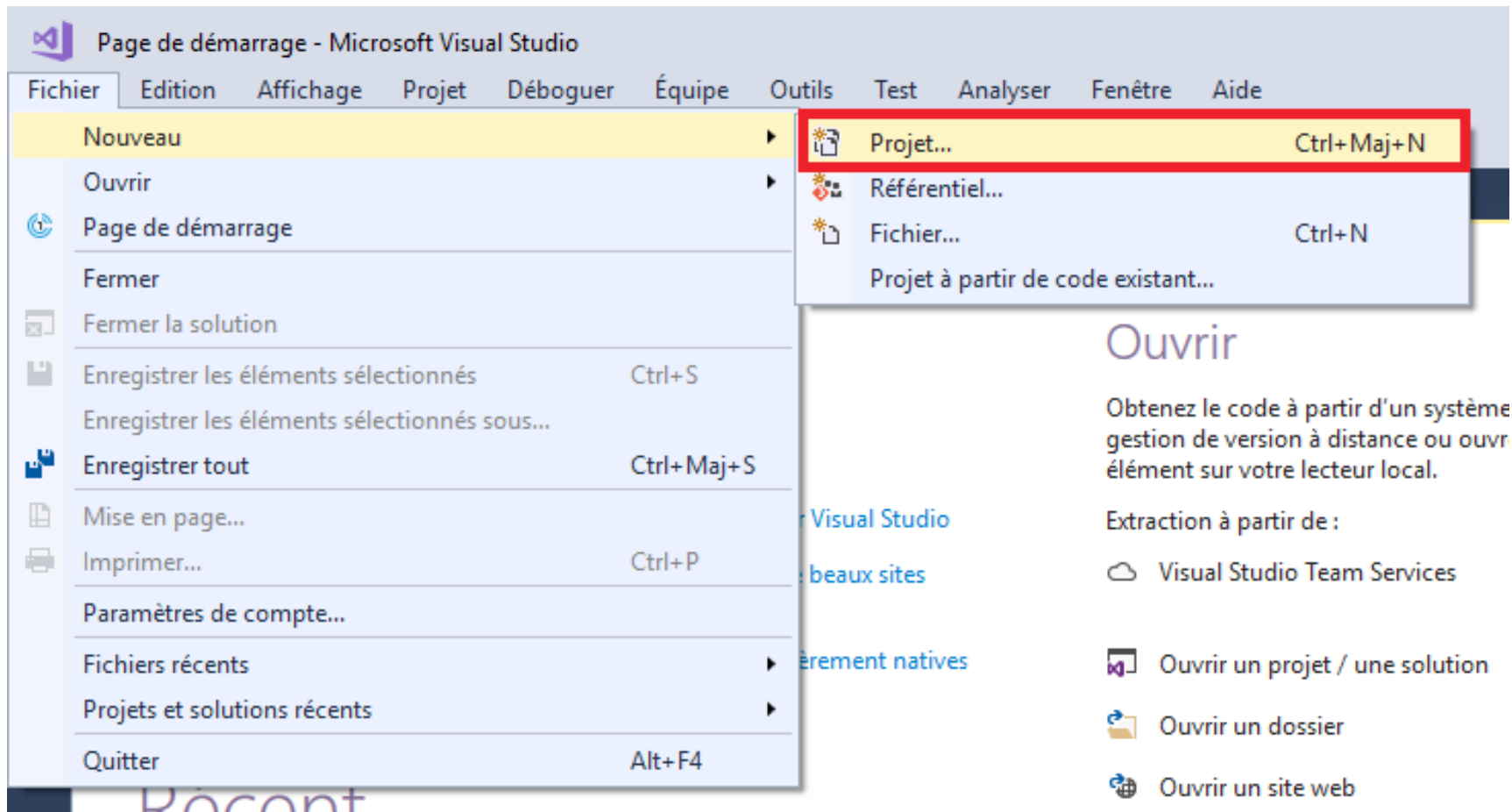
Cliquez sur l'onglet **Fichier**



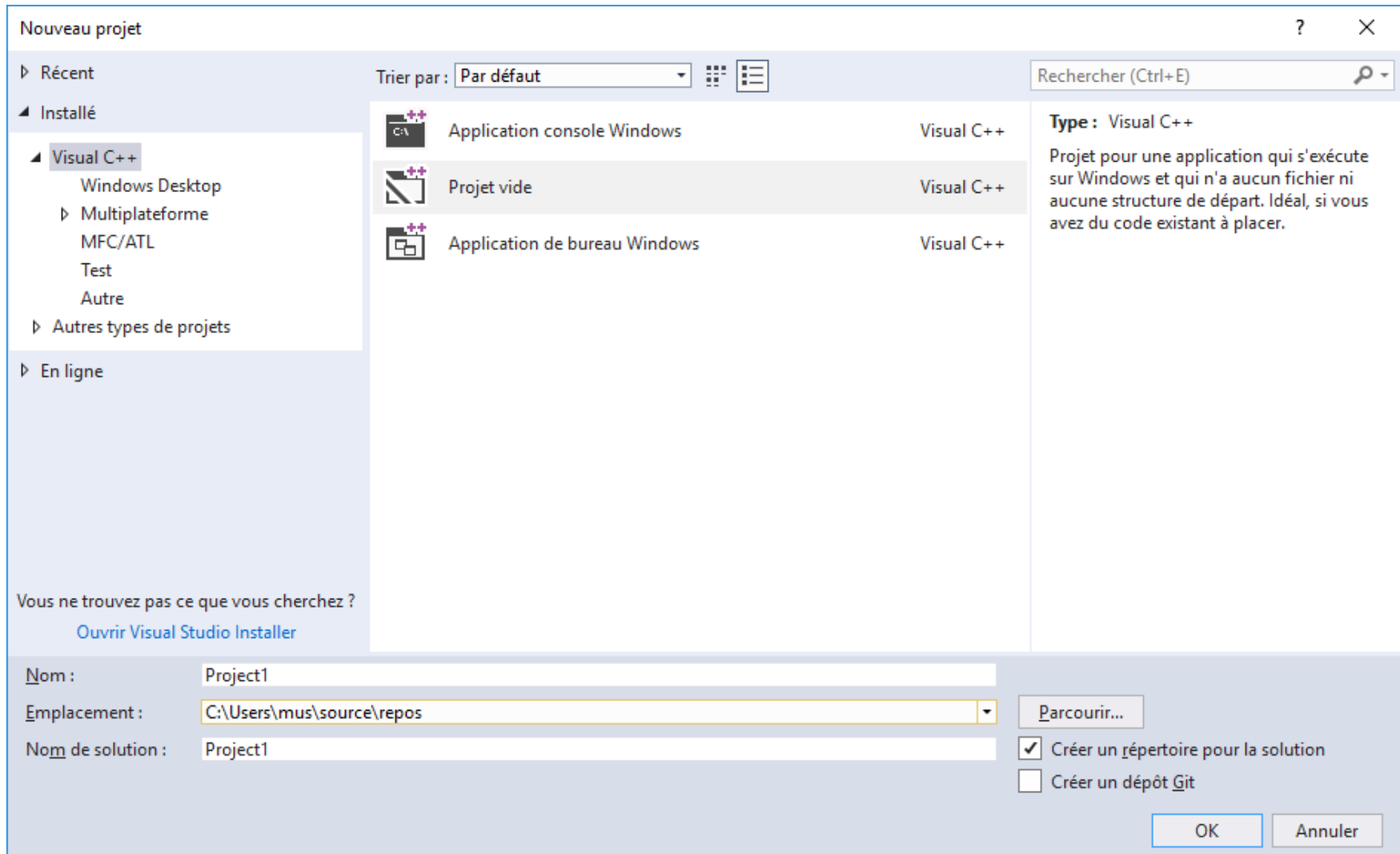
Cliquez sur **Nouveau**



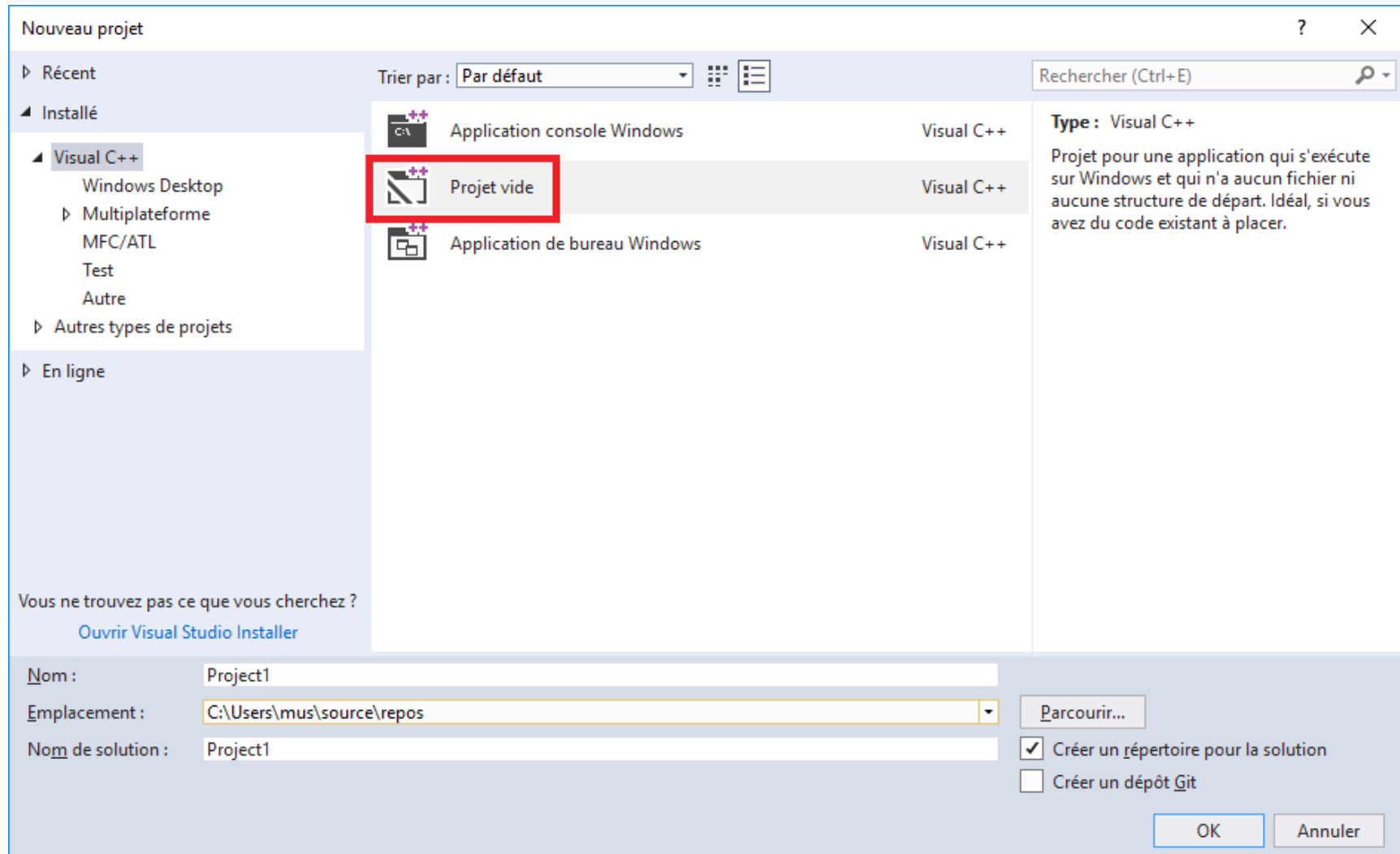
Choisissez **Projet** ...



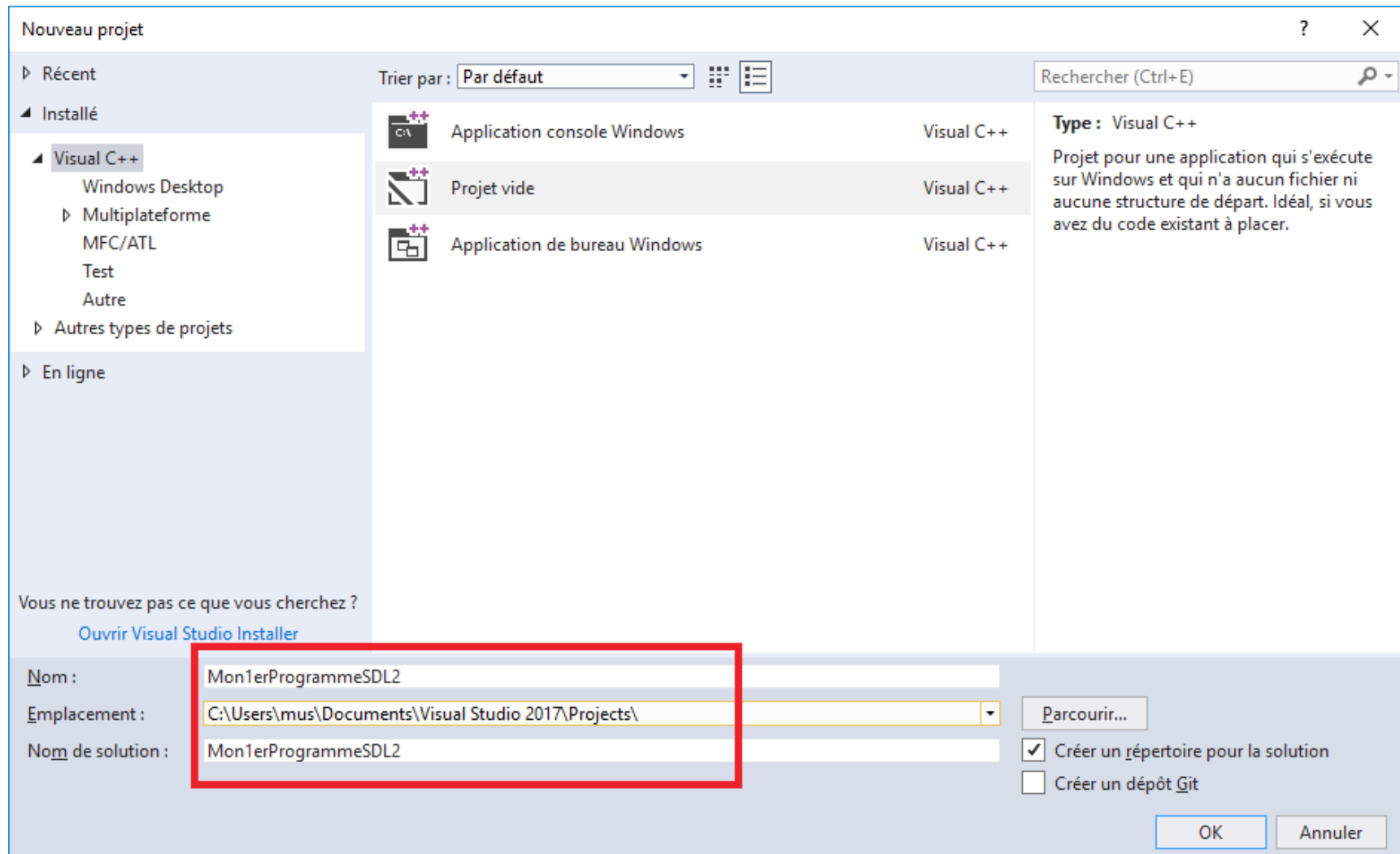
Vous allez tomber sur la fenêtre de création de projet



