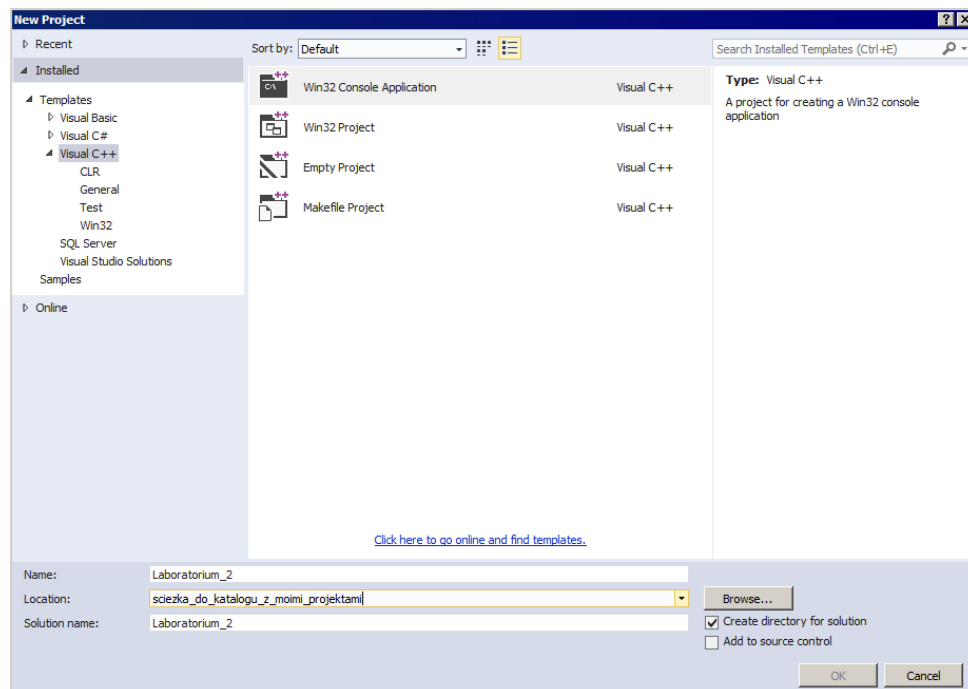


Tworzenie nowego projektu w programie Microsoft Visual Studio 2013

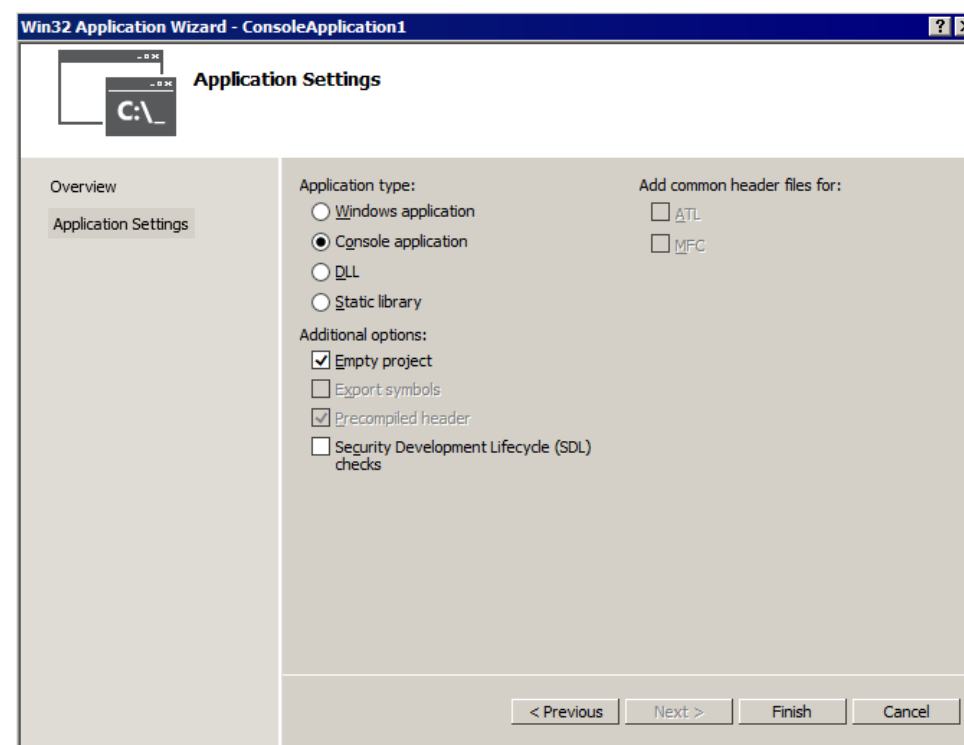
Instrukcja opisuje w jaki sposób stworzyć projekt wykorzystujący bibliotekę `winbgi2` w programie Microsoft Visual Studio 2013.

