

Lesson01

Table des matières

Introduction	3
Accueil	3
Quoi de neuf	3
Comment démarrer une génération ?	4
Exigences du système	4
Lancement d'une génération CB	5

Introduction

Bonjour,

J'ai beaucoup appris en essayant les exemples de sources OpenGL de NeHe (Neon Helium).

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Éditeur complet de livres électroniques ePub](#)

Accueil

Ces sources, même s'ils commencent à dater un peu, sont une mine pour comprendre les concepts de base d'OpenGL sur environnement Windows.

Alors je vous souhaite de profiter autant que moi de cet apprentissage, et je me suis imposé pas mal de contraintes.

En voici, quelques unes :

- faire converger les sources des applications pour n'obtenir qu'une seule version de ces sources compatibles avec TOUS les environnements de développements et les compilateurs C/C++ "free" disponibles sur Windows
- utiliser au début le même IDE (.ie. Code::Blocks) pour générer TOUS les exécutables de ces applications en version 32 et 64 bits, aussi bien en version Debug que Release.

Ce qui a conduit, en utilisant un "virtual target" de cet IDE dénommé "all build", a pouvoir générer "automatiquement" 52 exécutables correspondant à 26 environnements de développement différents.

Voici la liste de tous ces environnements (même si la génération Open Watcom 64 bits pose problème à l'IDE CB !) :

Borland C/C++ 5.51, CLANG adossé à Mingw32 (issu de Winlibs), CLANG adossé à Mingw64 (issu de Winlibs), CLANG adossé à MSYS2/Mingw32, CLANG adossé à MSYS2/Mingw64, CLANG adossé à Visual Studio 2022 32 bits, CLANG adossé à Visual Studio 2022 64 bits, un IDE Red Panda DevCpp installé avec une version de Mingw64, l'IDE Code::Blocks installé avec une version de Mingw64, Mingw32 version officielle, GCC inclus dans MSYS2/Mingw32, GCC inclus dans MSYS2/Mingw64, GCC inclus dans CYGWIN64/Mingw32, GCC inclus dans CYGWIN64/Mingw64, GCC inclus dans TDM32/Mingw32, GCC inclus dans TDM64/Mingw64, Mingw32 issu du package WinLibs, Mingw64 issu du package WinLibs, LCC version 32 bits, LCC version 64 bits, Pelles C version 32 bits, Pelles C version 64 bits, Open Watcom version 32 bits, Open Watcom version 64 bits, Visual Studio 2022 "community" en mode 32 bits, Visual Studio 2022 "community" en mode 64 bits.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Produire des livres électroniques facilement](#)

Quoi de neuf

Mais comme j'ai aussi souhaité me frotter à un autre utilitaire de génération automatique dénommé CMAKE (pour mémoire CMAKE génère automatiquement des fichiers Makefile qu'il faut donc ensuite lancer en mode classique), j'ai aussi créé l'ensemble des fichiers de paramétrages utiles à TOUTES les générations. Et bien entendu, il reste quelques difficultés/bugs avec CMAKE, que j'ai résolu par l'utilisation de fichiers Makefile en mode natif pour chaque environnement de développement non traité correctement par CMAKE (.ie. Borland C/C++, Digital Mars C/C++, LCC32, LCC64, Pelles C 32 bits, Pelles C 64 bits, Open Watcom C/C++ 32 bits, Open Watcom C/C++ 64 bits) en présence de fichier Ressource : (*.rc).

Et enfin, connaissant de mieux en mieux les syntaxes permettant de générer une suite logique de compilations (compil only) puis d'éditions de liens finales (linkage) , j'ai rajouté une dernière possibilité de génération en mode "ligne de commandes" Windows (.ie. autant de fichier de commandes que d'environnements);

En résumé, trois possibilités de génération de TOUS les exécutables :

- a) un premier sur lequel je me suis "fait les dents" en programmation : l'IDE Code::Blocks (20.03 + Nightly Build 2022)
- b) un deuxième avec l'utilitaire CMAKE (+ des fichiers Makefile pour les environnements pas ou mal gérés par CMAKE)
- c) un dernier qui correspond au mode le plus "basique" : TOUTES les générations en mode ligne de

commandes (.ie. des fichiers d'extensions *.bat) qu'il faut utiliser avec l'utilitaire de scripts CMD.