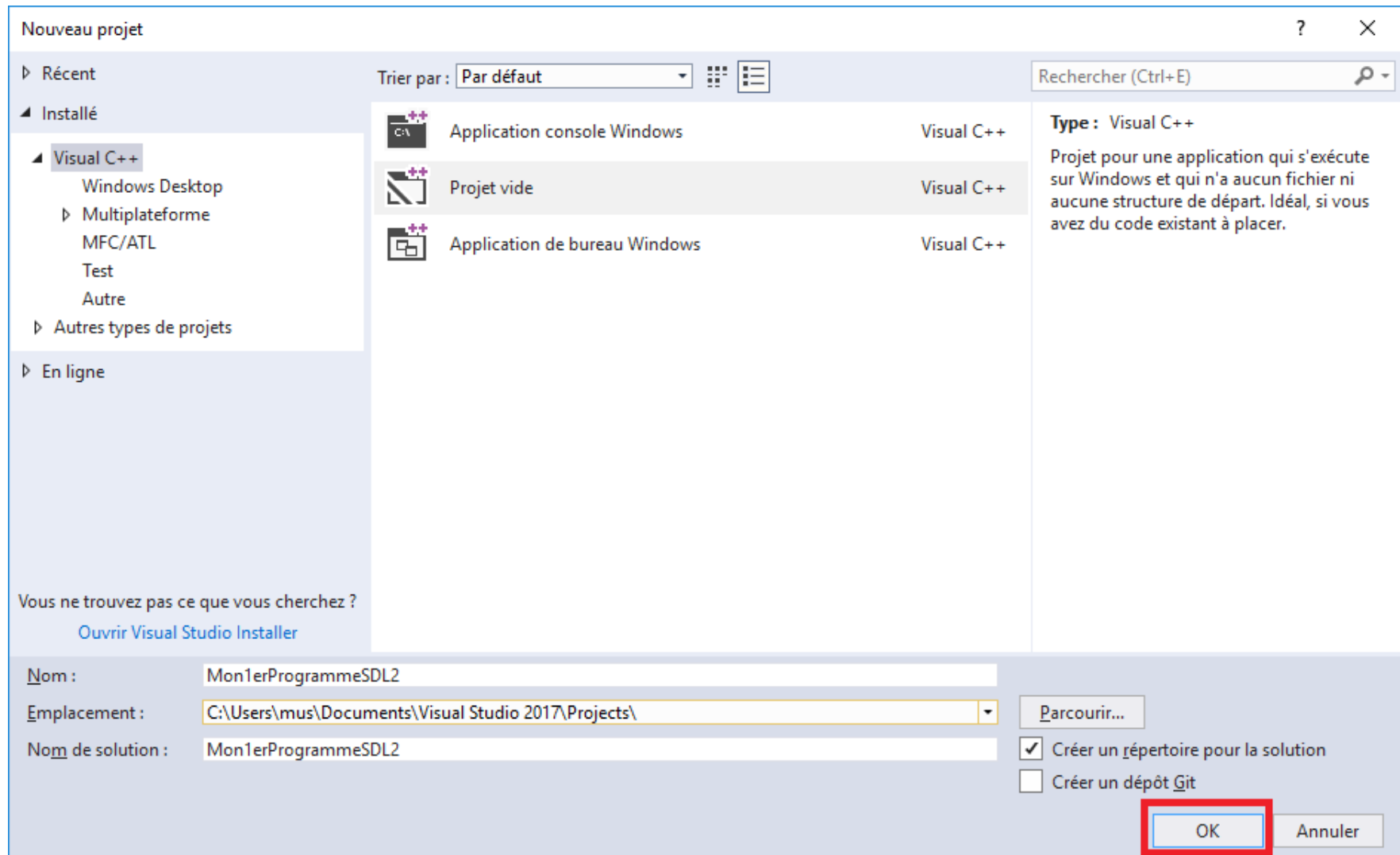
Choisissez **Projet vide**



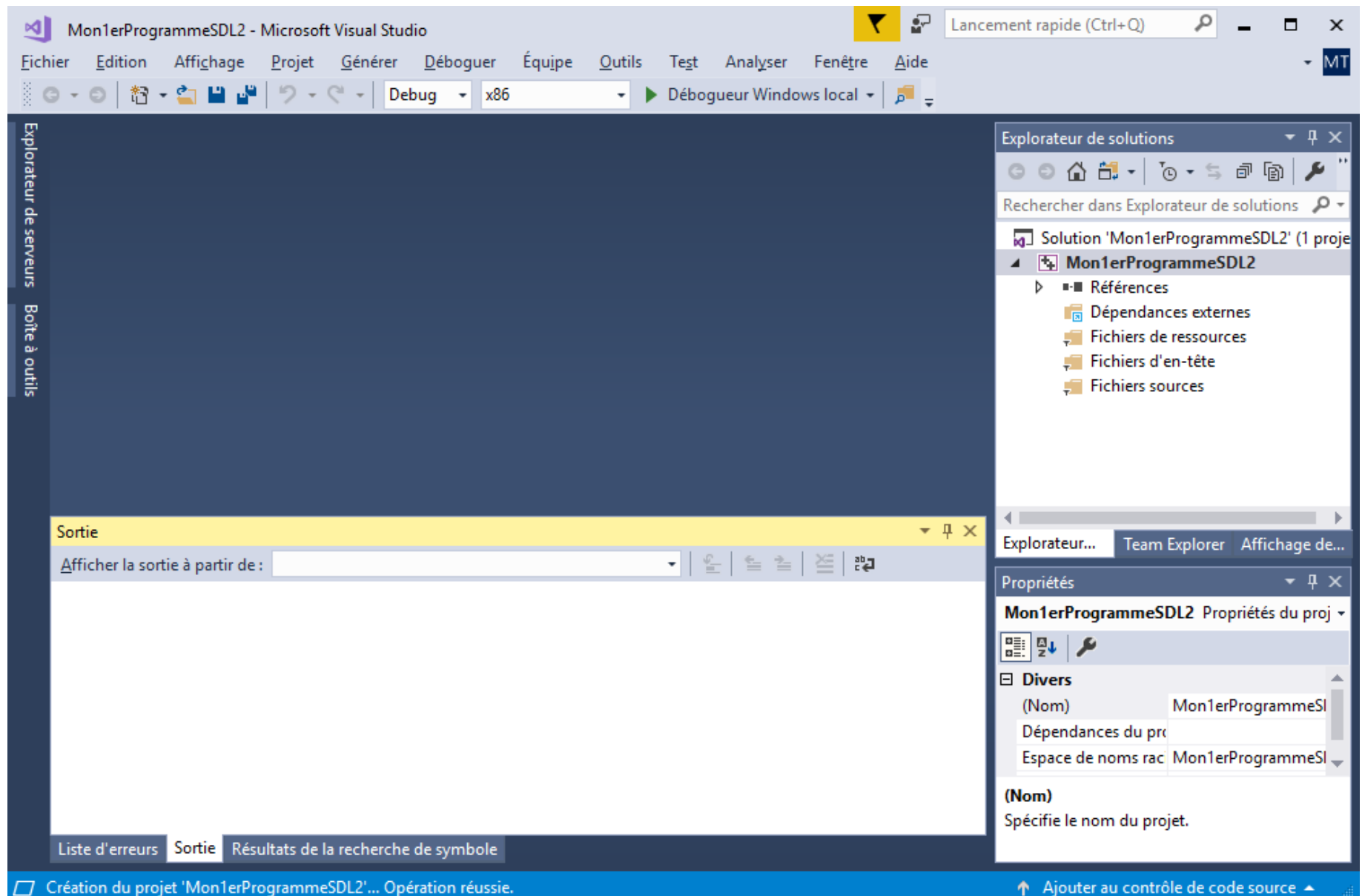
Modifiez les paramètres du projet



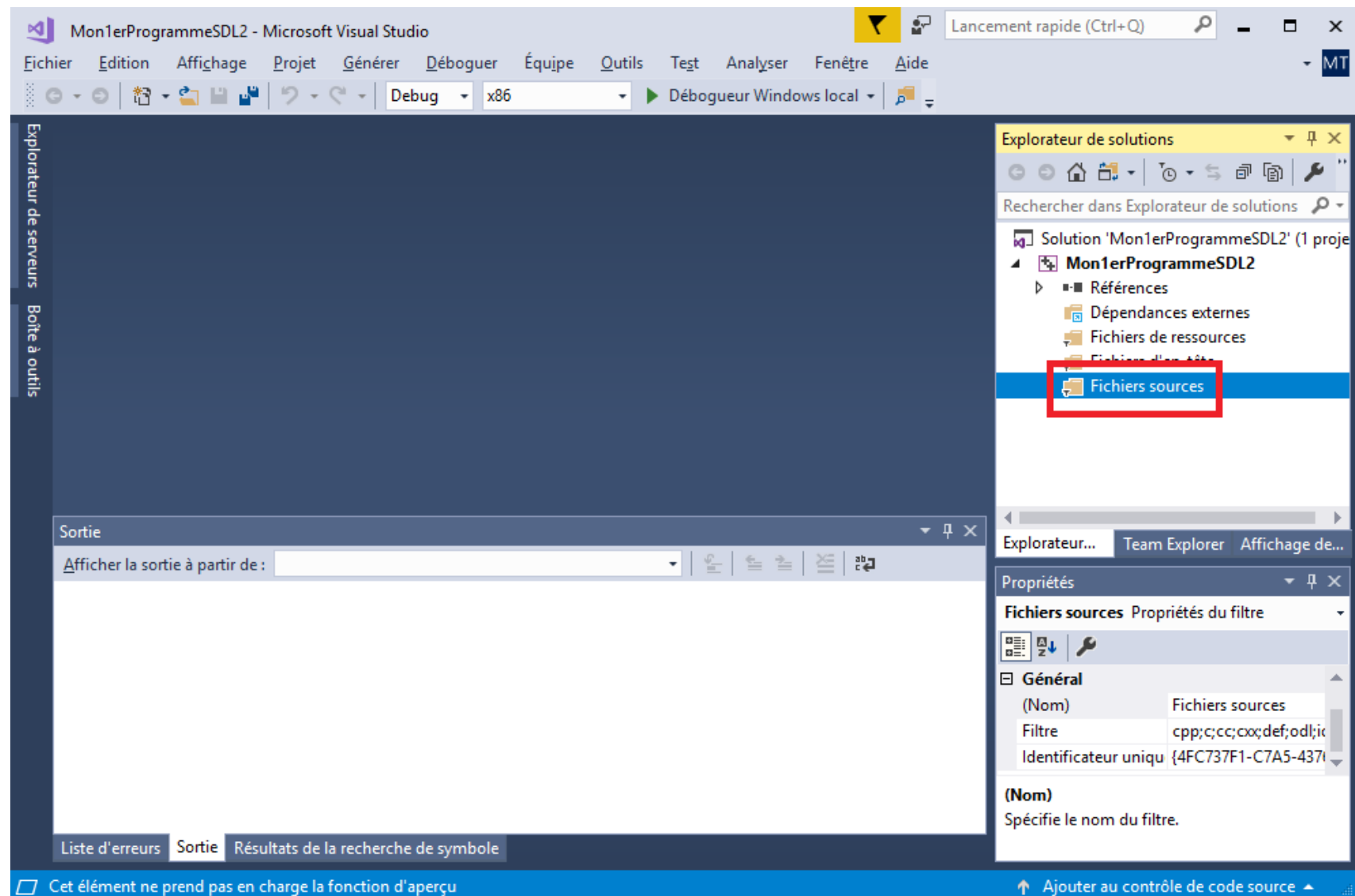
Puis, cliquez sur **OK**



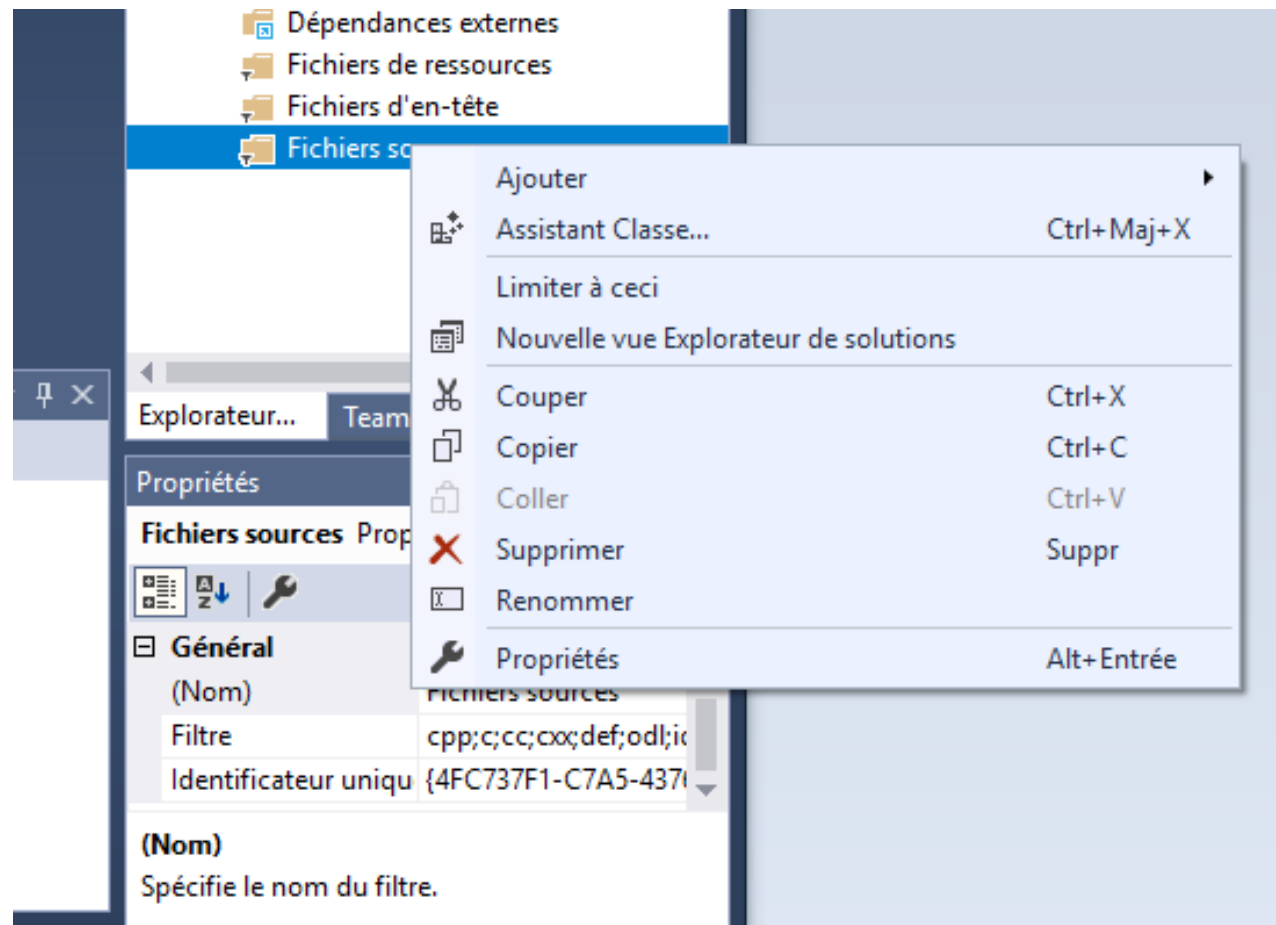
Vous venez de créer un **projet vide** comme celui-ci



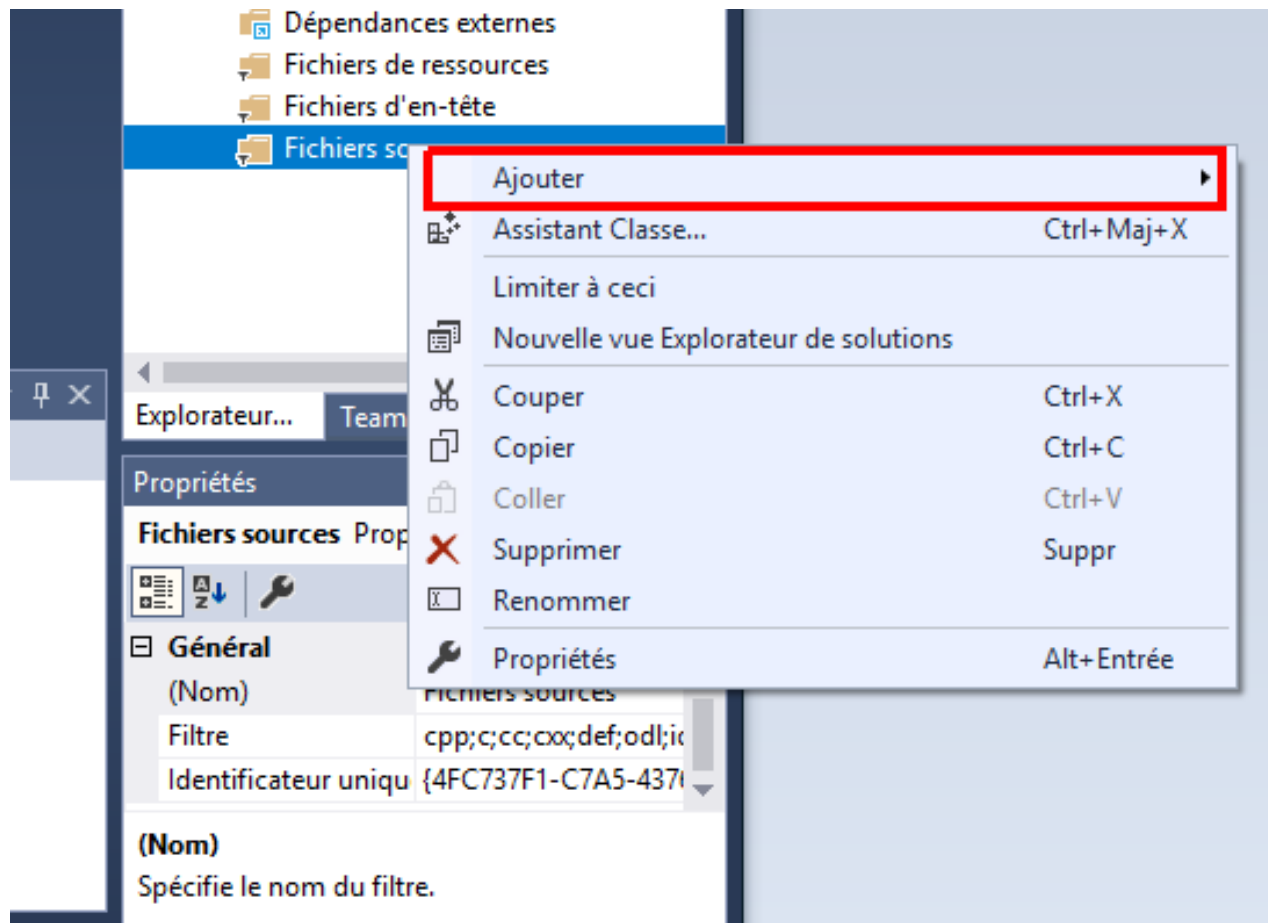
Dans l'explorateur de solutions, faites un **clic droit** sur **Fichiers sources**



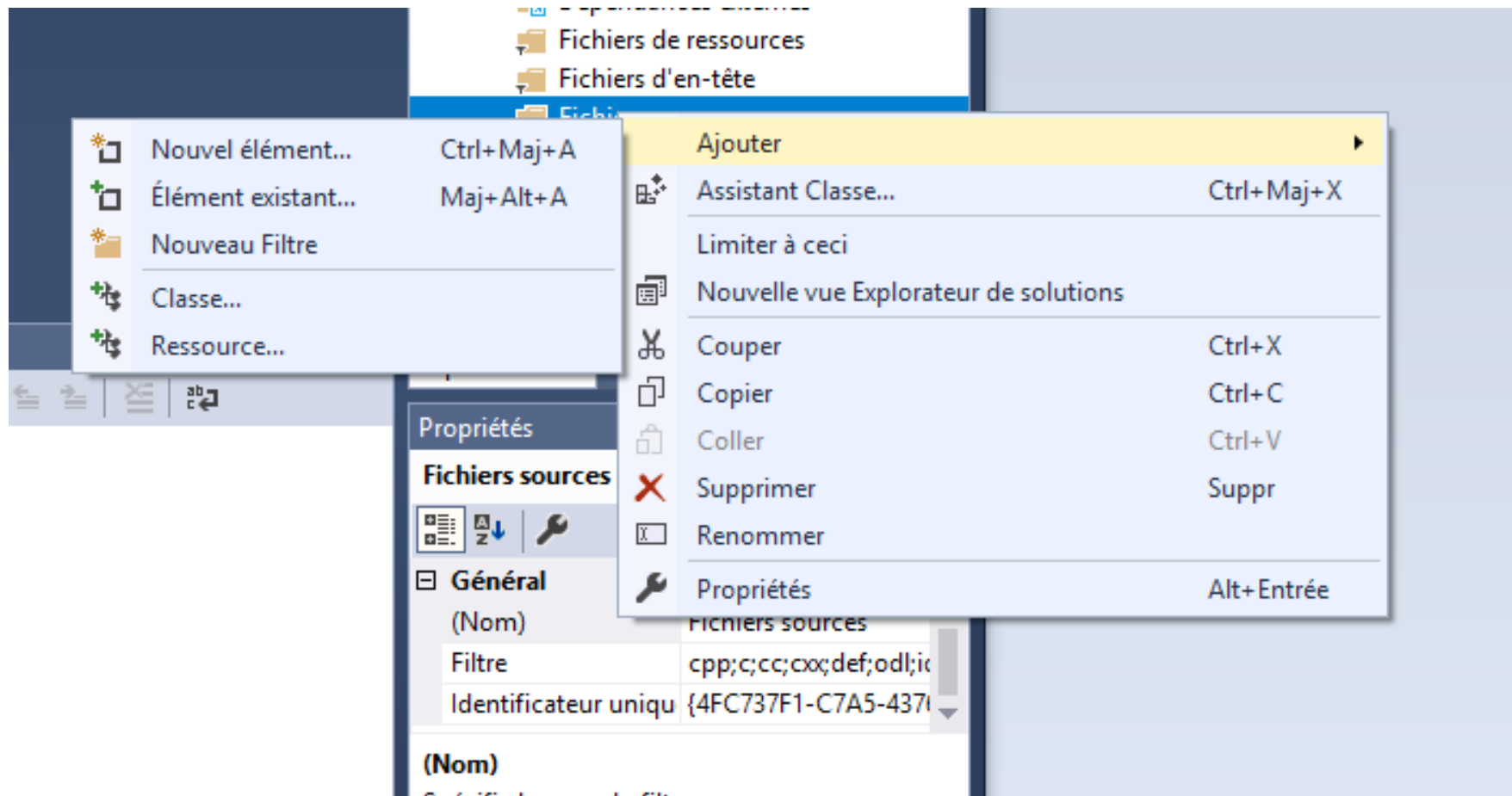
Un menu déroulant (pop-up) va apparaître