1. Otwórz program Microsoft Visual Studio.
2. Na stronie startowej, pod nagłówkiem *Start* znajduje się link *New project*. Uruchom go. (Jeśli strona startowa nie wyświetli się, wybierz z menu głównego *File -> New Project*.)
 - Rozwiń listę *Templates* i wybierz szablon *Visual C++*. W głównej części ekranu pojawiają się cztery typy projektów. Wybierz *Win32 Console Application*
 - Uzupełnij pole *Name* wybraną nazwą projektu i pole *Location* ścieżką do swojego katalogu. Okno *New Project* powinno wyglądać tak, jak poniżej:



3. Kliknij *OK*, a w kolejnym oknie *Next >*. Wyświetlone zostanie okno *Application Settings*, w którym:

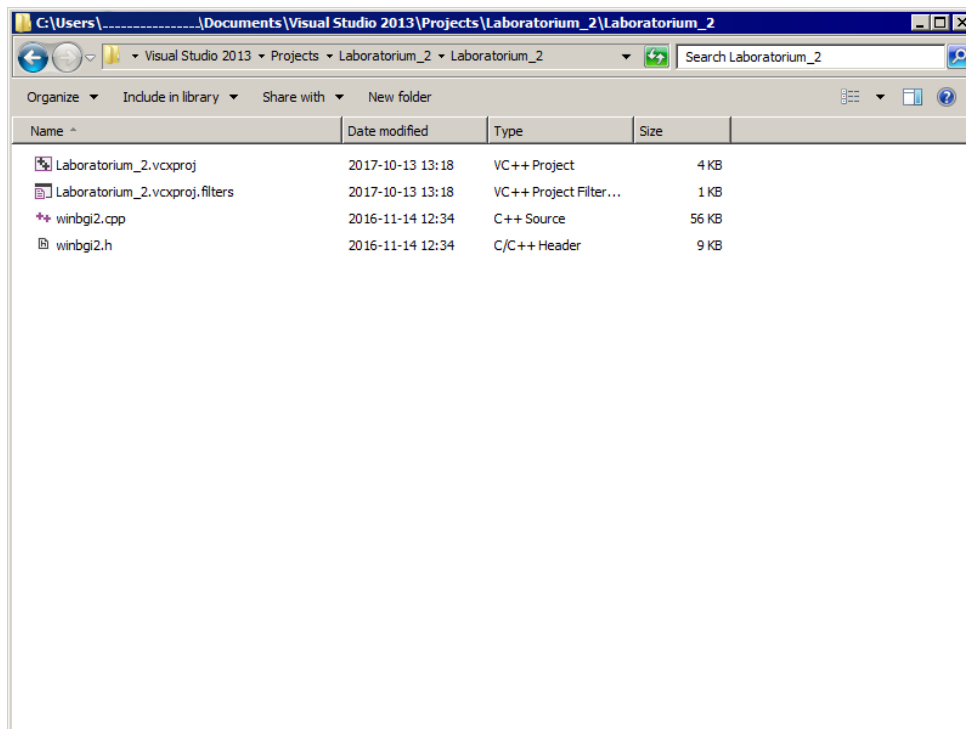
- Na liście *Application type* sprawdź czy zaznaczona jest opcja *Console application*.
- Na liście *Additional options* zaznacz opcję *Empty project* i odznacz opcję *Security Development Lifecycle (SDL) checks*. Okno programu powinno wyglądać tak, jak poniżej:



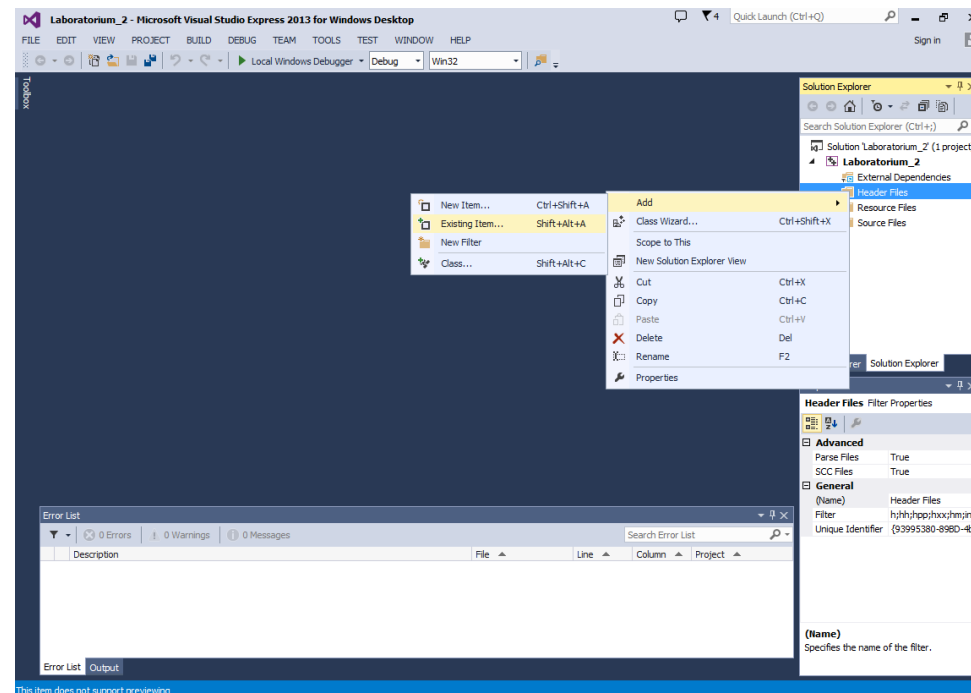
4. Kliknij *Finish*. W katalogu, który wybrałeś jako miejsce dla utworzenia projektu, powstał folder o wybranej przez Ciebie nazwie. Otwórz go za pomocą eksploratora Windows. Znajdują się w nim pewne pliki (które w tym momencie nas nie interesują) oraz katalog o nazwie takiej samej jak nazwa katalogu nadrzędnego. Otwórz go. Znajdujesz się teraz w katalogu projektu, który zawiera tylko dwa pliki **.vcxproj* i **.vcxproj.filters*.

5. Pliki biblioteki graficznej można pobrać ze [strony](#). Rozpakuj archiwum i wybierz pliki *winbgi2.cpp* oraz *winbgi2.h*. Skopiuj je do katalogu projektu.