Cr   avec HelpNDoc Personal Edition: [Sites web iPhone faciles](#)

Comment d  marrer une g  n  ration ?

Cr   avec HelpNDoc Personal Edition: [Cr  er des livres   lectroniques facilement](#)

Exigences du syst  me

Bien sur, il faut avoir au pr  alable installer de fa  on "propre" TOUS ces diff  rents de d  veloppement.

On commence, par Code::Blocks (origine SourceForge ou le site Web CB disponible), Red Panda DevCpp (origine SourceForge, LLVM en version 32 et 64 bits (pour CLANG adoss      Visual Studio), Borland C/C++, les deux package WinLibs de tr  s bonne qualit  , Mingw32 en version officielle (origine SourceForge), MSYS2 en proc  dant ensuite    l'installation des environnements de d  veloppement Mingw32 et Mingw64, mais aussi CLANG 32 bits et CLANG 64 bits, Mingw64 (origine SourceForge), le package CYGWIN64 en proc  dant ensuite    l'installation des environnements de d  veloppement Mingw32 et Mingw64 (sans oublier l'utilitaire "make" pour CMAKE !), LCC 32 bits, LCC 64 bits, Pelles C (on installe les deux versions 32 et 64 bits) et Open Watcom C/C++ (on installe les deux versions 32 et 64 bits), TDM 32 bits, TDM 64 bits, Visual Studio 2022 community (on installe les deux versions 32 et 64 bits) sans oublier un Kit de d  veloppement Windows compatible avec votre environnement et votre version "syst  me".

Ce qui donne le descriptif suivant :

OpenGL Tutorial #1

Project Name: Jeff Molofee's OpenGL Tutorial

Project Description: Creating Your First Program simple with OpenGL : an colored triangle in rotation.

Authors Name: Jeff Molofee (aka NeHe)

Authors Web Site: nehe.gamedev.net

COPYRIGHT AND DISCLAIMER: (c)2000 Jeff Molofee

If you plan to put this program on your web page or a cdrom of any sort, let me know via email, I'm curious to see where it ends up :)

If you use the code for your own projects please give me credit, or mention my web site somewhere in your program or it's docs.

Modified smoothly by Thierry DECHAIZE

Paradigm : obtain one source (only one !) compatible for multiple free C Compilers and provide for all users an development environment on Windows 11 64 bits the great Code::Blocks manager (version 20.3), and don't use glaux.lib or glaux.dll.

- a) Mingw 32 bits, version officielle gcc 9.2.0 (old !) : downloadable on <http://sourceforge.net/projects/mingw/> (official)
- b) Mingw 64 bits included in new IDE Red Panda Dev-Cpp, version gcc 10.3.0 : donwloadable on <http://sourceforge.net/projects/dev-cpp-2020/>
- c) Mingw 64 bits included in package Code::Blocks (version 20.03), version gcc 8.1.0 : downloadable on <http://sourceforge.net/projects/codeblocks/files/Binaries/20.03/Windows/>
- d) Mingw 32 and 64 bits packag  s, version gcc 12.2.0 : downloadable on <https://winlibs.com/> (and

CLANG included in, 32 and 64 bits, version 14.0.6), two kits :

- winlibs-x86_64-posix-seh-gcc-12.2.0-llvm-14.0.6-mingw-w64ucrt-10.0.0-r2.7z (32 bits)