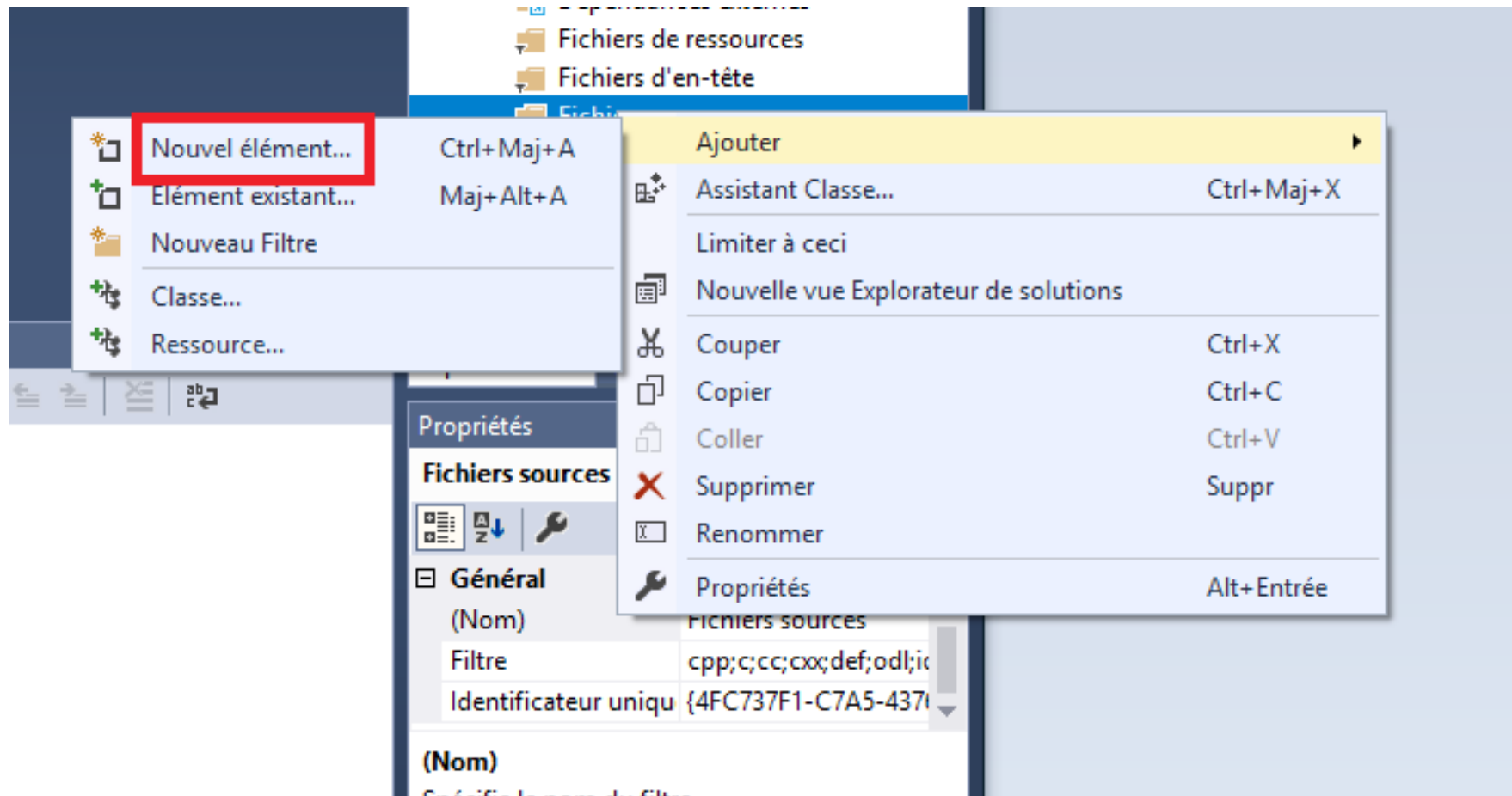
Cliquez sur Ajouter



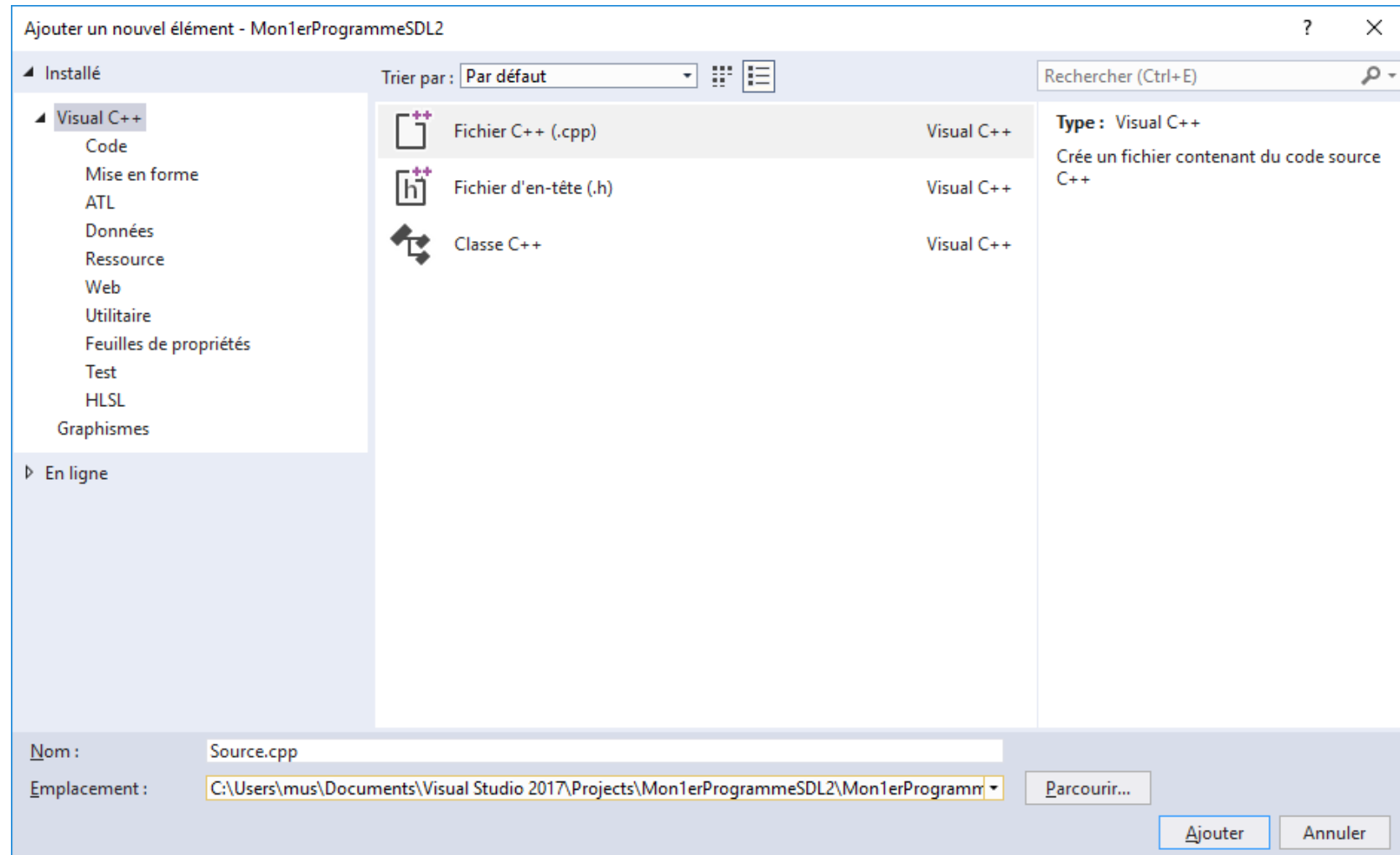
Un autre **menu** va apparaître



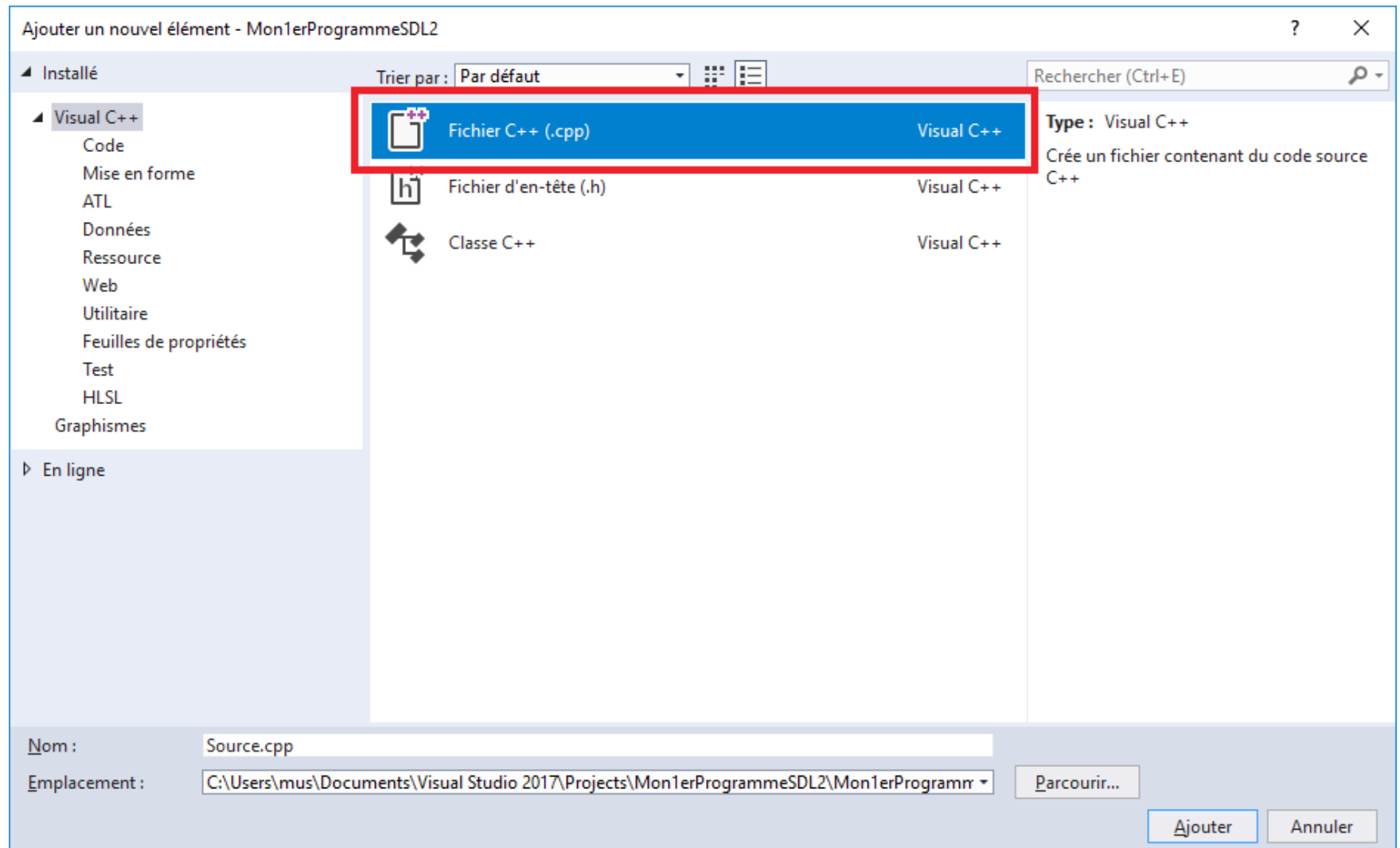
Cliquez sur **Nouvel élément**



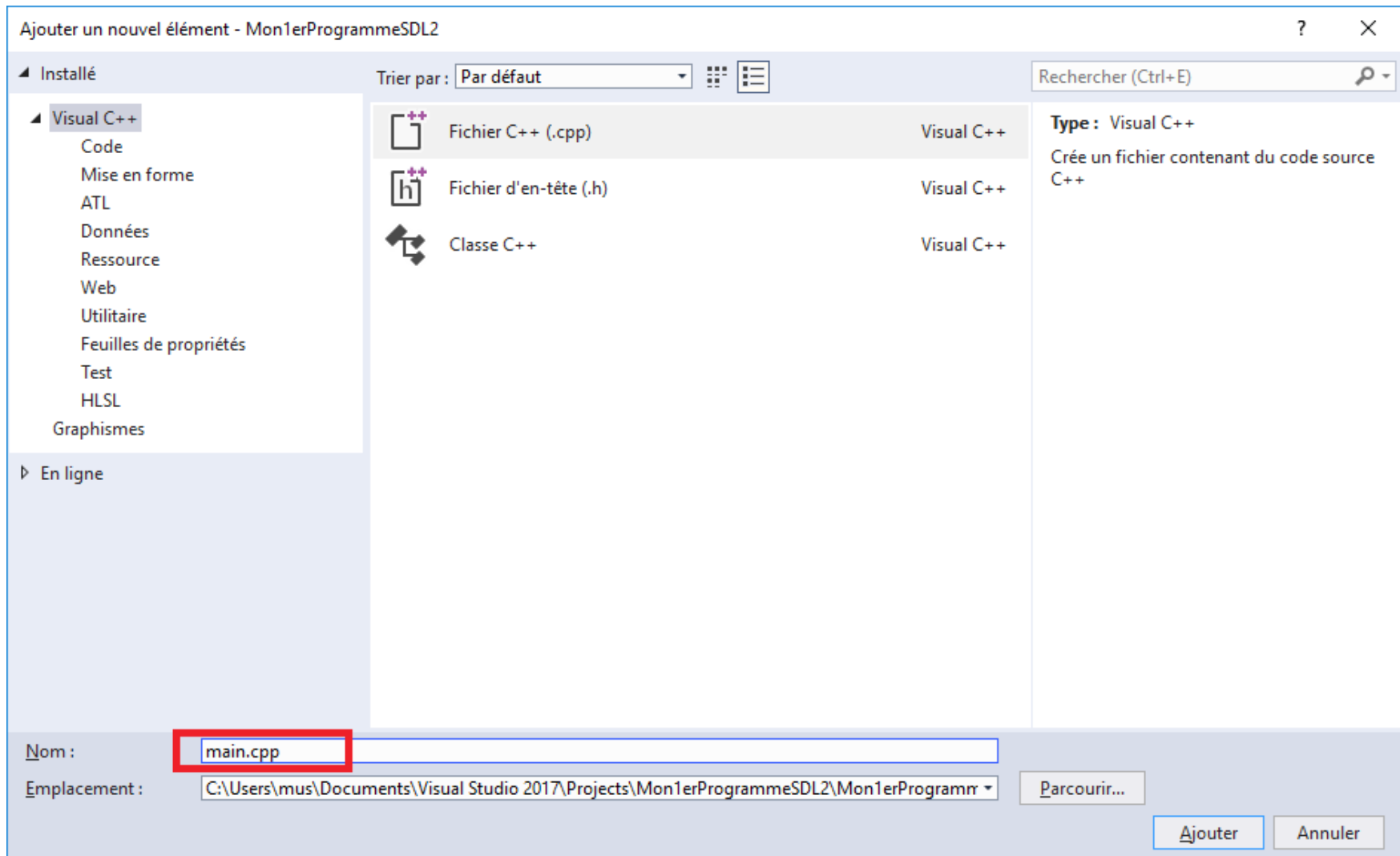
La fenêtre **Ajouter un nouvel élément** va s'ouvrir



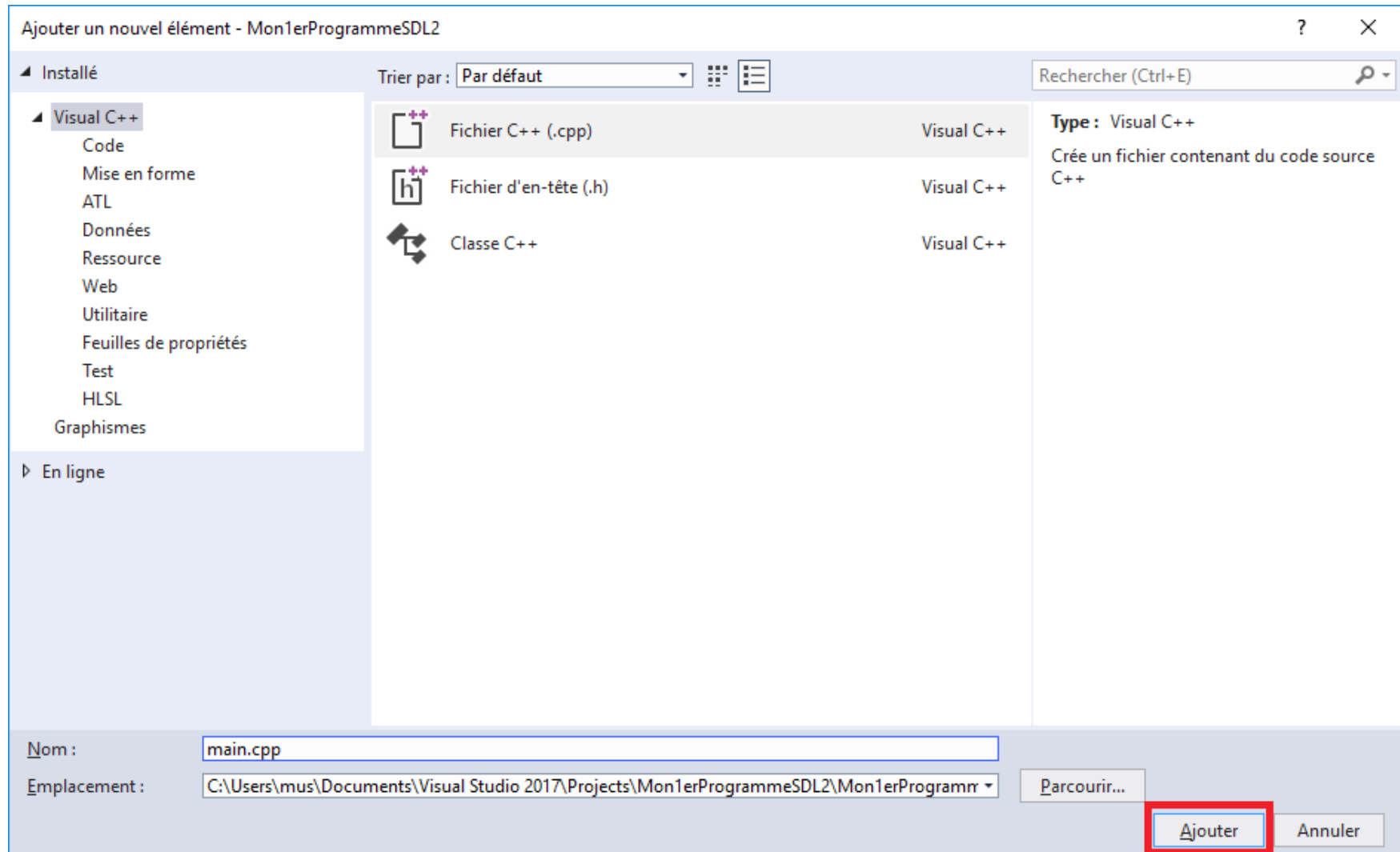
Sélectionnez **Fichier C++ (.cpp)**



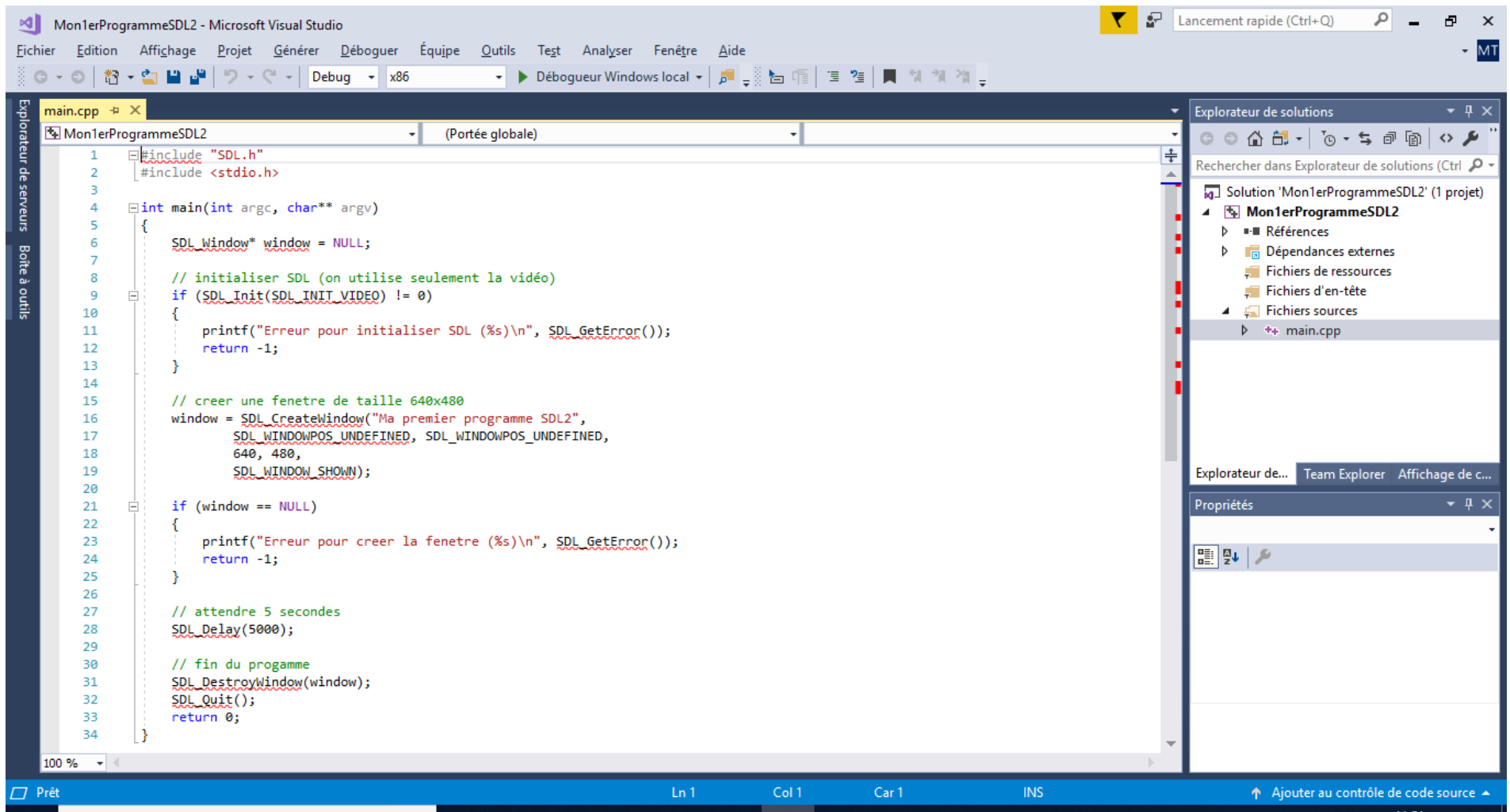
Modifier le nom de votre fichier cpp



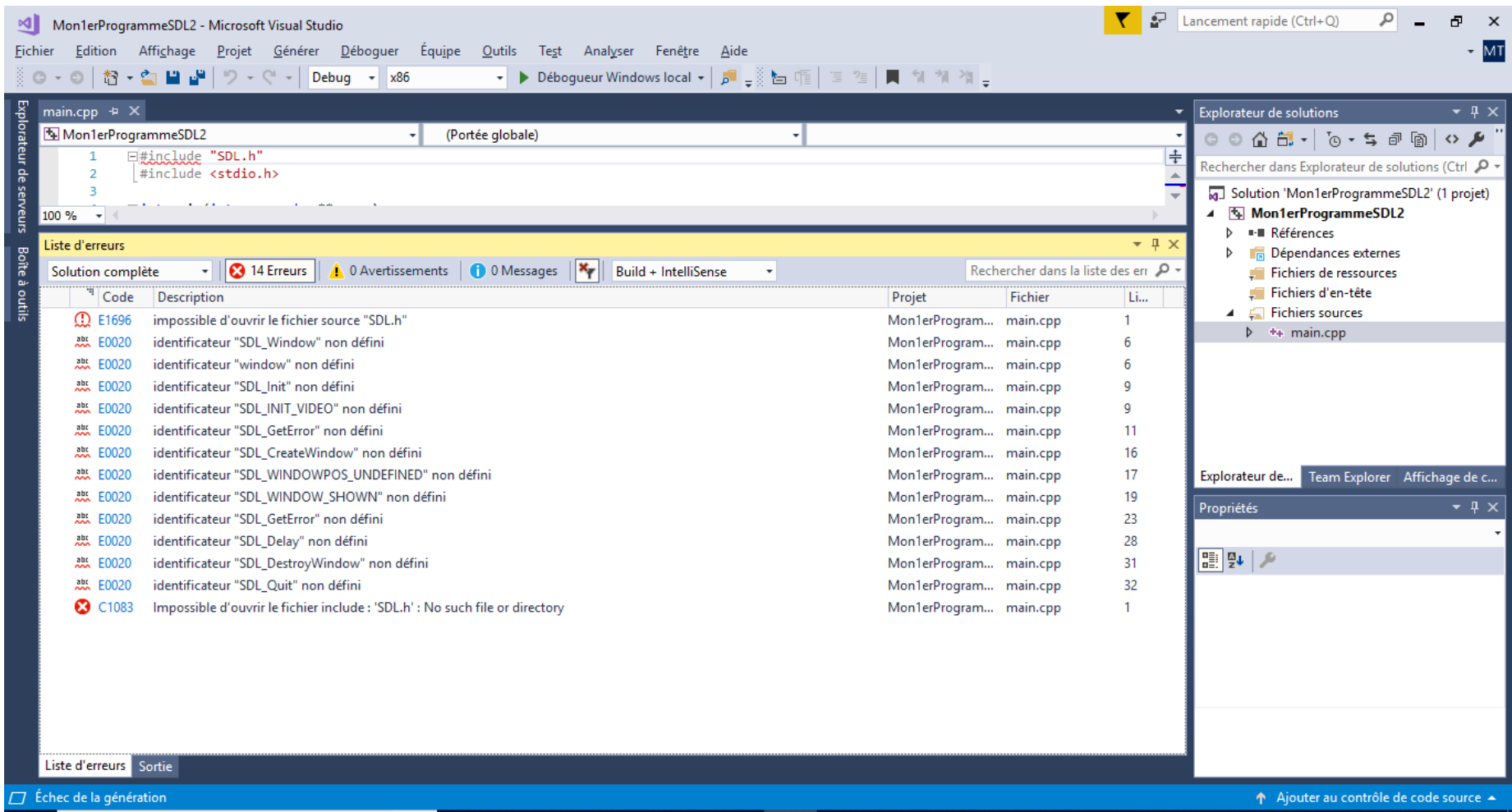
Pour finir, cliquez sur le bouton **Ajouter**