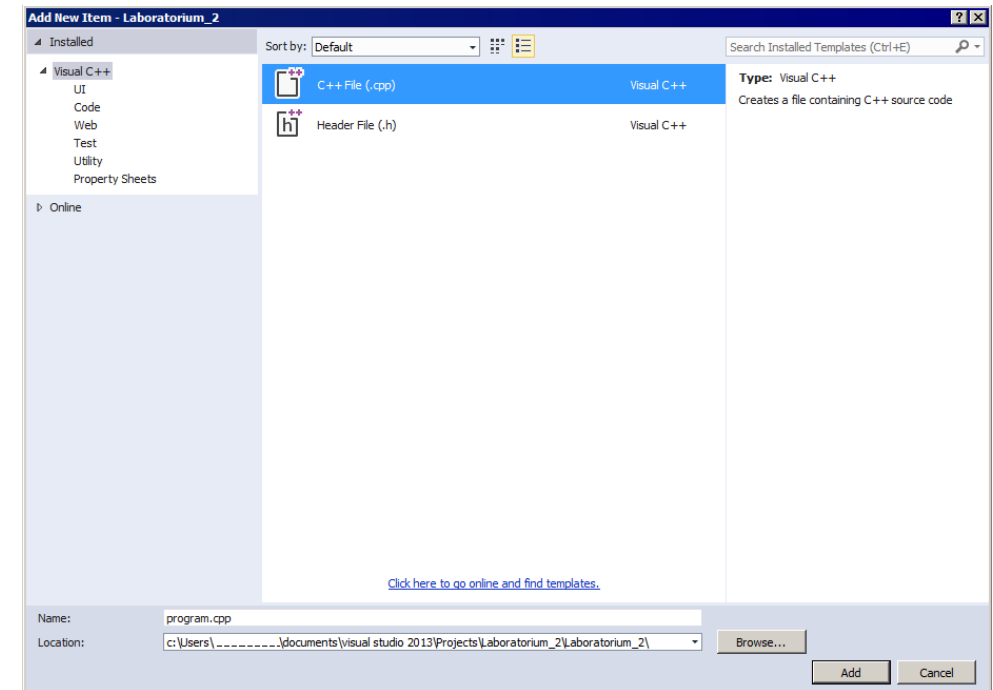
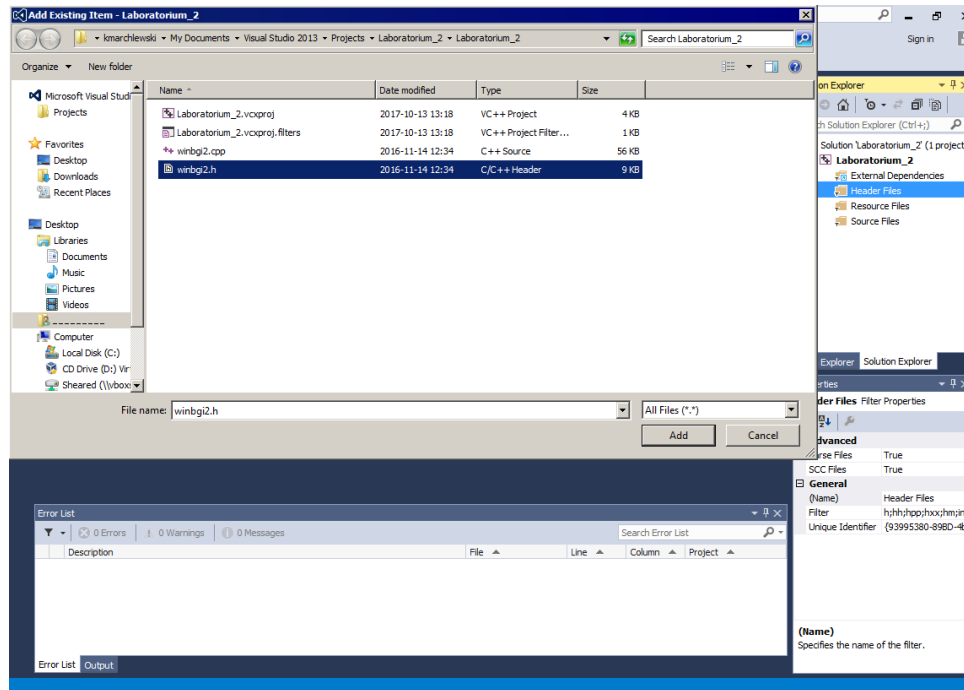
Katalog powinien wyglądać następująco:



6. Wróć do programu Microsoft Visual Studio i zarejestruj pliki biblioteki graficznej. W tym celu znajdź panel *Solution Explorer*. (Jeśli panel jest zamknięty, użyj kombinacji klawiszy **Ctrl + Alt + L**.) Panel zawiera on pliki należące do Twojego projektu. Kliknij na *Header Files*, wybierz *Add* a następnie *Existing Item*.