- winlibs-i686-posix-dwarf-gcc-12.2.0-llvm-14.0.6-mingw-w64ucrt-10.0.0-r2.7z (64 bits)

e) Cygwin64, 32 et 64 bits, version gcc 11.3.0 : downloadable on <http://www.cygwin.com/install.html> (tool for install : setup-x86_64.exe)

f) TDM GCC, 32 et 64 bits, version 10.3.0 : downloadable on <http://sourceforge.net/projects/TDM-GCC>

g) MSYS2 environnement MINGW32 and MINGW64, 32 et 64 bits, version de 2022 (msys2-x86_64-20220603.exe), version gcc 12.2.0 : downloadable on https://repo.msys2.org/distrib/x86_64/msys2-x86_64-20220603.exe

h) Visual Studio 2022, 32 et 64 bits, community edition for free : downloadable on <https://visualstudio.microsoft.com/fr/thank-you-downloading-visual-studio/?sku=Community&rel=17>

i) Borland C/C++ 32 bits, version 5.5 : downloadable on <https://developerinsider.co/download-and-install-borland-c-compiler-on-windows-10/>

j) Digital Mars Compiler C 32 bits version 8.57 : downloadable on <http://www.digitalmars.com> (the more old compiler, the more bugged, dead branch !)

k) OpenWatcom 32 et 64 bits, version 2.0 : downloadable on <http://openwatcom.mirror.fr/> (only 32 bits version run correctly !)

l) Lcc and Lcc64, 32 et 64 bits: downloadable <http://www.cs.virginia.edu/~lcc-win32/>

m) PELLER C, 32 et 64 bits, version 11.0 : downloadable on <http://www.smorgasbordet.com/pellesc/>

o) CLANG, adossé aux environnements MINGW64 et MINGW32, version 14.0.6 (version gcc 12.2.0) : downloadable on <https://winlibs.com/>

p) CLANG, adossé aux environnements Visual Studio 2022 (+ kits Microsoft), version 15.0.3 : downloadable on <https://releases.llvm.org/download.html>

q) CLANG de la version MSYS2, adossé aux environnements MINGW64 et MINGW32, version 15.0.2 (version gcc 11.2.0) : downloadable on https://repo.msys2.org/distrib/x86_64/msys2-x86_64-20220603.exe

r) CLANG de la version CYGWIN, adossé aux environnements MINGW64 et MINGW32, version 8.0.0 (version gcc 11.3.0) : downloadable <http://www.cygwin.com/install.html> (tool for install : setup-x86_64.exe)

TDE -> Add resource file end resource header for retribute version + icon OpenGL.ico for fun because versionning is important, same for freeware :-)

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Avantages d'un outil de création d'aide](#)

Lancement d'une génération CB

Pour générer les exécutables attendus, plusieurs options sont à votre disposition :

- la première très simple, on ouvre le wokrspace ou le projet CB (.ie. "Lesson"nn".workspace" or "Lesson"nn".cbp"), puis on clique sur "rebuild", en ayant sélectionné soit la "virtual target" -> 'All build', soit un des "real target" : 'Debug DMC' (par exemple),

- la deuxième est d'utiliser le fichier de commande fourni : generate_all_with_cmake.bat avec comme paramètres :

a) le premier paramètre : le répertoire "master" ou se trouve votre projet (.ie. C:\src\OpenGL\NeHe_Lesson01-master par exemple, attention, ce n'est pas le répertoire des sources qui se trouvent dans un sous-répertoire "src" de ce "master")

b) le deuxième paramètre : le nom de votre application (.ie. "Lesson01" par exemple)

c) le troisième paramètre (optionnel) permet de choisir alors la génération souhaitée parmi une liste d'environnements de compilation/linkage des exécutables (Compilers, IDE ou package de développements).

- la troisième est d'utiliser le fichier de commande fourni : generate_all_with_command_files.bat avec comme paramètres :

a) le premier paramètre : le répertoire "master" ou se trouve votre projet (.ie. C:

\src\OpenGL\NeHe_Lesson01-master par exemple, attention, ce n'est pas le répertoire des sources qui se

trouvent dans un sous-répertoire "src" de ce "master")

b) le deuxième paramètre : le nom de votre application (.ie. "Lesson01" par exemple)

c) le troisième paramètre (optionnel) permet de choisir alors la génération souhaitée parmi une liste d'environnements de compilation/linkage des exécutables.