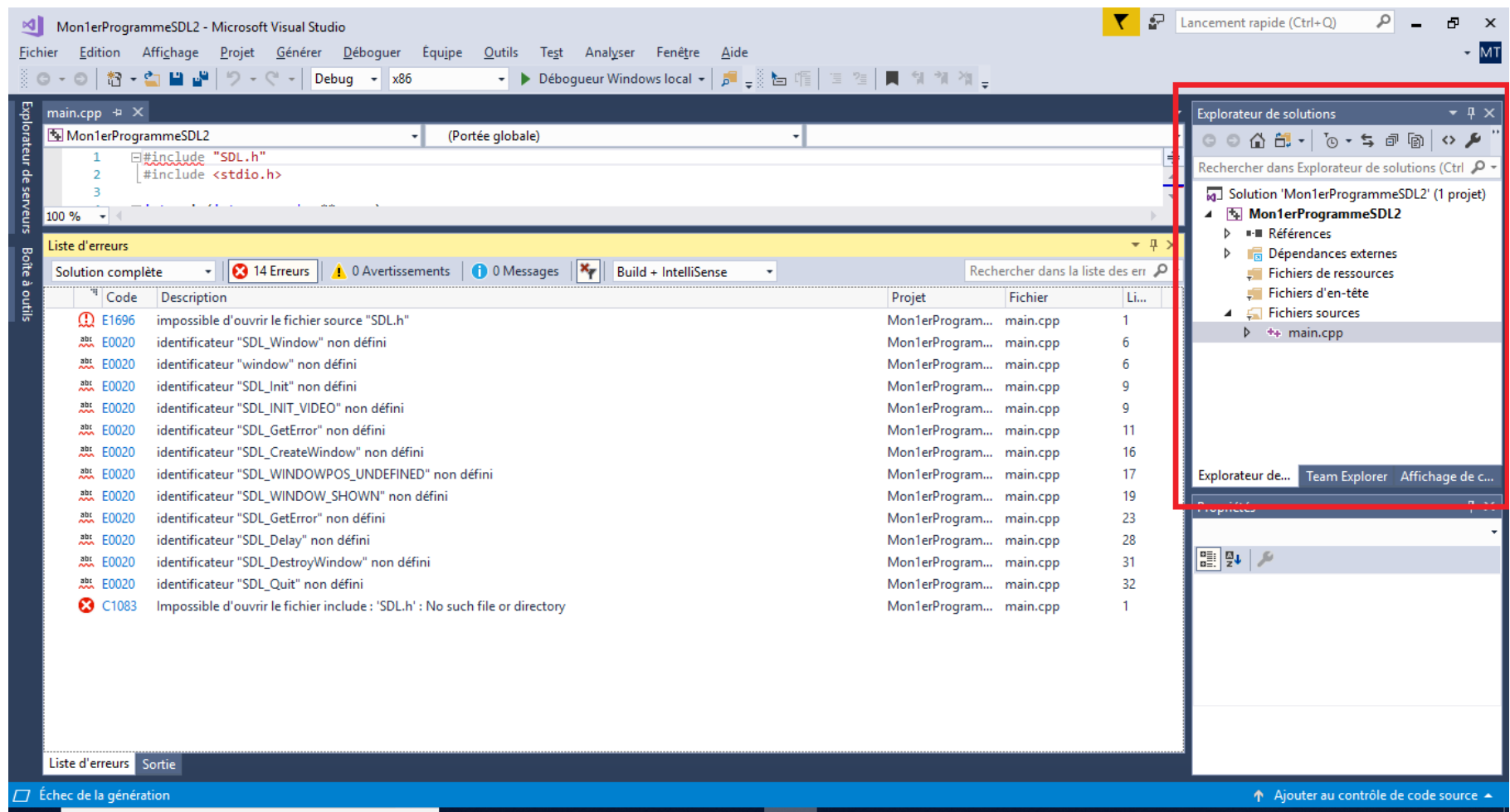
Saisissez votre programme dans le nouveau fichier cpp



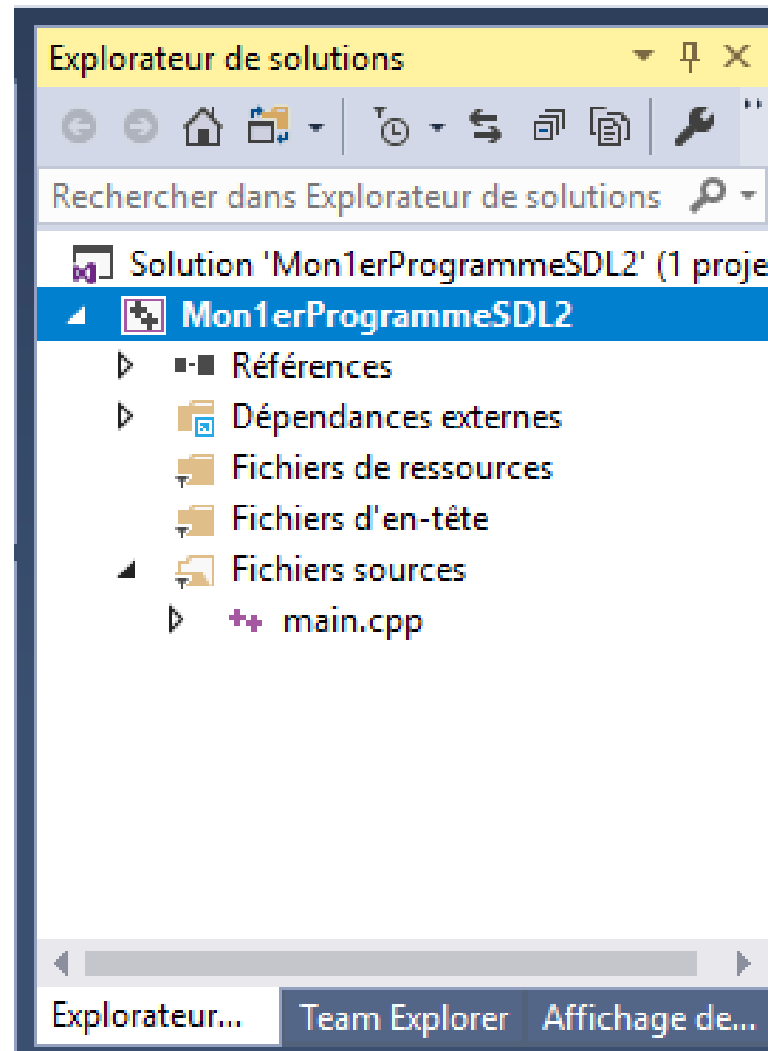
Si vous compilez votre programme,
pleins d'erreurs vont s'afficher
=> C'est normal car Visual Studio ne sait pas
ou se trouve votre SDL. Nous allons corriger ce problème



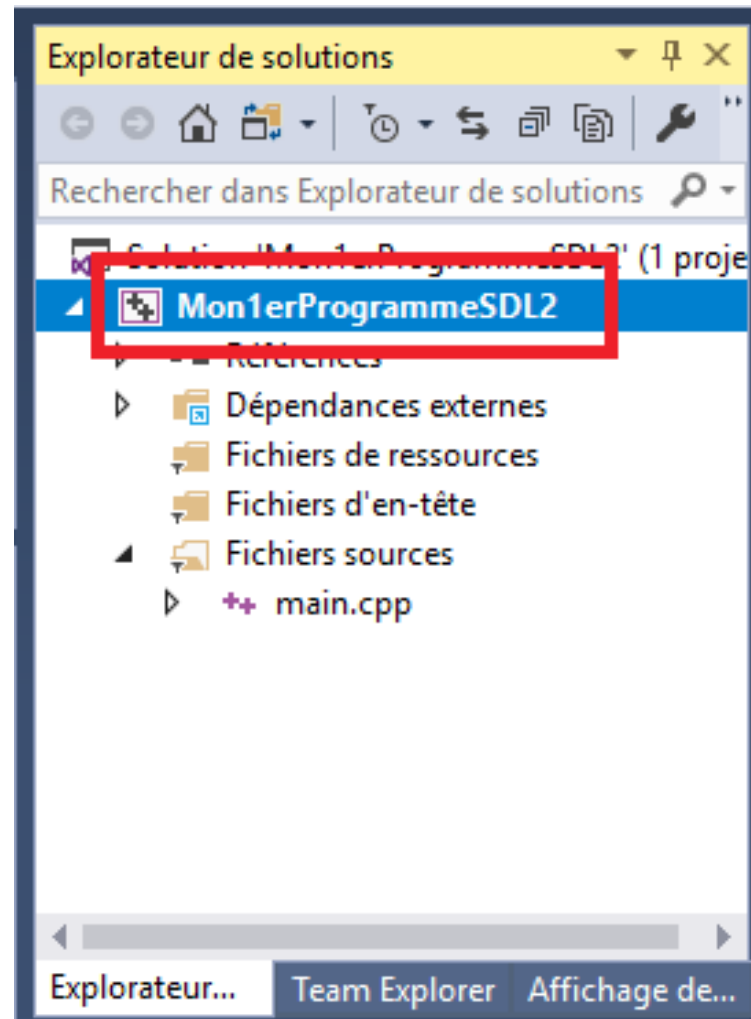
Allez dans l'explorateur de solutions



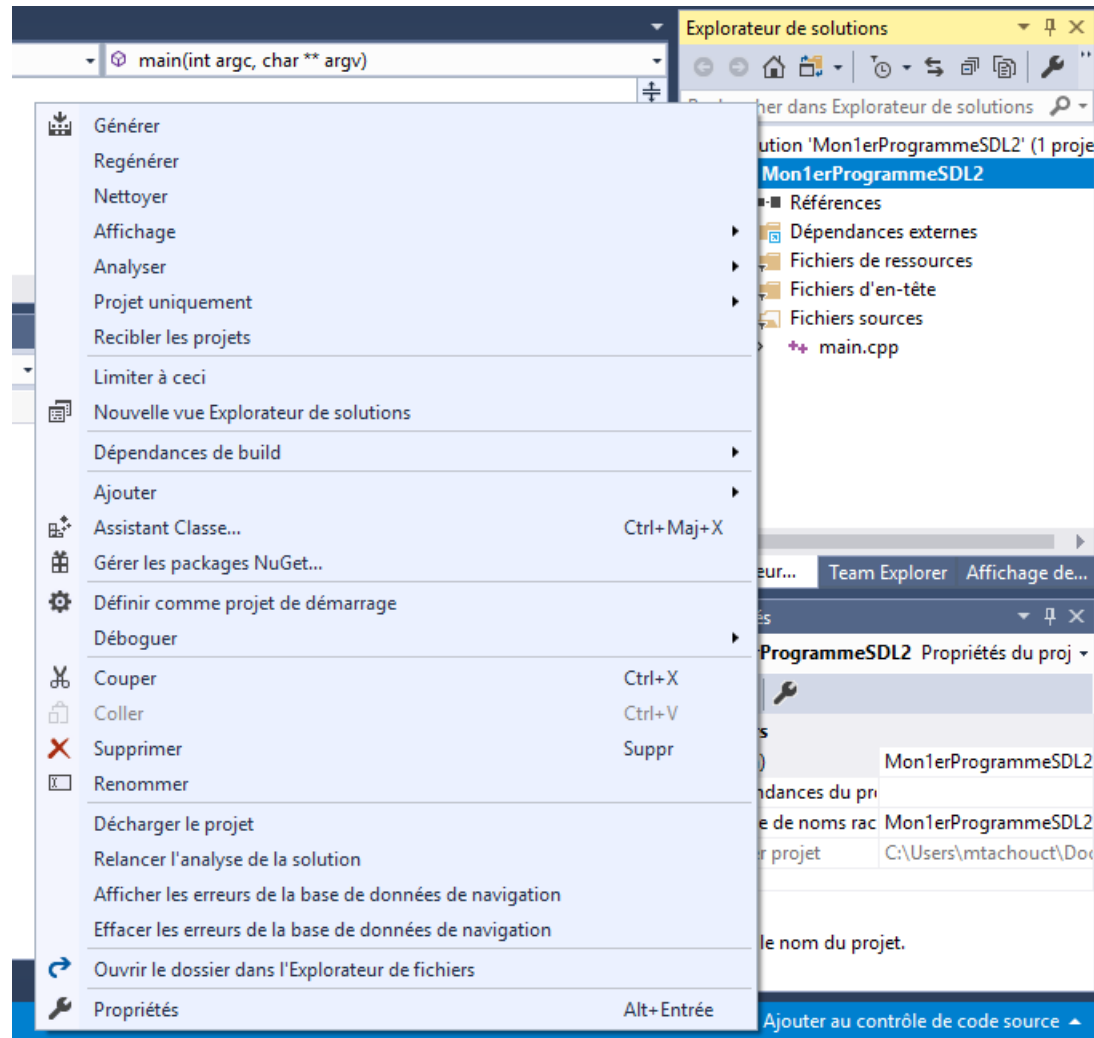
Voici l'explorateur de solutions



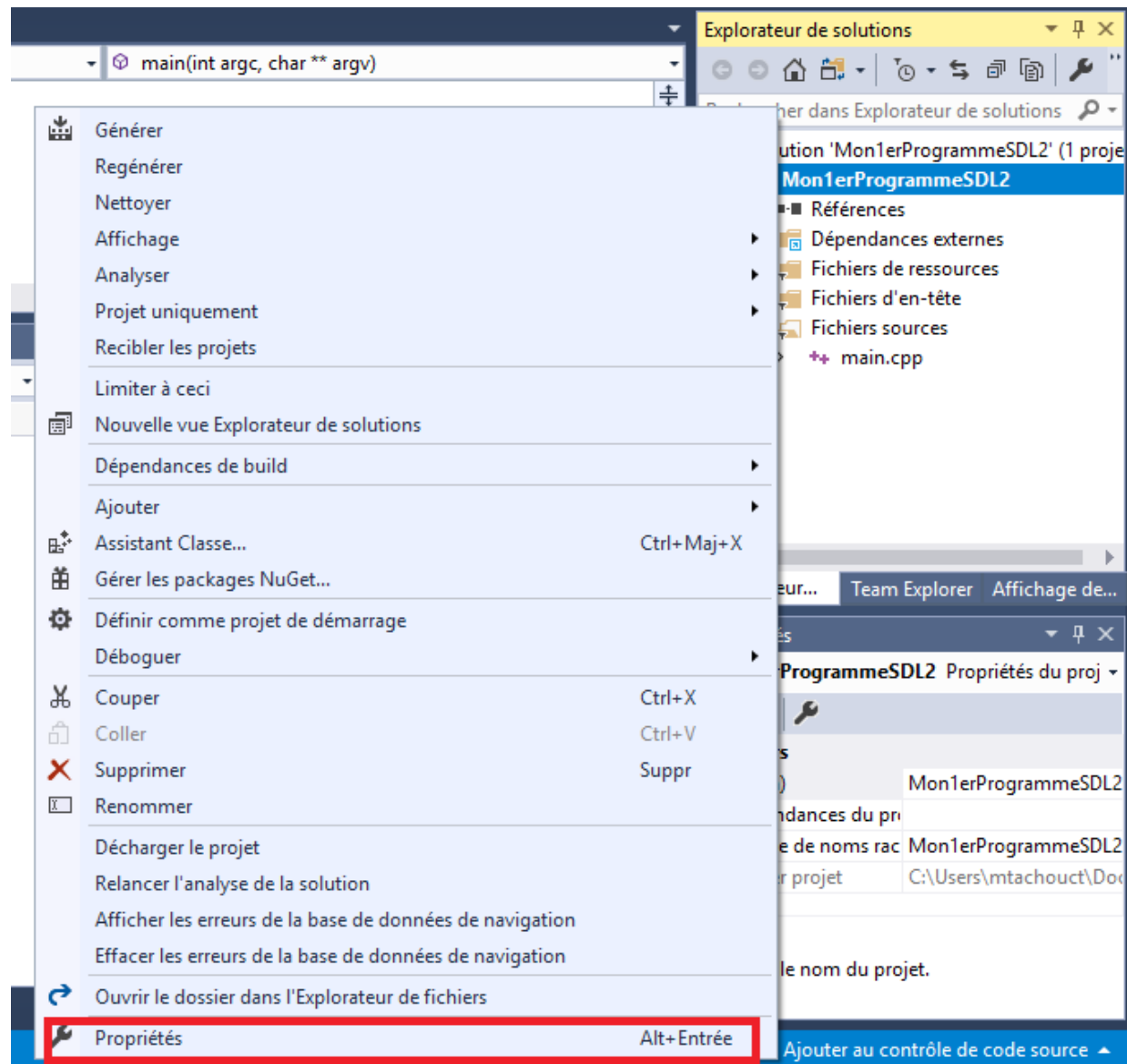
Faites un **clic droit** sur votre projet utilisant la SDL



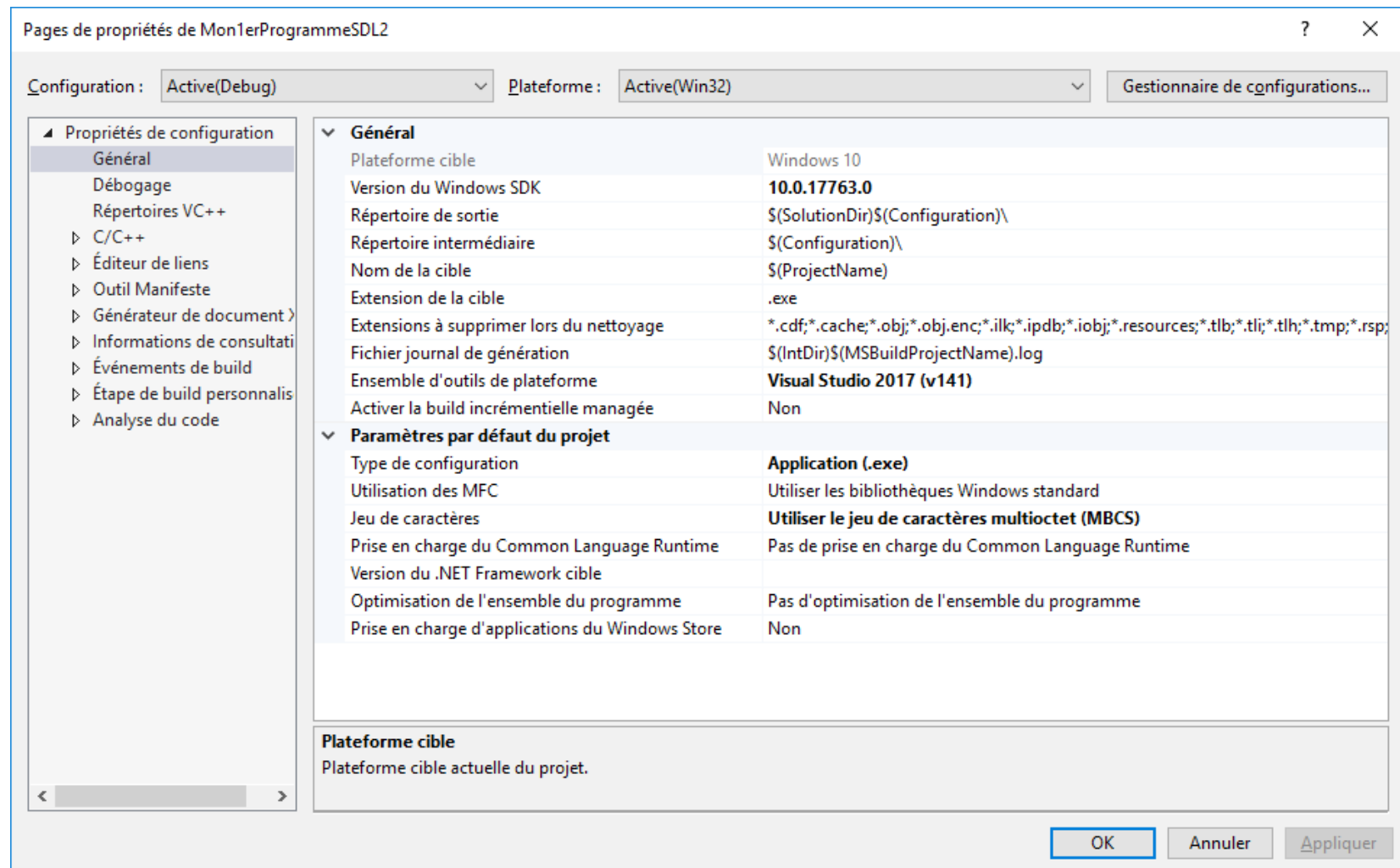
Un menu déroulant va apparaître



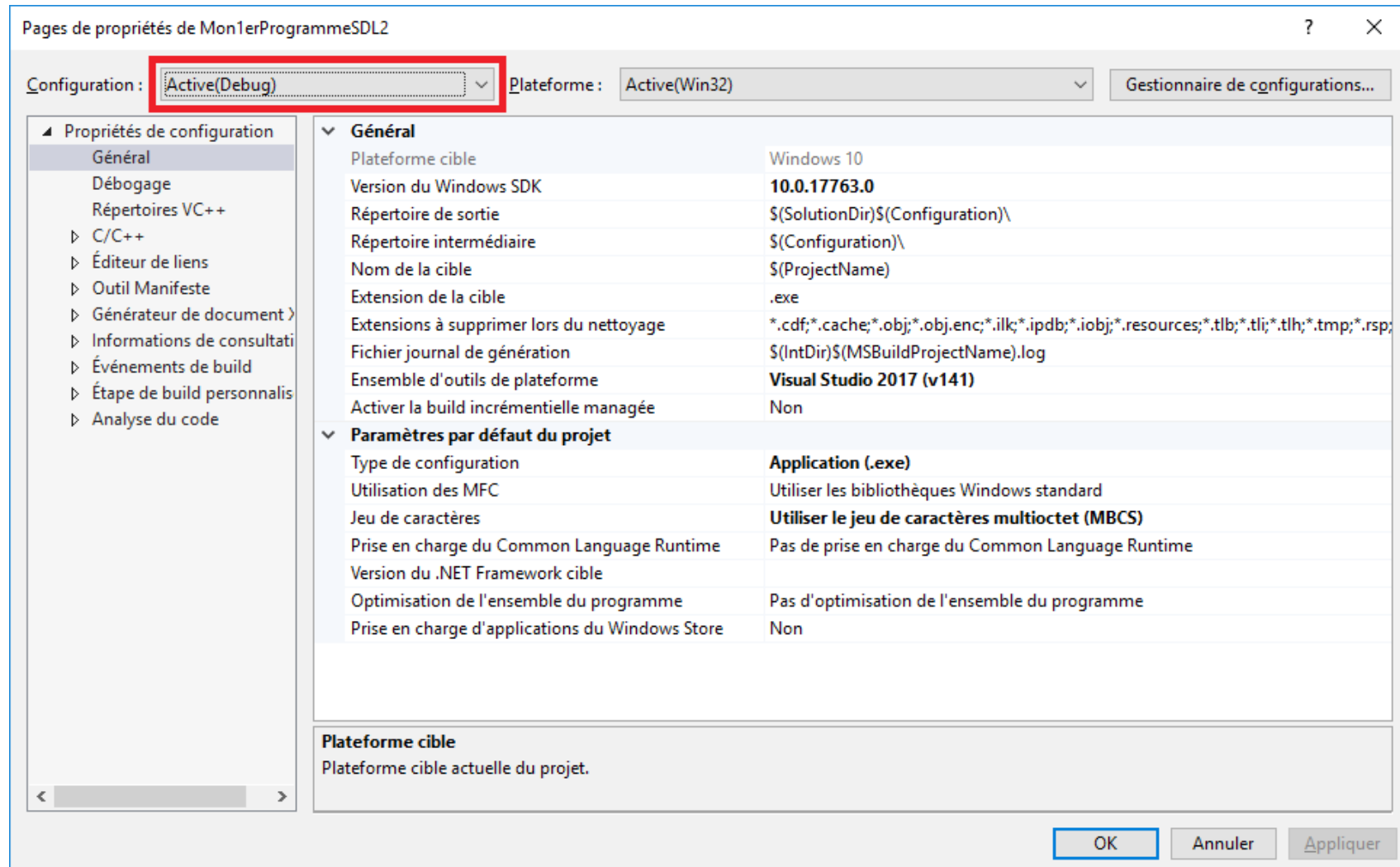
Cliquez sur Propriétés



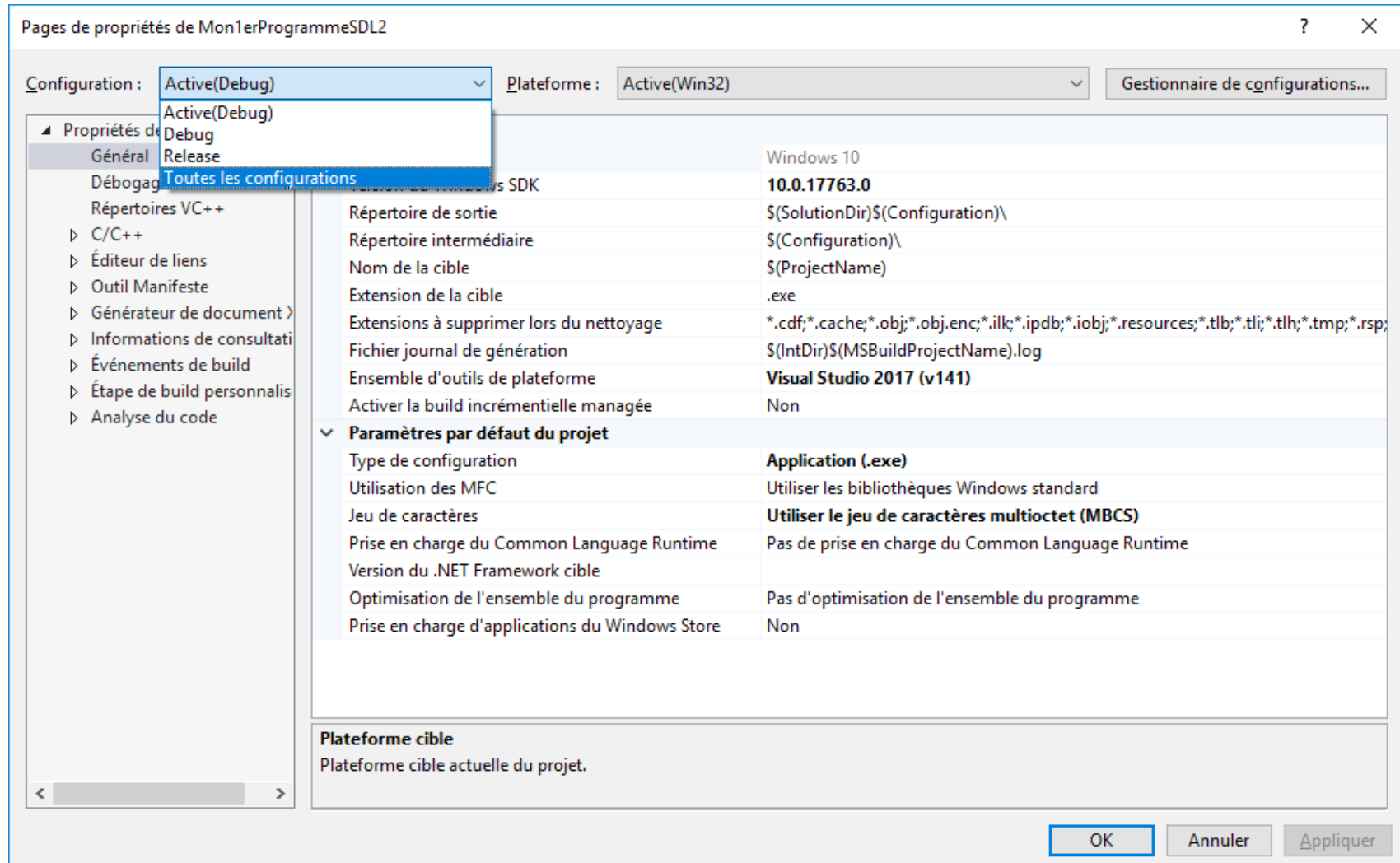
Vous tomberez sur la **Page de propriétés** de votre projet



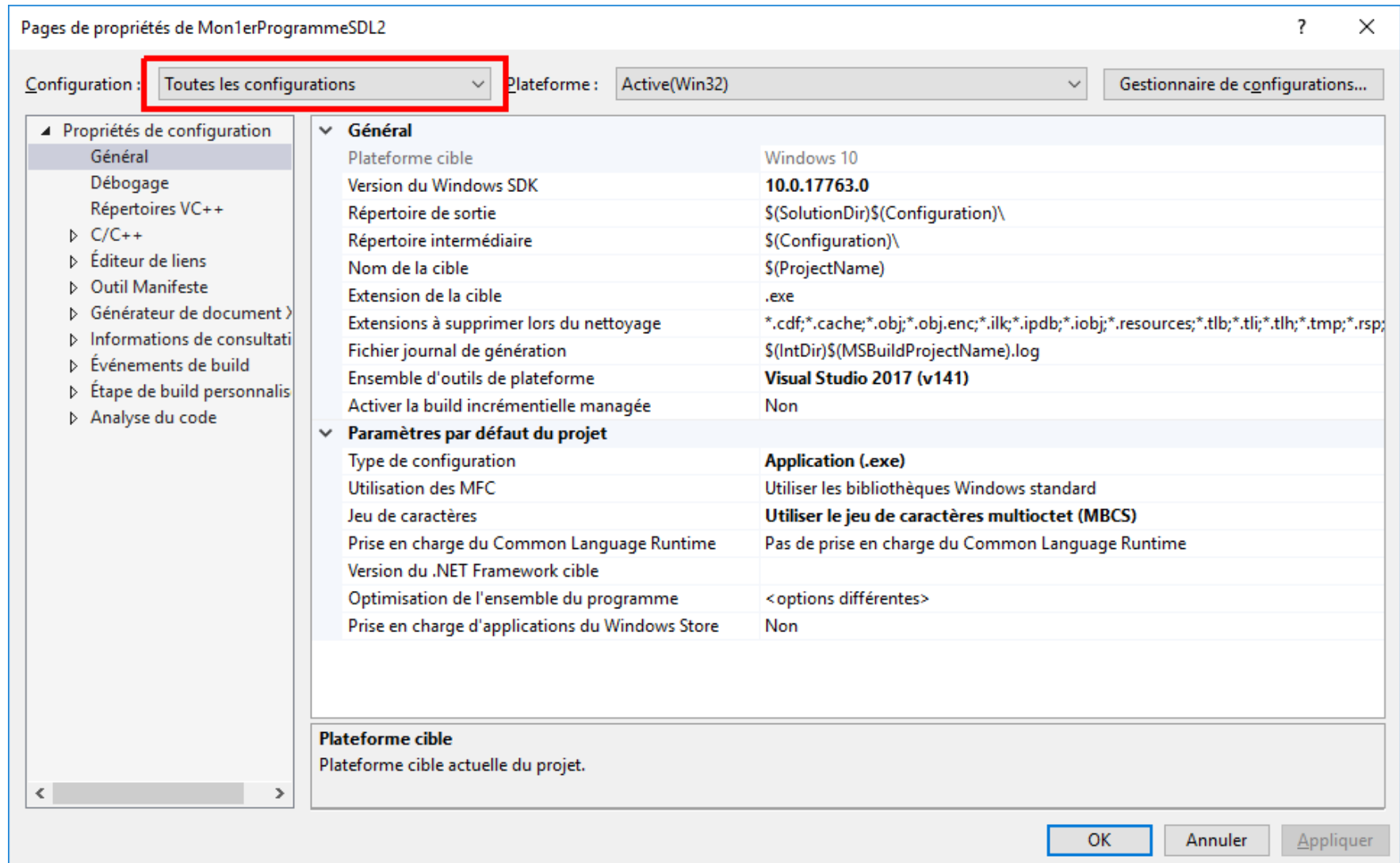
Modifiez la Configuration de votre projet



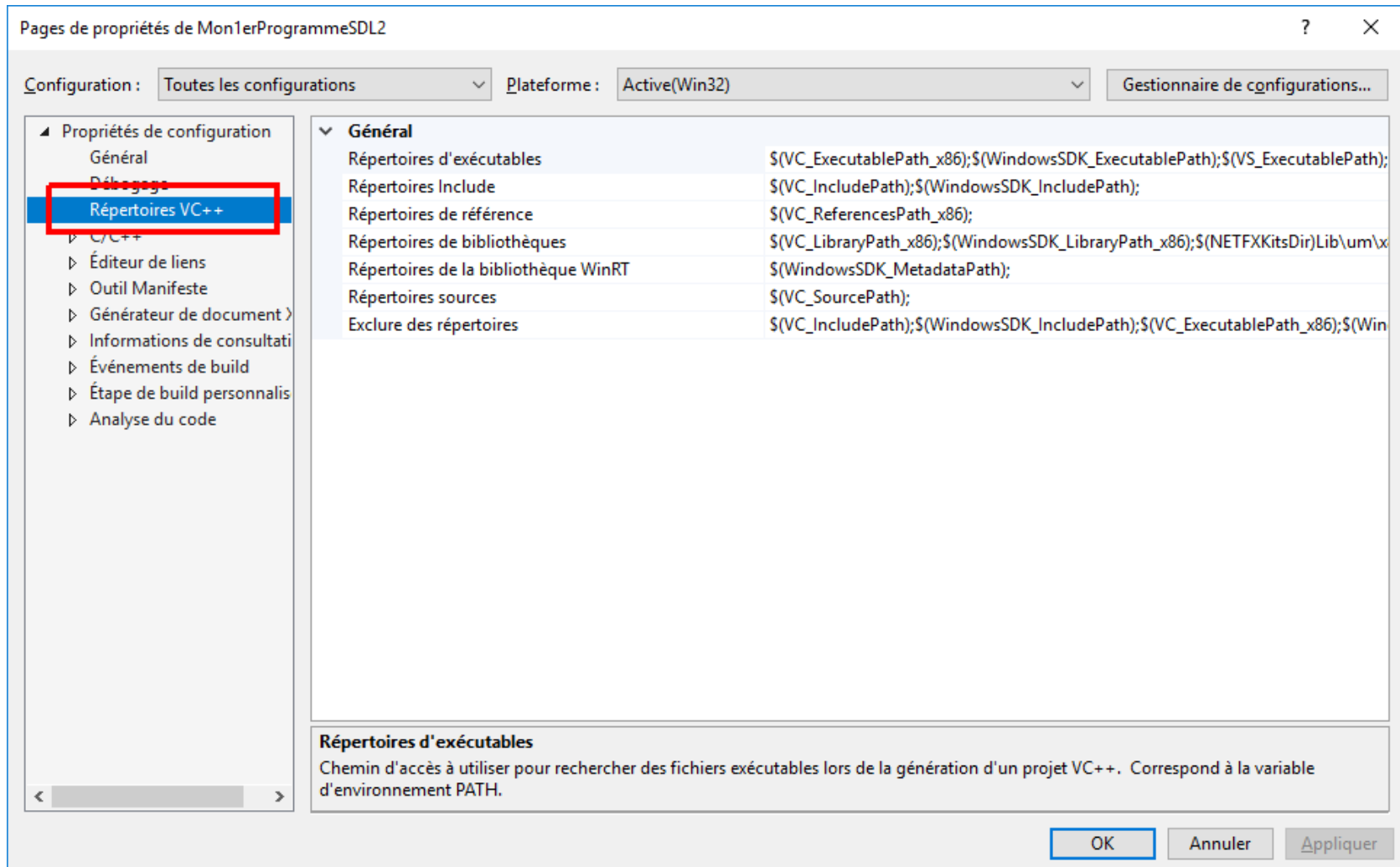
Choisissez **Toutes les configurations**
(pour que vos modifications soient à fois pour la
Debug et la Release de votre projet)



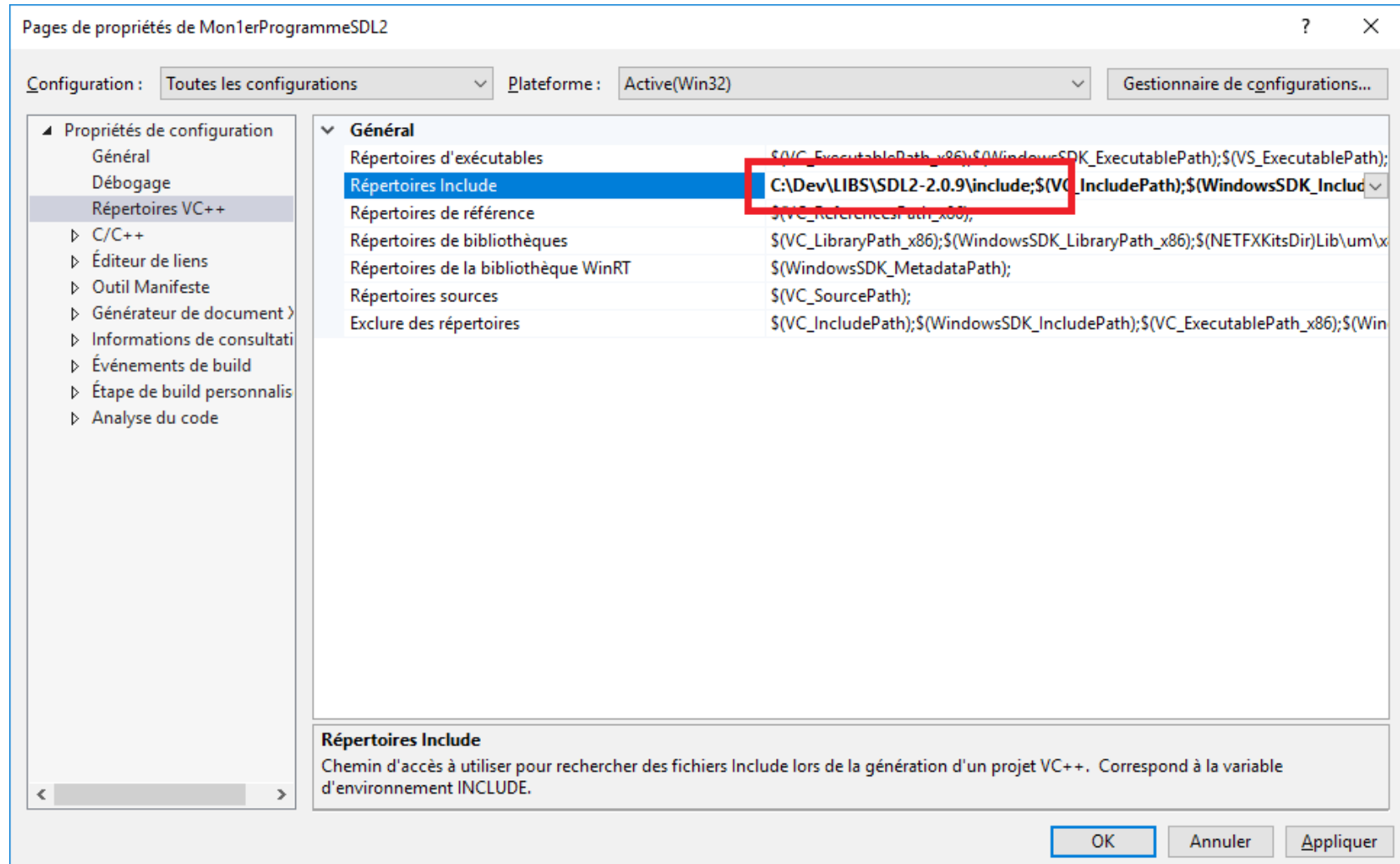
Vérifier que Toutes les configurations a bien été sélectionné



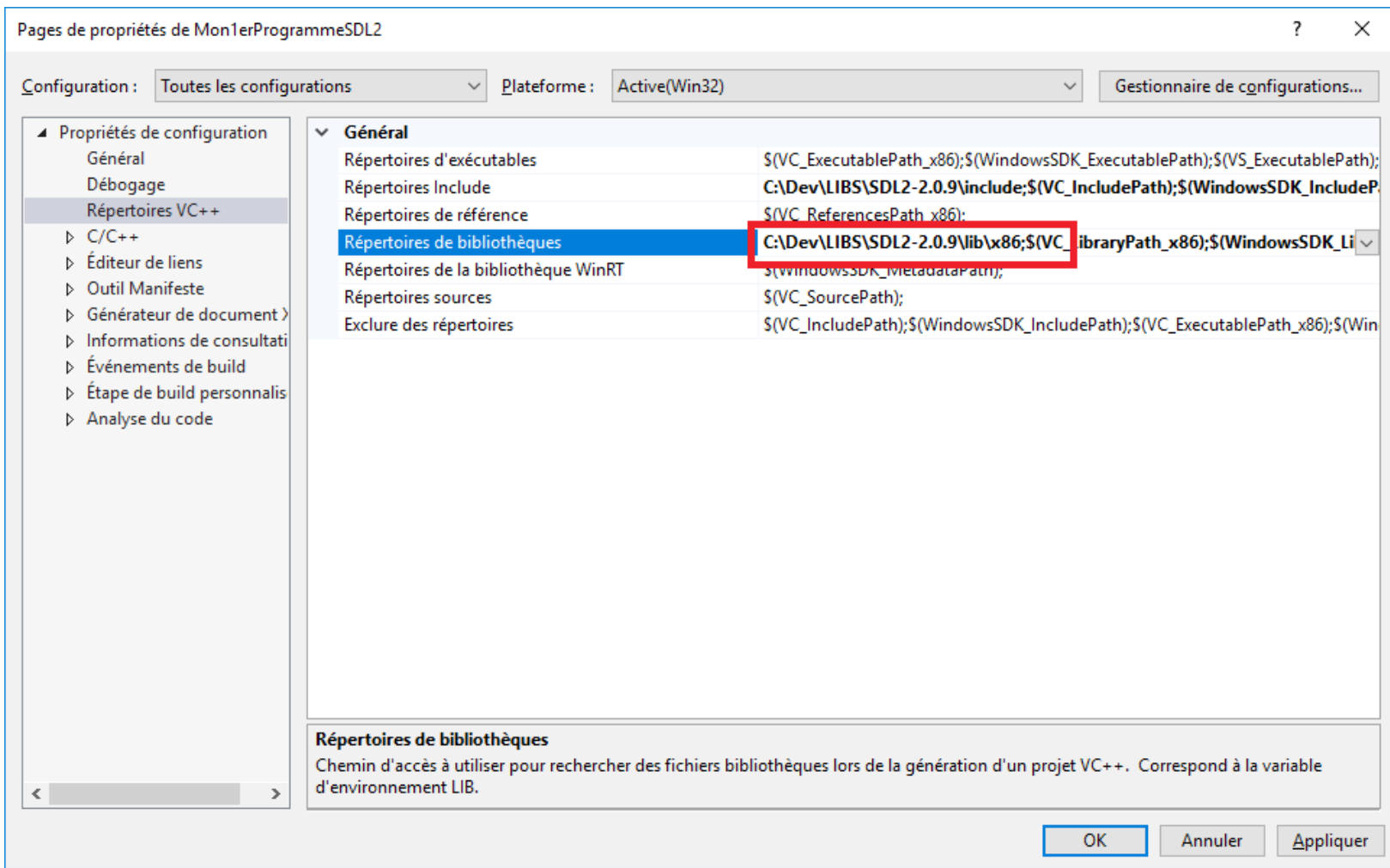
Sélectionnez la catégorie **Répertoire VC++**



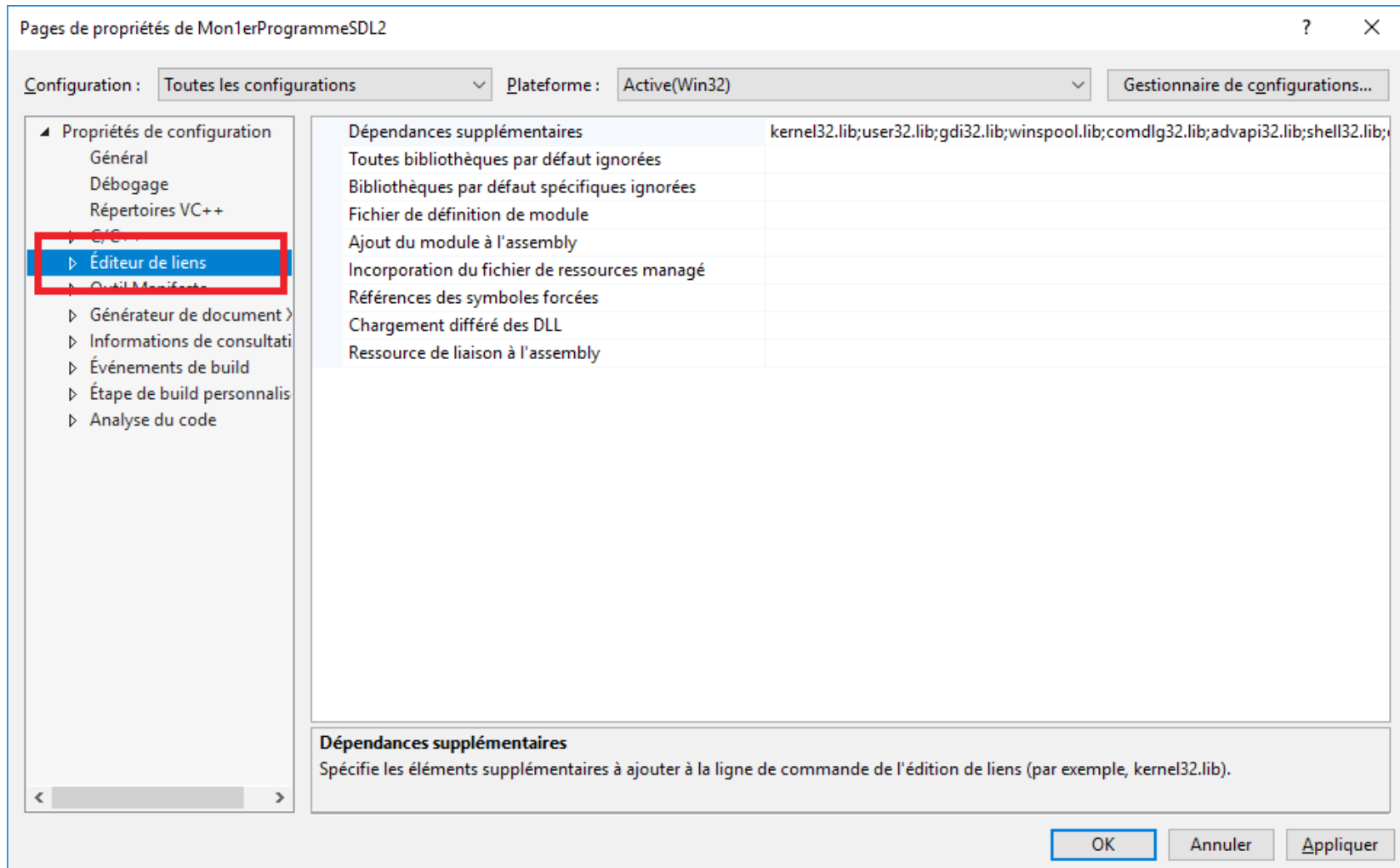
Ajoutez votre **répertoire d'include SDL2** :
« C:\Dev\LIBS\SDL2-2.0.9\Include » séparé par un « ; »



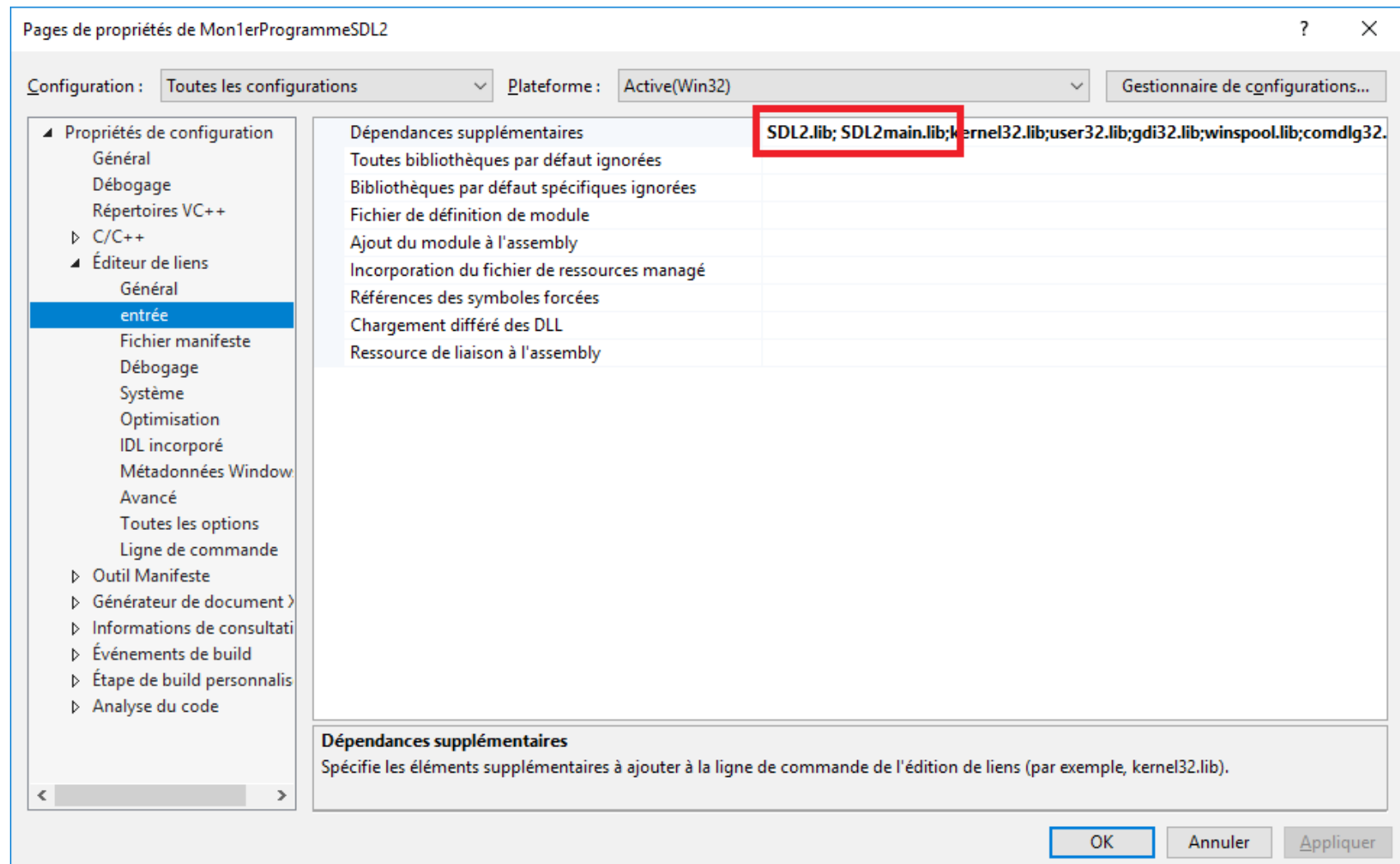
Ajoutez votre **répertoire de bibliothèque SDL2**
« C:\Dev\LIBS\SDL2-2.0.9\libs\x86 » séparé par un « ; »



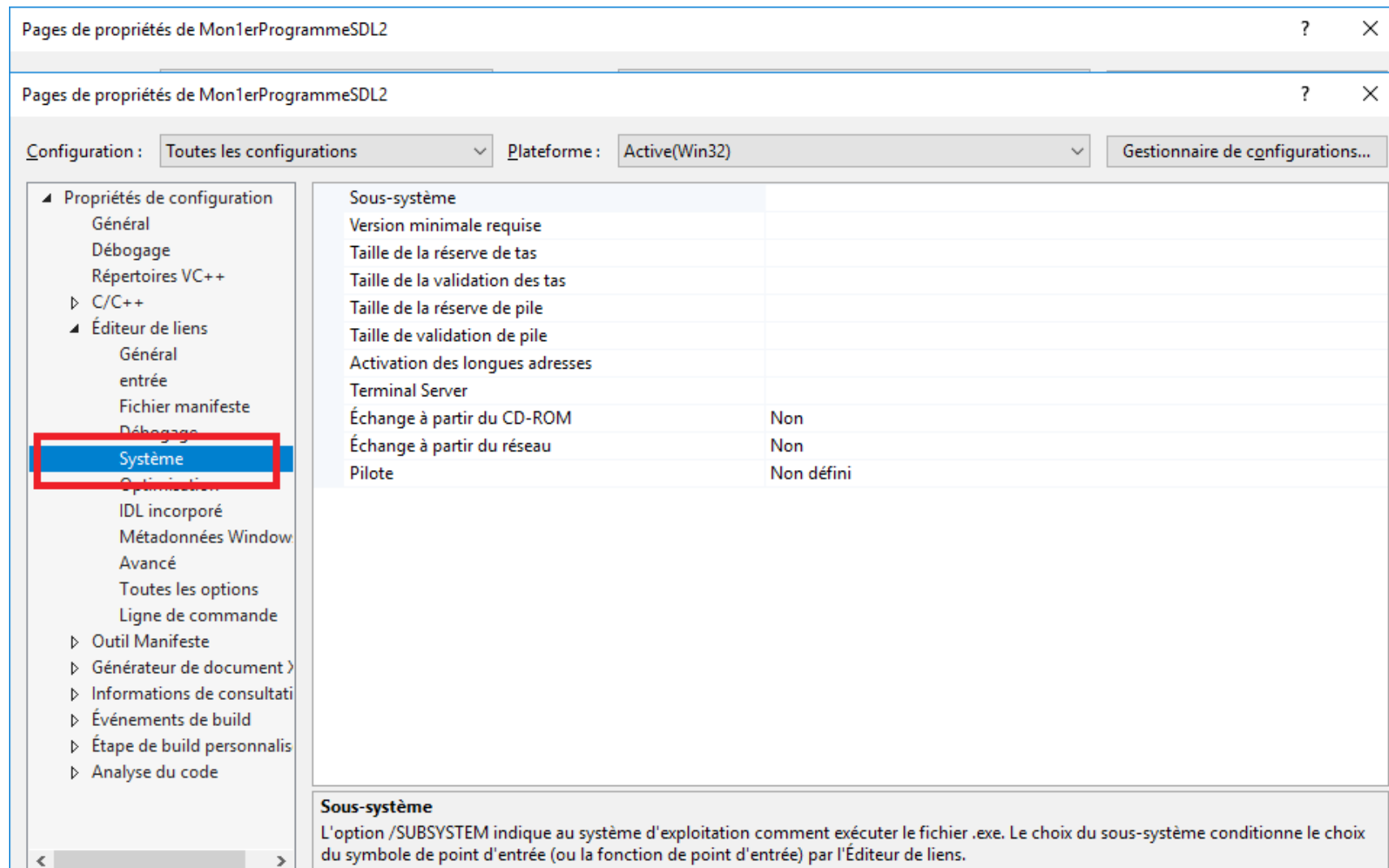
Sélectionnez ensuite la catégorie **Éditeur de liens**
puis la sous-catégorie **entrée**



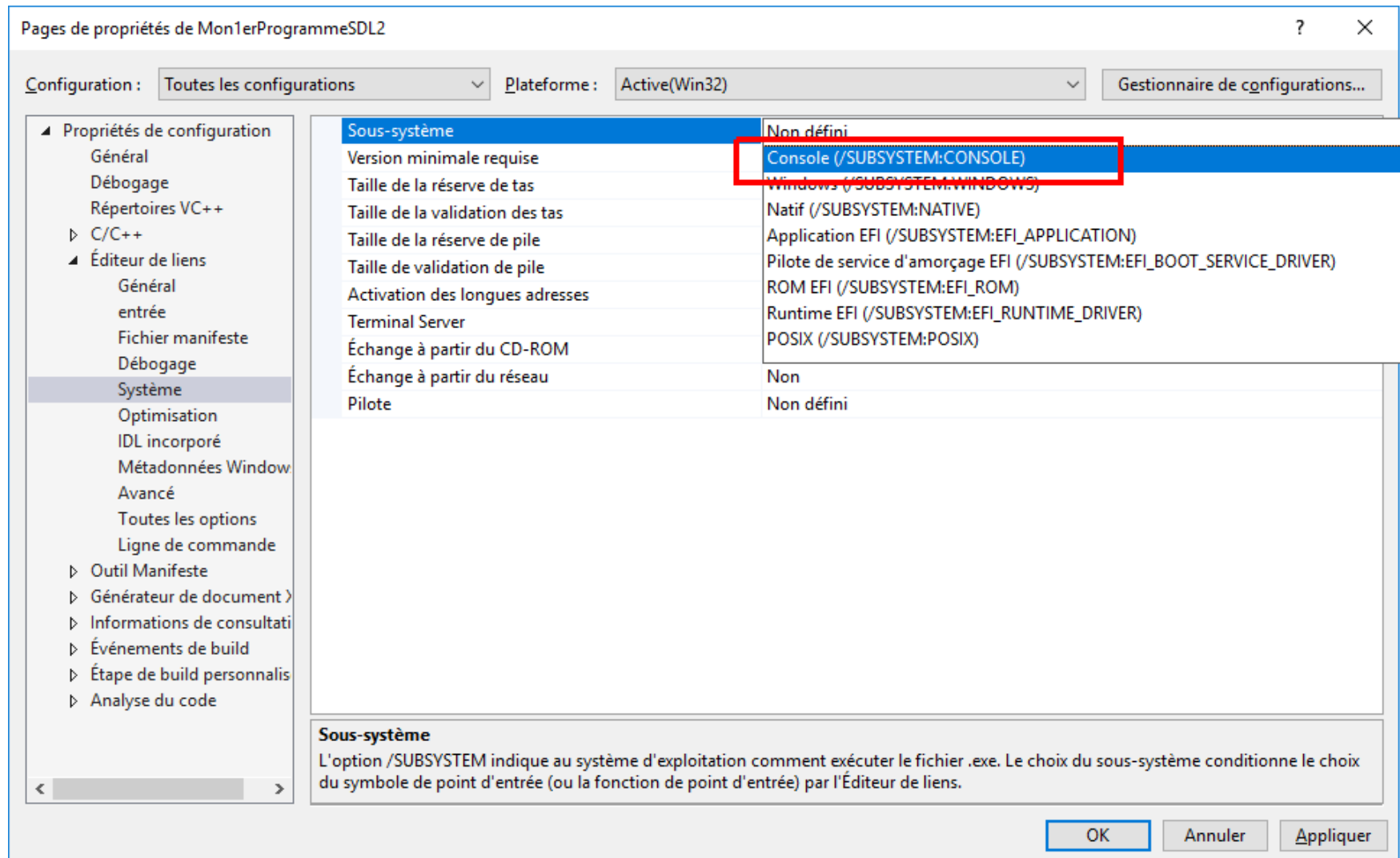
Ajoutez les bibliothèques **SDL2.lib** et **SDL2main.lib** séparées par des « ; » dans **dépendances supplémentaires**



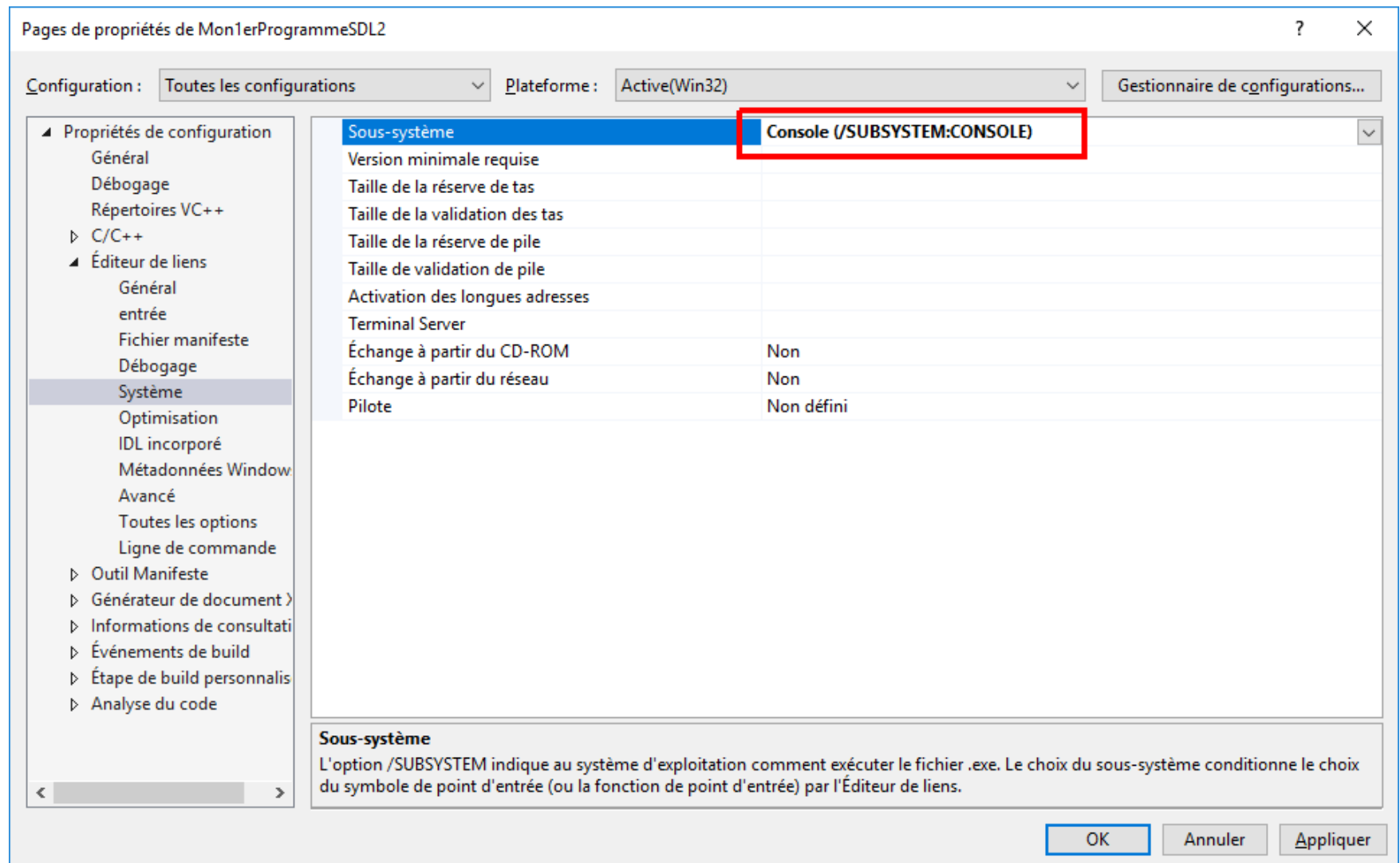
Allez dans la sous-catégorie **Système**



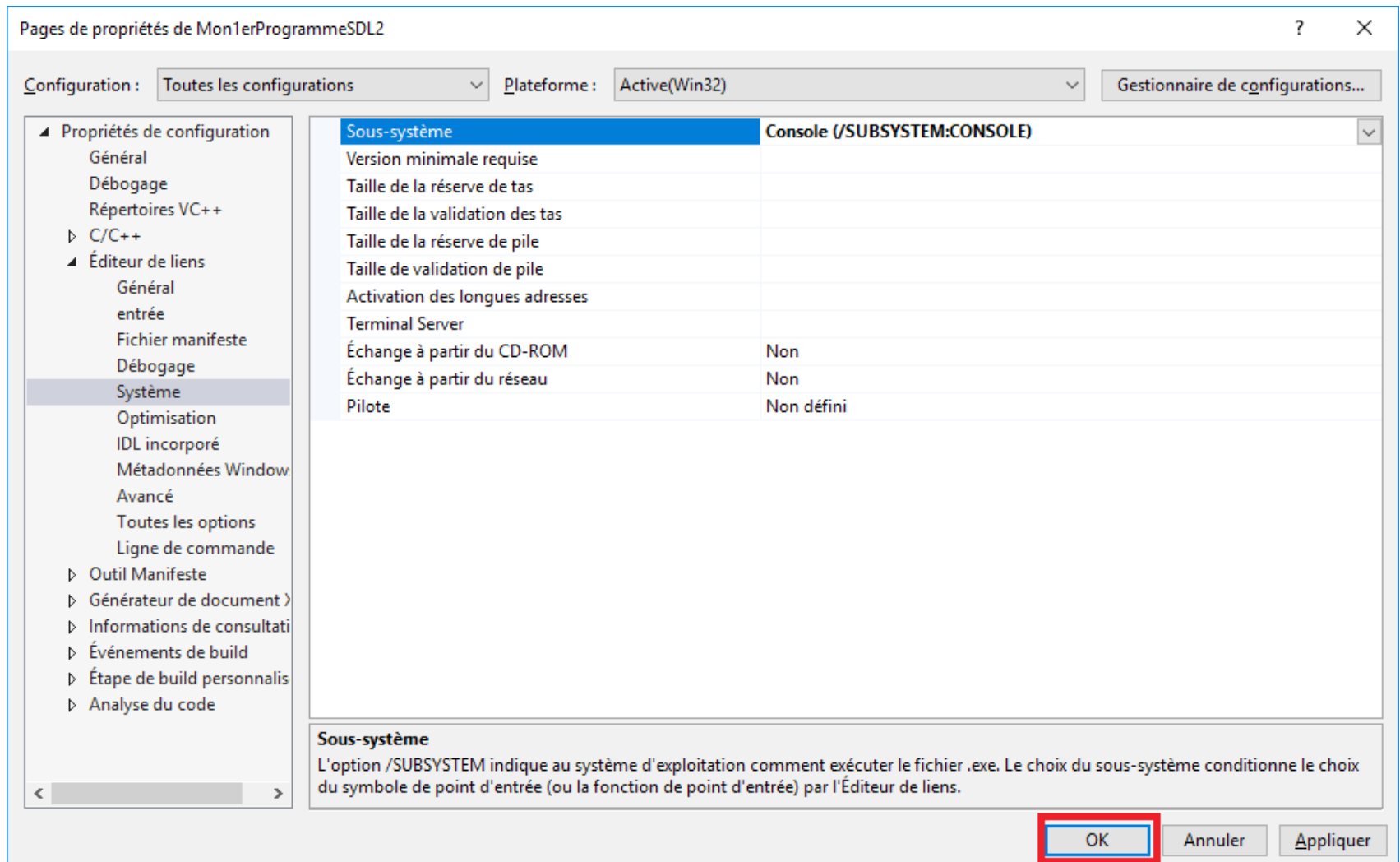
Modifier le sous-système en choisissant **Console** (ça permettra de voir les printf)



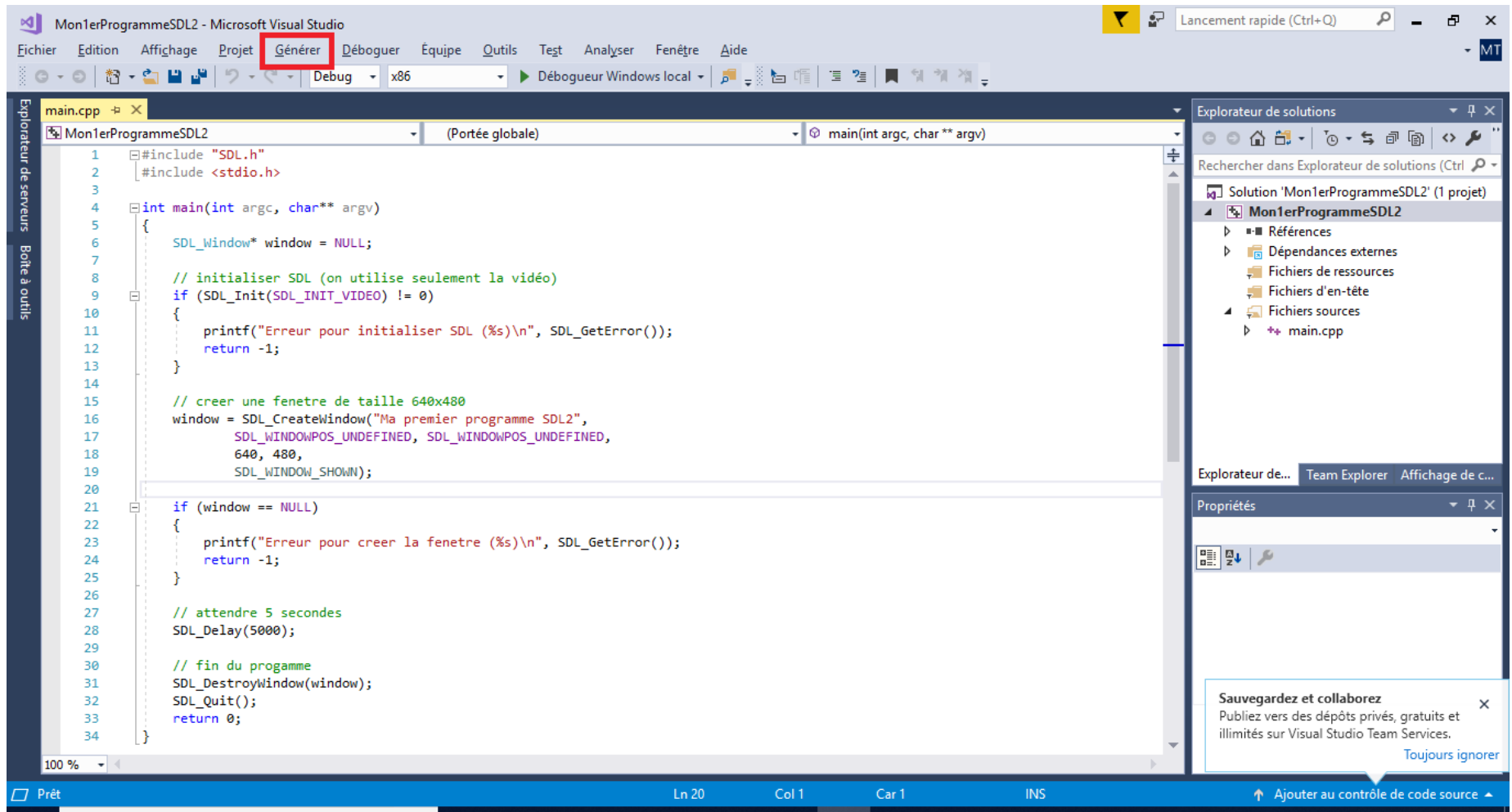
Vous devez avoir **Console** comme sous-système



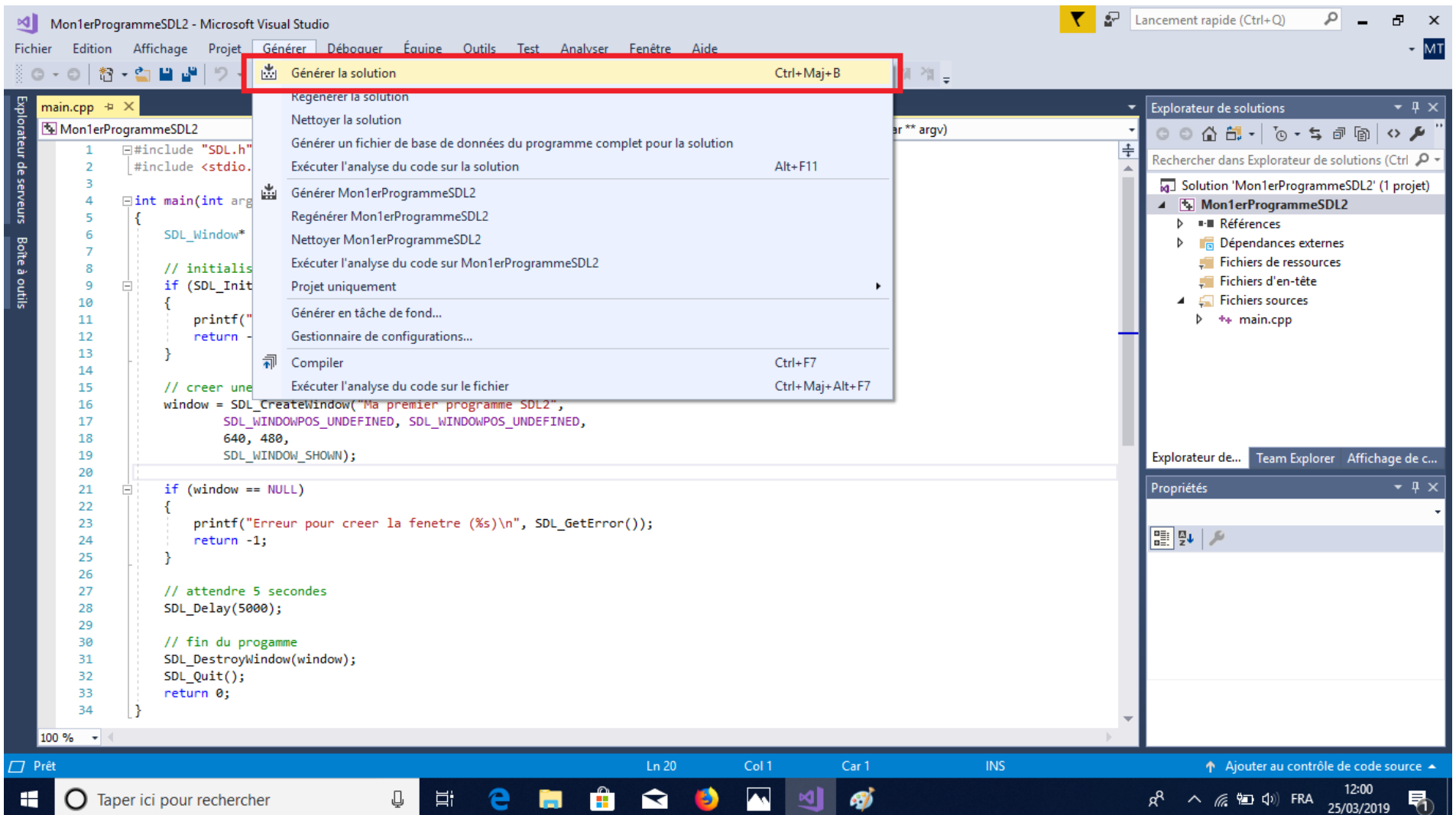
Pour terminer, cliquez sur **OK**



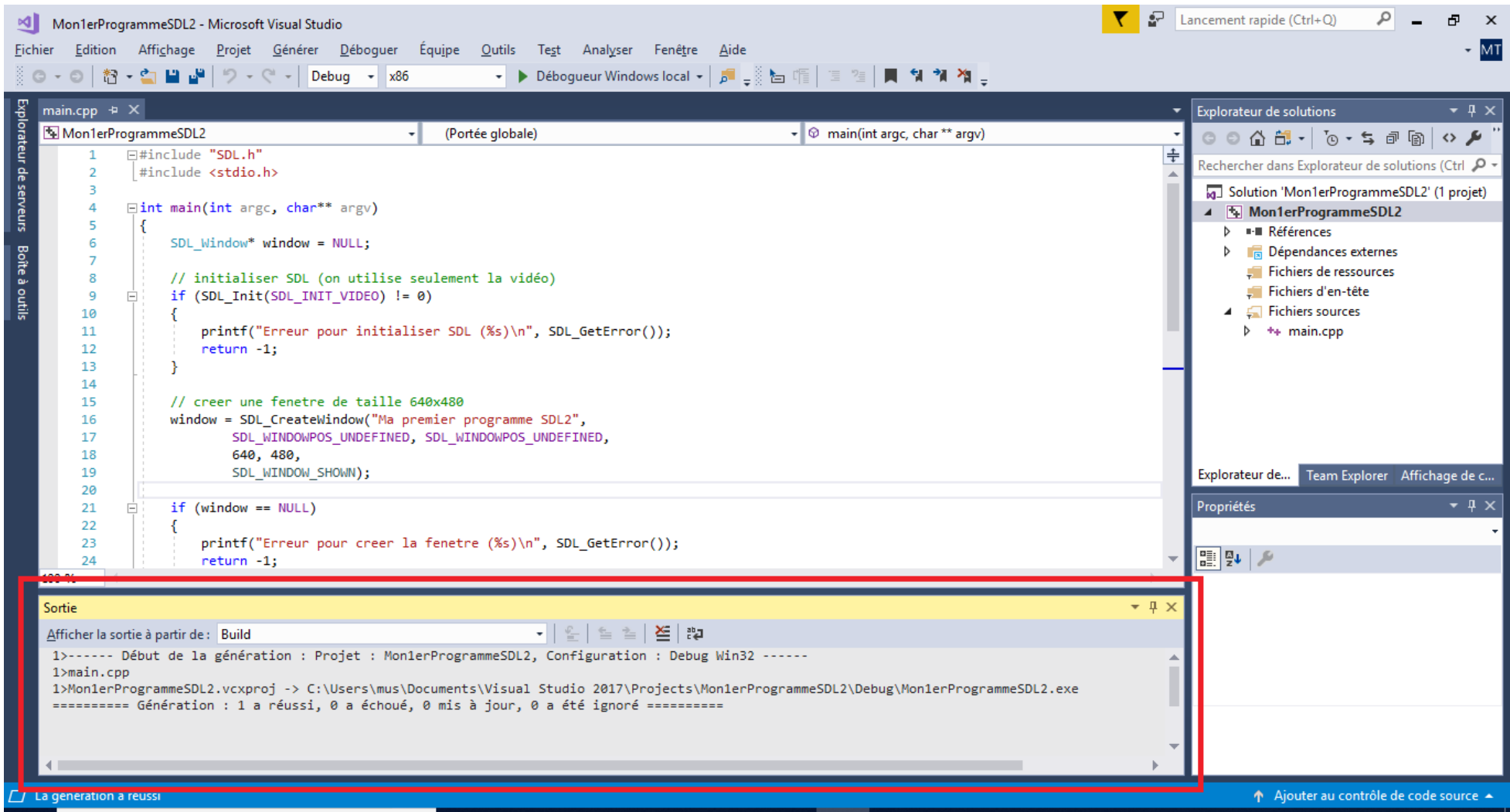
Cliquez sur **Générer** dans le File Menu



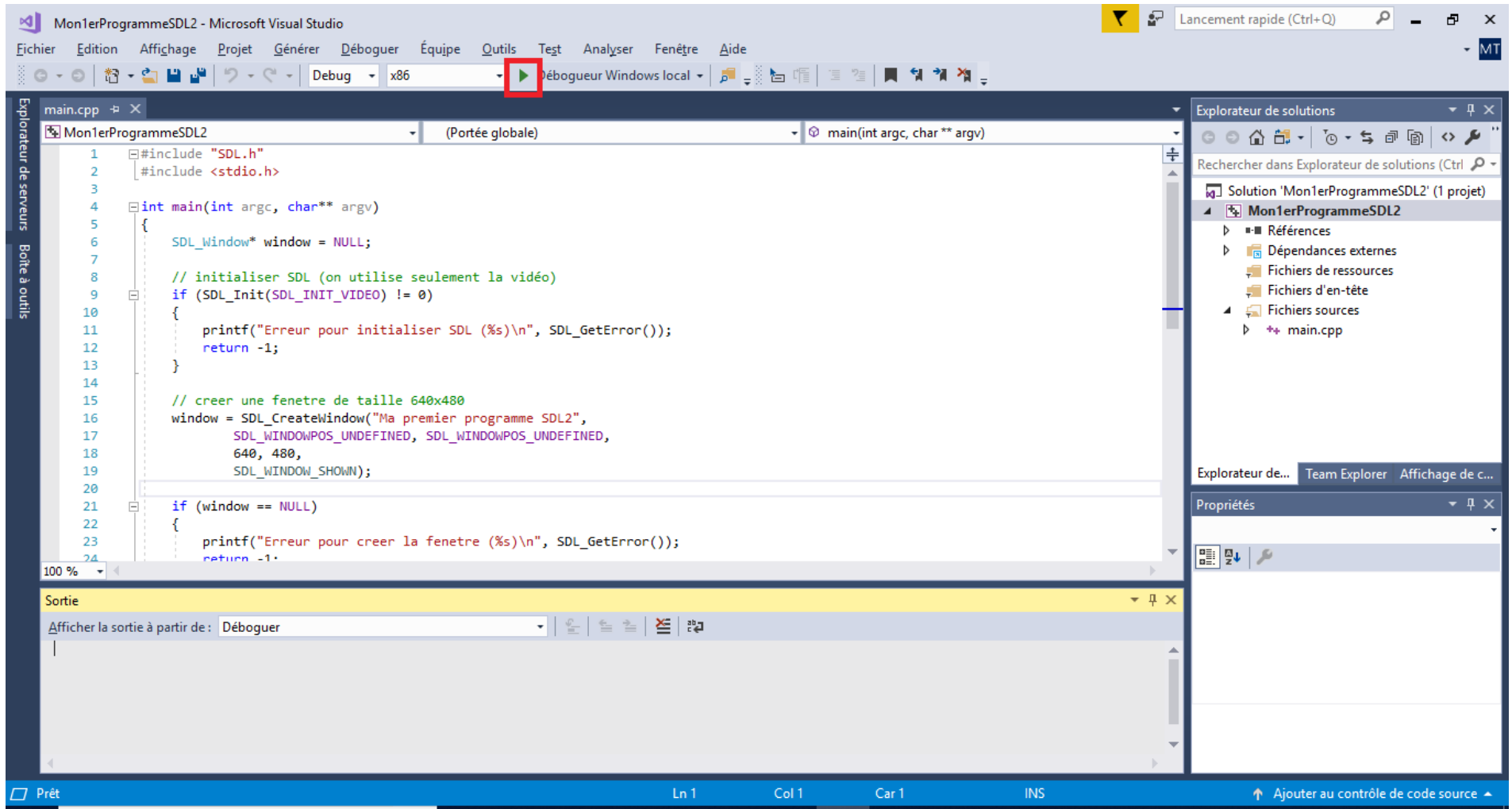
Puis, cliquez sur **Générer la solution**



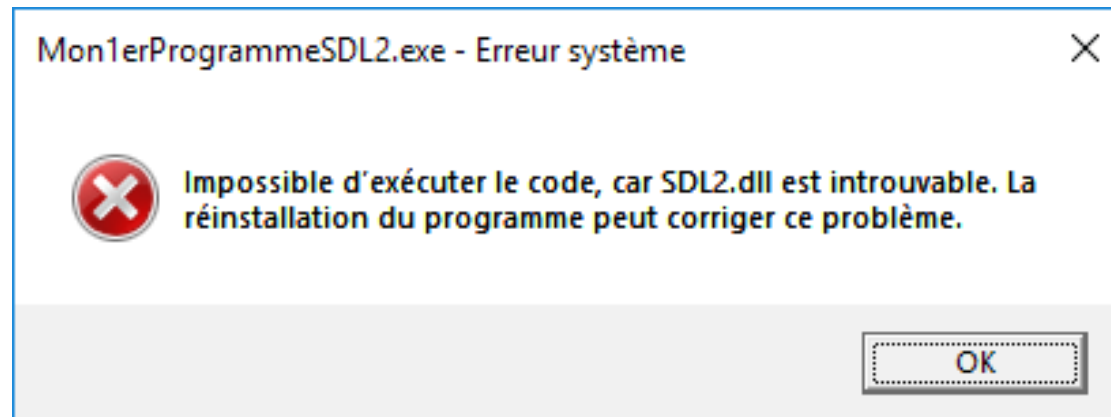
Votre projet compile (sans erreur) normalement