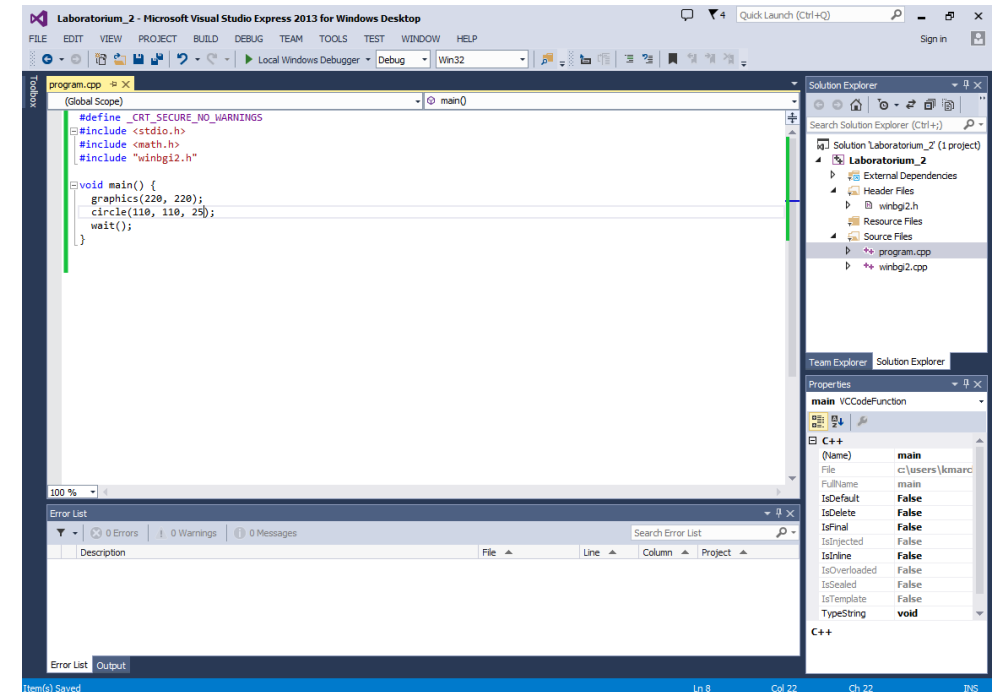
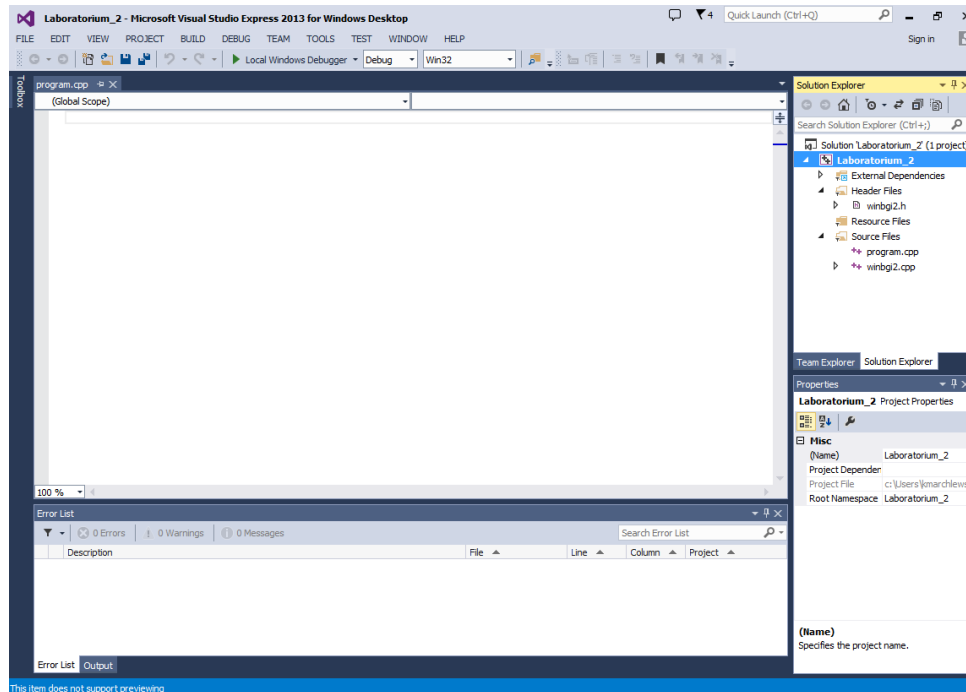
7. Otworzy się okno eksploratora, w którym należy wybrać plik nagłówkowy *winbgi2.h*.



