

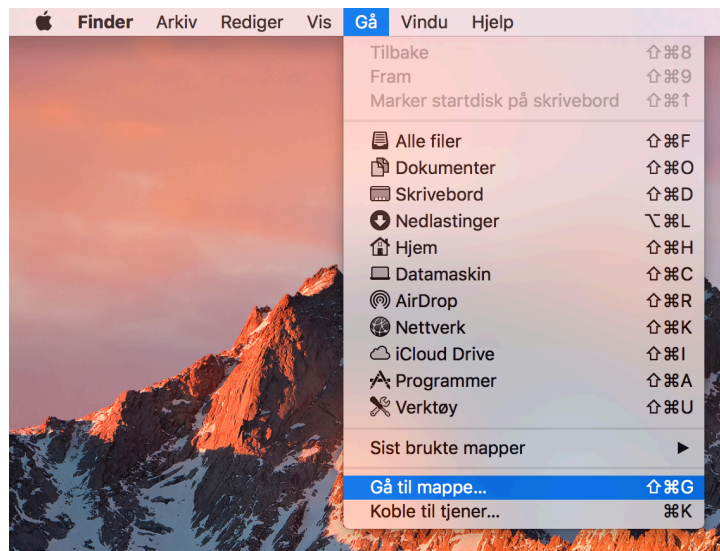
Komme i gang med SFML på Xcode

Last ned SFML fra <http://www.sfml-dev.org>

- Velg **Download** -> **Lastest stable version** -> **Mac OS X** og last ned.

Pakk ut SFML og kopier innholdet i Frameworks

- Pakk ut filen du lastet ned (**.tar.gz**-fil) ved å dobbeltklikke på filen. Dette starter programmet **Arkivverktøy** som pakker ut innholdet og legger det i en mappe.
- Kopier innholdet i **Frameworks**-mappen under **SFML**-mappen til følgende katalog på egen maskin: **/Library/Frameworks**.
- Hvis du ikke finner katalogen kan du finne den ved å bruke menyvalget i **Finder** for å finne kataloger: **Gå-> Gå til mappe** (se bilde, shortcut: Shift-Command-G) og skriv **/Library/Frameworks**.
Merk: Det hender at **Finder** endrer «**Library**» til «**Bibliotek**» mens man skriver – dette gjør ingenting.
- Pass på at alle filene blir kopiert.



Ekstra Frameworks som du trenger

- I tillegg må du kopiere *alle filene* som ligger i **extlibs**-mappen under **SFML**-mappen til **/Library/Frameworks**.

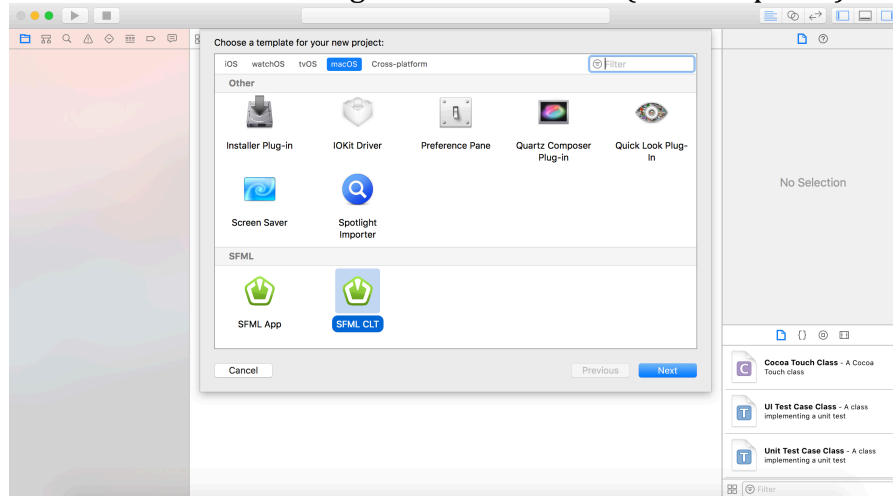
Kopier templates

- Kopier **SFML**-mappen som ligger under **templates** i **SFML**-pakken til **/Library/Developer/Xcode/Templates**.
- Hvis **/Library/Developer/Xcode/Templates** ikke finnes må du opprette den selv.

Opprette nytt prosjekt i Xcode

- Når du starter XCode velger du **New project**. Da skal du få opp muligheten til å velge et SFML prosjekt.
- Opprett et prosjekt av typen **SFML CLT**.

- Du får nå et standard SFML-prosjekt som du kan kjøre for å teste at alt fungerer som det skal. Merk at du mest sannsynlig må sette **Working directory** for at programmet skal få tak i bilder og andre ressursfiler (se neste punkt).



Legge til kildekodefiler og ressursfiler i prosjektet

Legg til kildekode eller ressursfiler med **File** -> **Add files to <Prosjektnavn>** eller med drag-and-drop.

- **Merk:** Dersom du bruker drag-and-drop for å legge til filer (kildekode eller ressurser) i prosjektet, er det veldig viktig at du huker av på «**Copy items if needed**» i vinduet som dukker opp etter at du har sluppet filene. Hvis du ikke gjør dette, vil du mest sannsynlig få «**cannot find file**»-type feilmeldinger.
- For at programmet skal finne ressursfiler som du legger til i prosjektet, må du gjøre følgende:
 - Gå til XCode-menyen og velg **Product** -> **Scheme** -> **Edit Sceme**.
 - Under **Options** krysser du av for «**use custom working directory**».
 - Legg til mappen hvor kildekoden til prosjektet ditt (og eventuelle andre ressursfiler) er lagret.