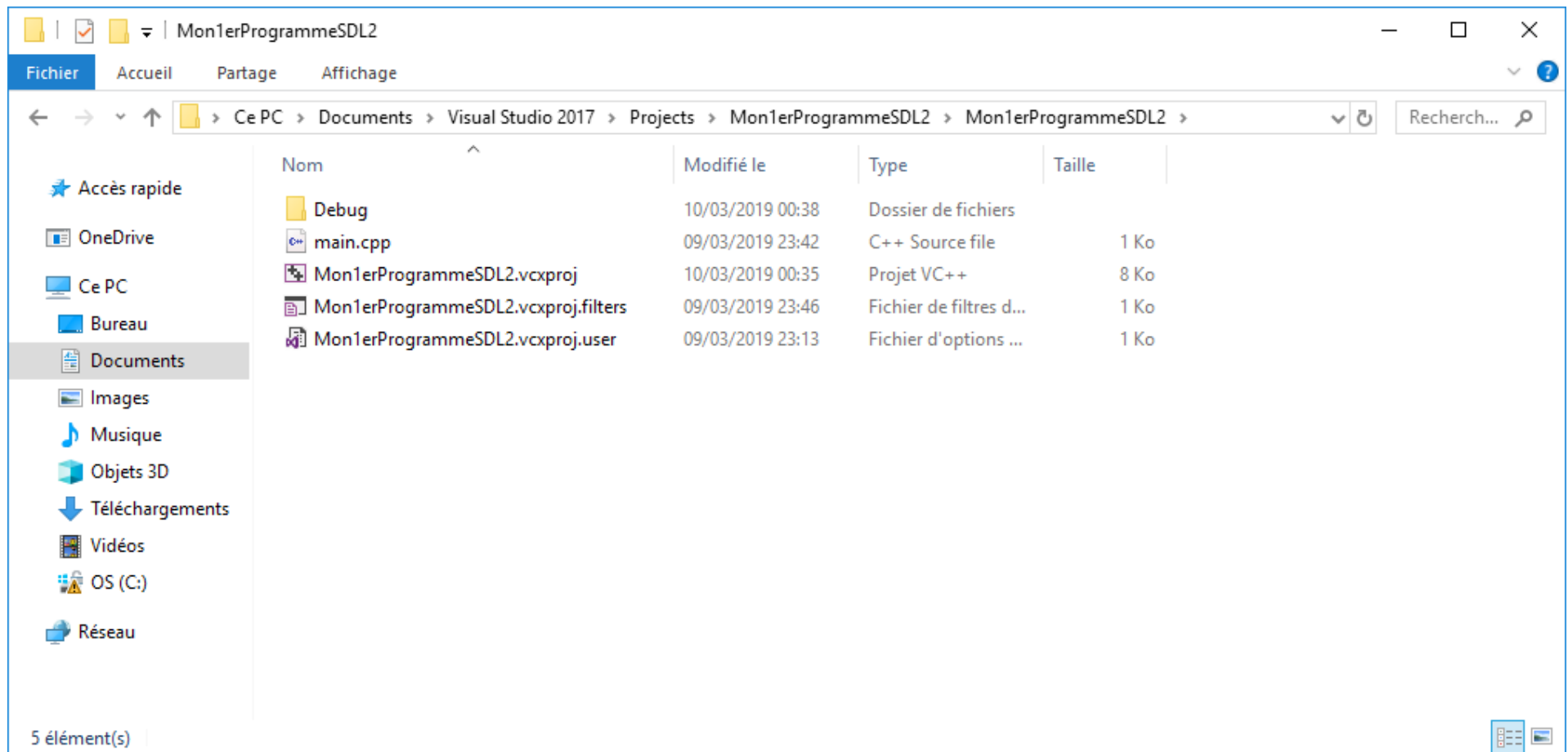
Cliquez sur le Exécuter



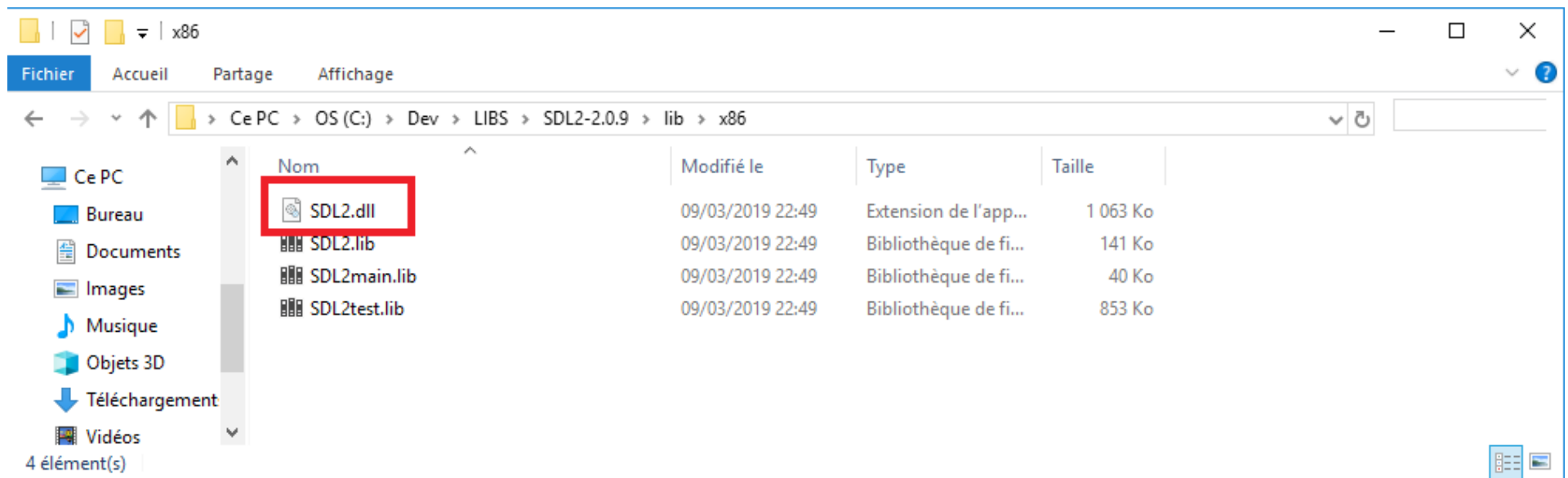
Une message box avec une erreur apparaît
=> C'est normal car votre programme ne trouve pas
le fichier dll « SDL2.dll »



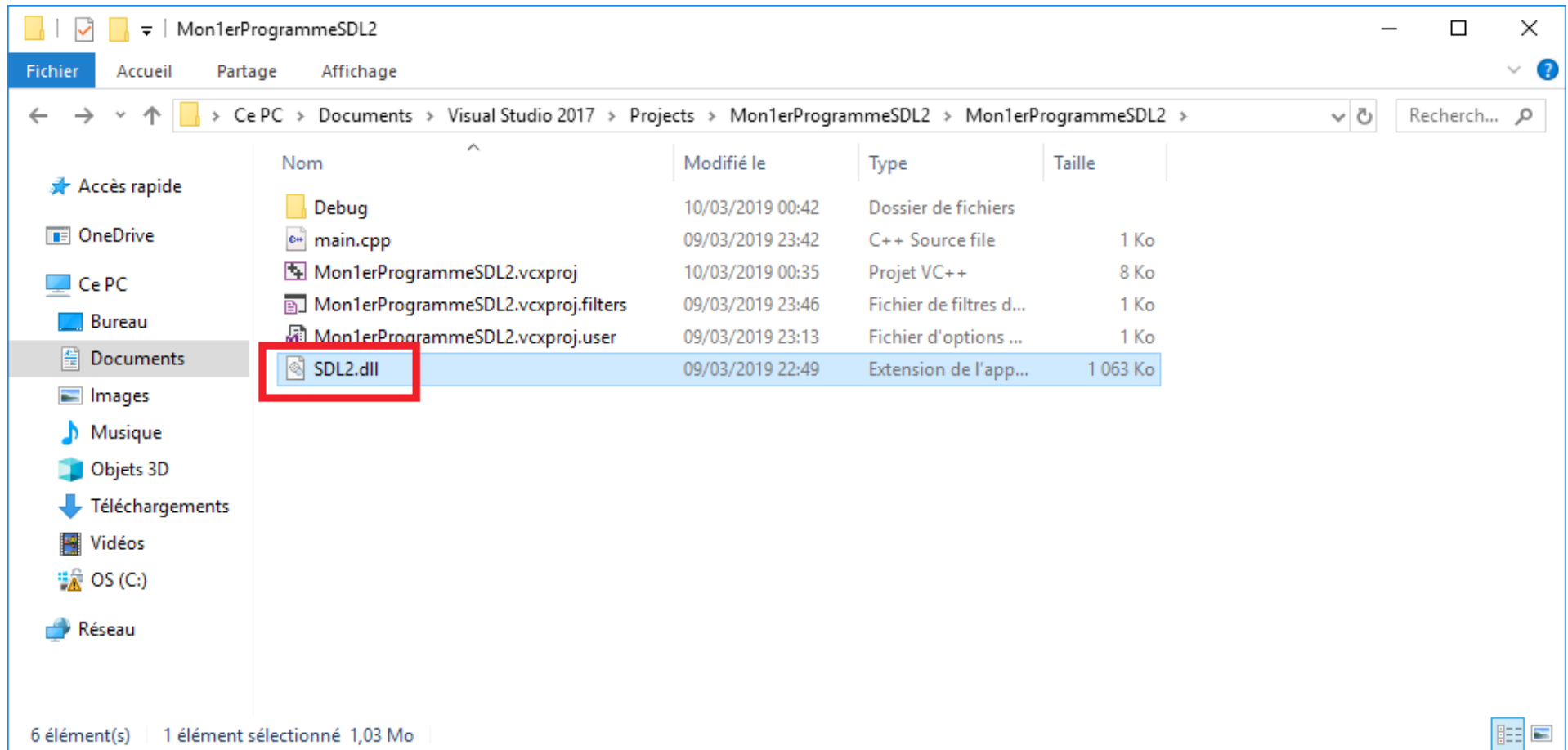
Le fichier dll « SDL2.dll » n'est pas présent dans votre répertoire de votre projet



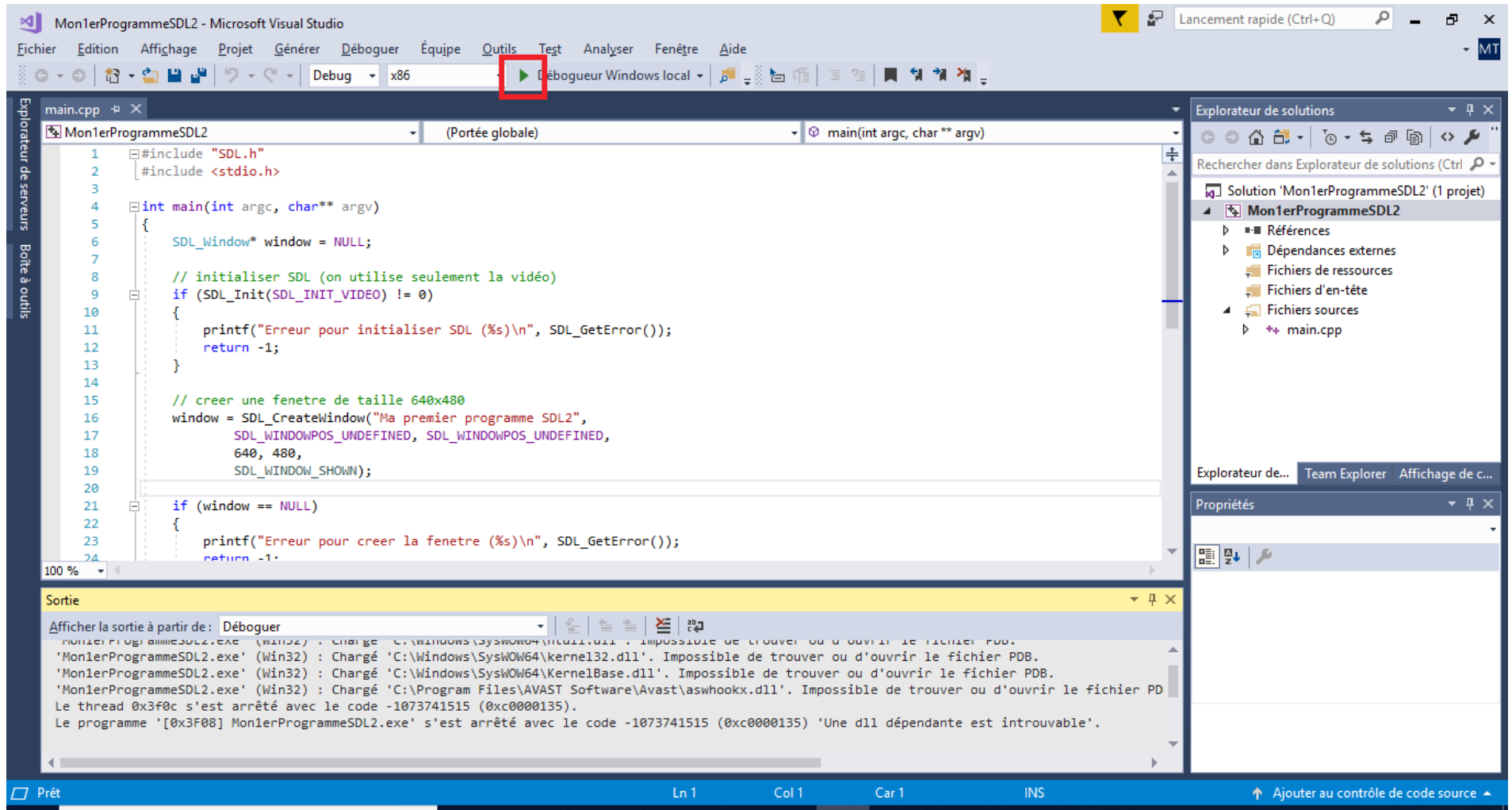
Allez dans le répertoire « c:\Dev\LIBS\SDL2-2.0.9\lib\x86 » pour **copier votre fichier dll** « **SDL2.dll** » en faisant **CTRL-C**



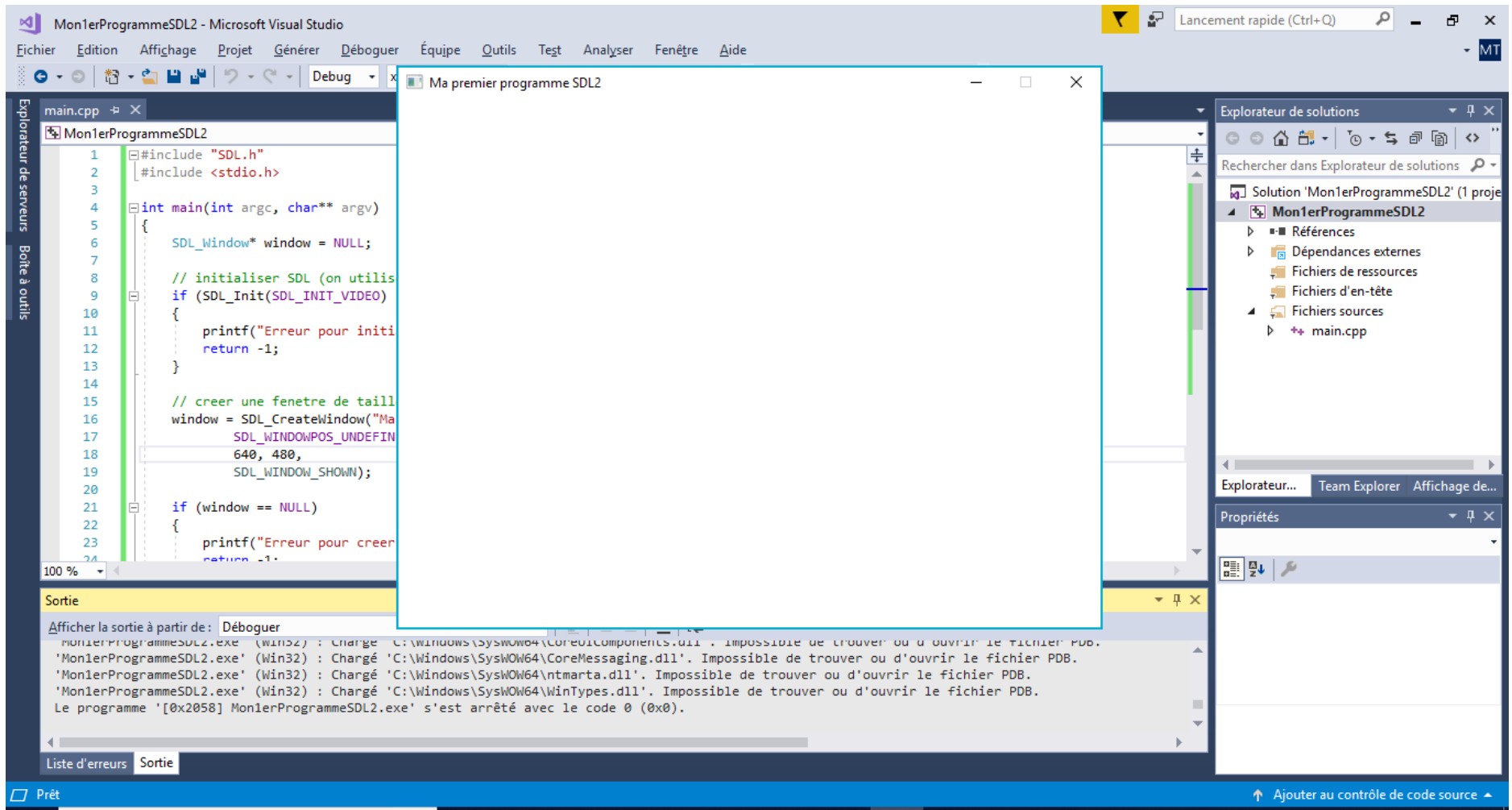
Ensuite, **coller votre fichier** en faisant **CTRL-V** dans le répertoire de votre projet

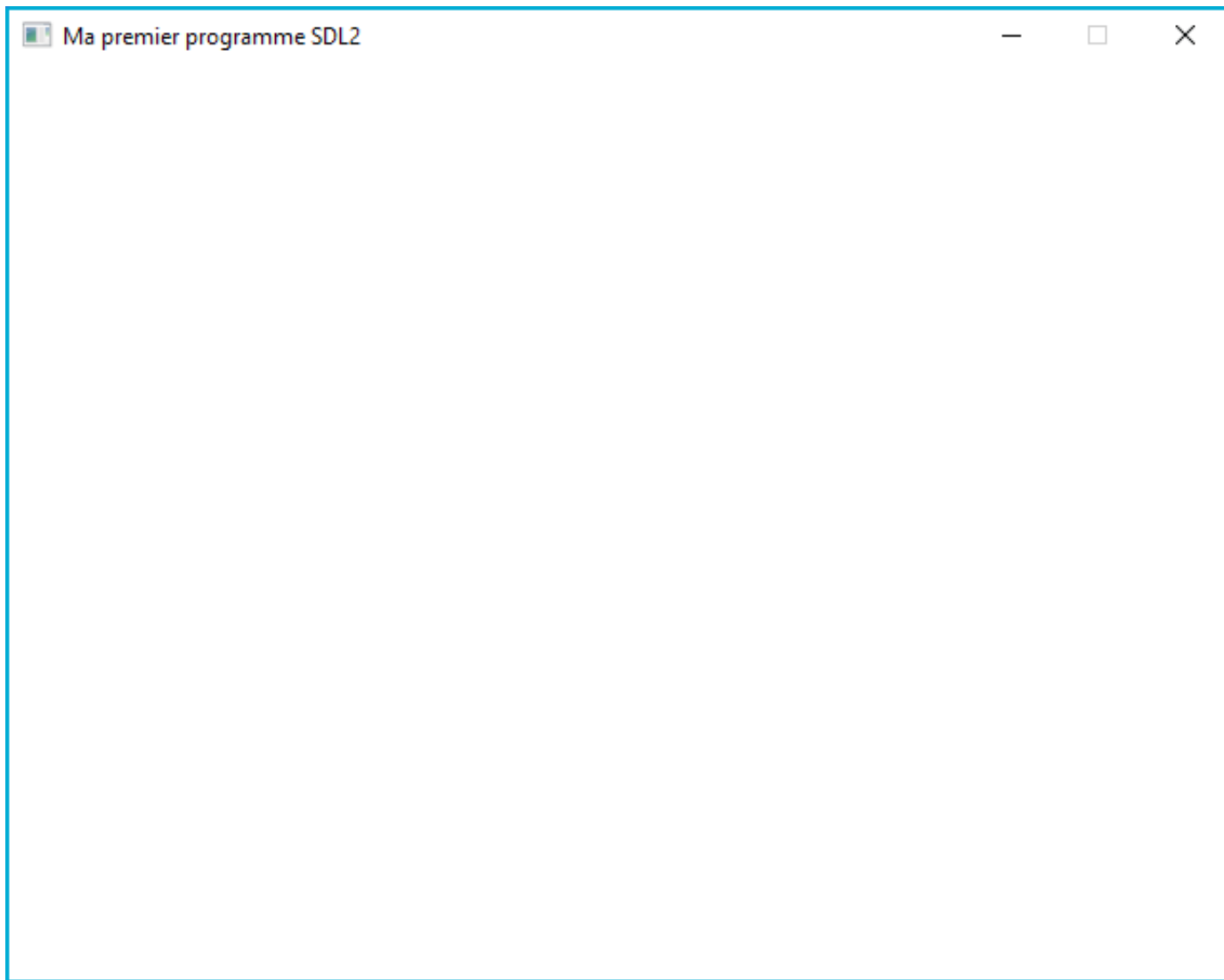


Cliquez maintenant sur Exécuter



Bravo ! Votre première fenêtre SDL apparaît





Références

- <https://alexandre-laurent.developpez.com/tutoriels/sdl-2/installation-et-configuration/>
- <https://www.wikihow.com/Set-Up-SDL-with-Visual-Studio-2017>