8. Wykonaj tą samą procedurę dla pliku źródłowego. Tym razem kliknij na *Source Files* i wybierz dodawanie nowego pliku. Po otwarciu eksploratora wskaż *winbgi2.cpp*.

9. Ostatnim krokiem będzie dodanie pliku źródłowego, w którym będzie znajdował się kod naszego programu. Kliknij na *Source Files*, wybierz *Add* i *New Item*. Otworzy się okno wyboru typu pliku, w którym należy wskazać *C++ File (.cpp)*. W polu *Name* wpisz wybraną nazwę (przykładowo **program.cpp**) i kliknij *Add*.

10. Ostatecznie, okno projektu powinno wyglądać następująco:



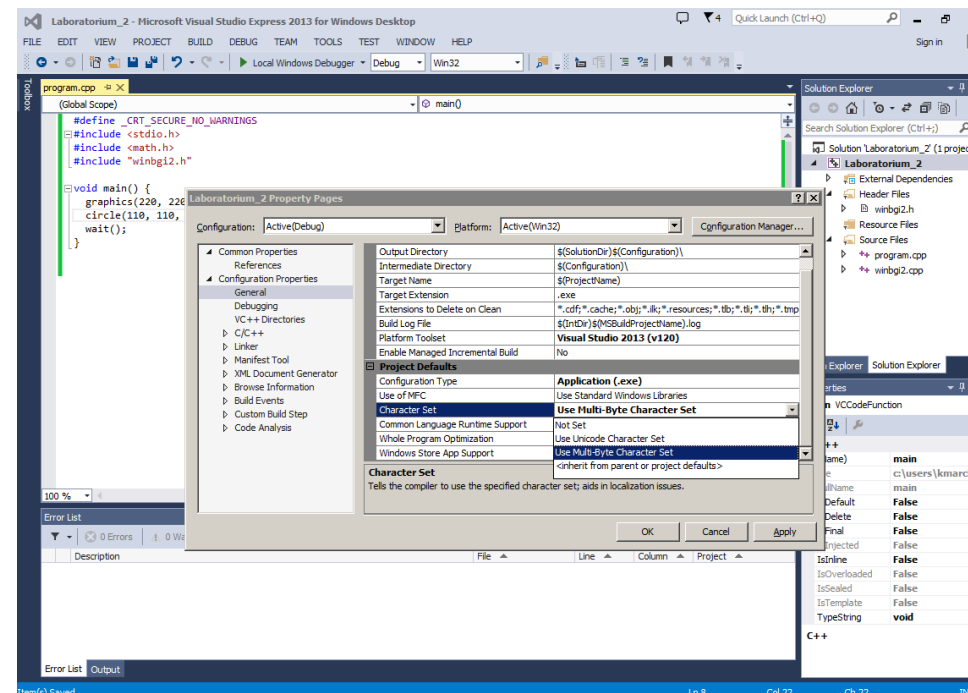
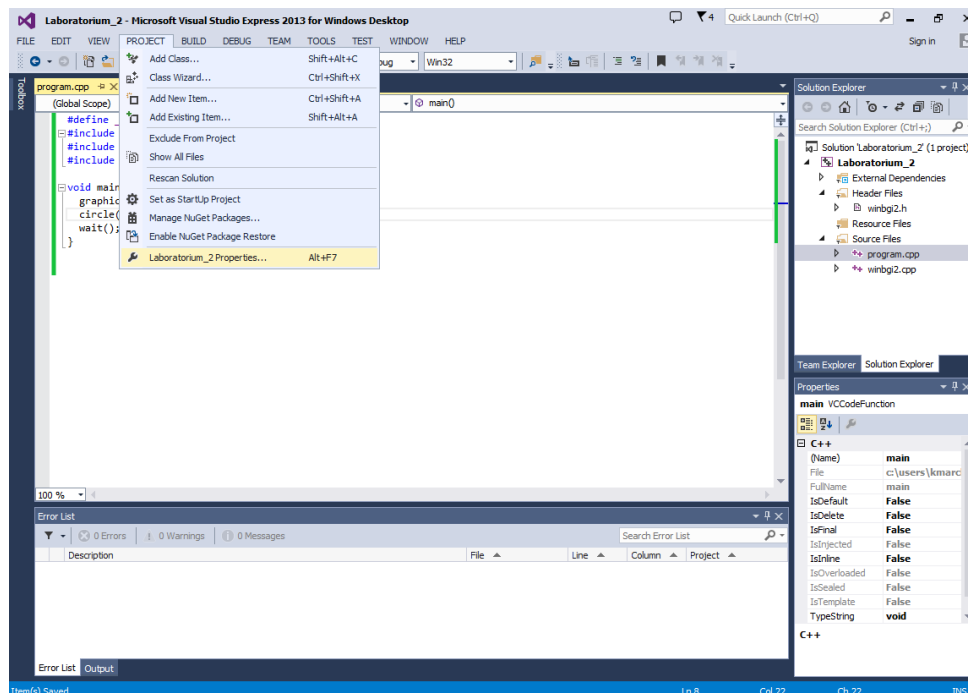
Instrukcje oznaczają odpowiednio:

```
#define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS // Wylaczenie ostrzezen dotyczacych funkcji
                                // scanf(), printf(), itd.
#include <stdio.h>               // Dolaczenie biblioteki z funkcjami wejścia.
#include <math.h>                // Dolaczenie biblioteki z funkcjami matemat.
#include "winbg2.h"              // Dolaczenie biblioteki graficznej

void main() {
    graphics(220, 220);          // Otworzenie okna do rysowania
    circle(110, 110, 25);        // Narysowanie kolka
    wait();                     // Oczekiwanie z zamknieciem okna do momentu
                                // uzytkownik nacisnie dowolny klawisz
}
```

11. Jeśli nowy plik źródłowy nie otworzył się od razu, kliknij jego nazwę (w naszym przykładzie **program.cpp**) na karcie *Solution Explorer*. Wpisz przykładowy kod:

12. Biblioteka graficzna wymaga zmiany jednego ze standardowych ustawień. W tym celu klikamy na menu *PROJECT* a następnie na *Nazwa Projektu Properties*.



13. W nowo otwartym oknie rozwijamy listę *Configuration Properties*, wybieramy opcję *General*, klikamy w prostokąt obok pola *Character Set* – pojawi się strzałka symbolizująca listę, rozwijamy ją i wybieramy opcję *Use Multi-Byte Character Set*. Wybór zatwierdz klikając *OK*.

14. Program jest gotowy do skompilowania i uruchomienia. Robimy to przez kliknięcie klawiszy *Ctrl + F5* lub przez rozwinięcie menu *DEBUG* i kliknięcie *Start Without Debugging*. Po kompilacji program automatycznie się uruchomi:

