

SFML + Code::blocks

Создание проекта SFML в Code::blocks

Последнее изменение

07.12.18 г.



1. В окне Start here → Create a new project

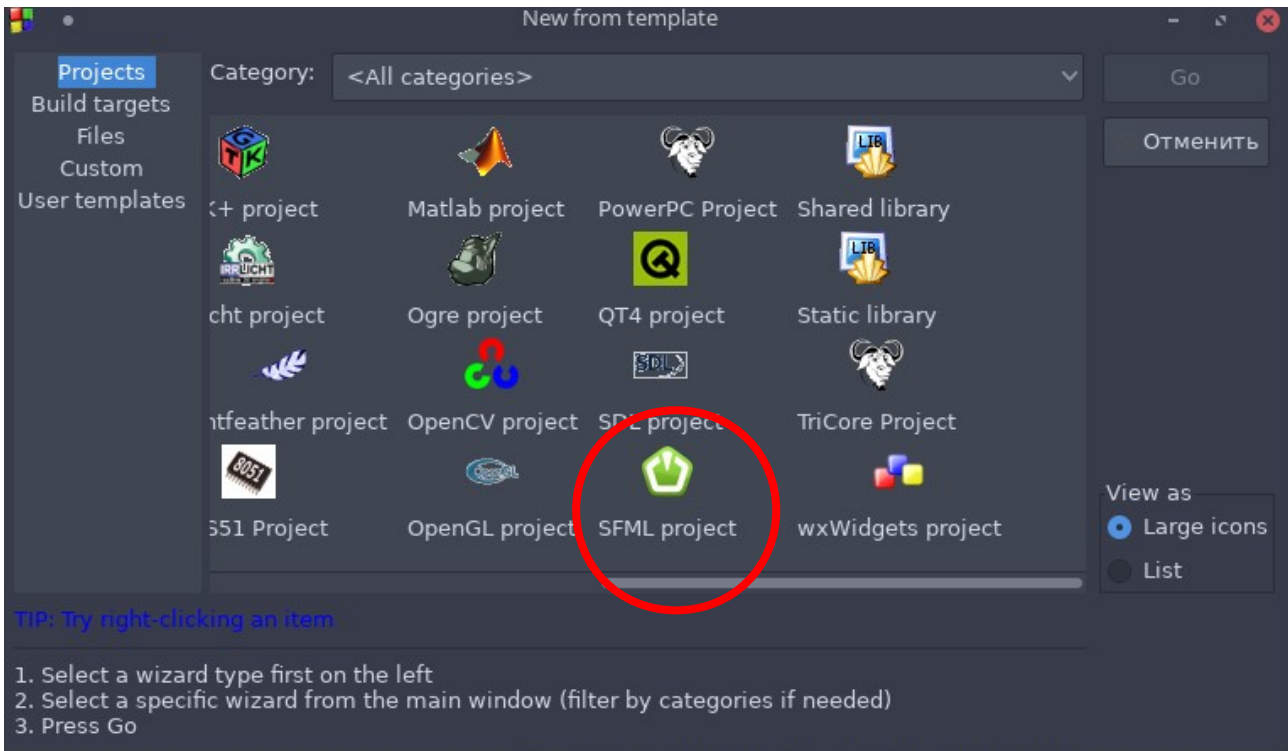


Рис. 1

2. В окне New from template найдите иконку SFML-project. Нажимаем Go и переходим к следующему окну.
3. Пропускаем два окна без изменений (оставляем SFML 2). Именуем проект и создаем папку проекта:



Рис. 2

4. Опции компилятора оставляем без изменения и переходим к основному окну программы — редактору программного кода.
5. В сайдбаре слева разверните ветку source и кликните на сpp-файле. В окне редактора откроется содержимое шаблона.
6. Нажмите клавишу F9 для компиляции и сборки проекта. Появится окно консоли и результат работы программы — окно с черным фоном и иконкой Code::blocks.
7. Теперь вы можете внести свои изменения в существующий шаблон и/или написать свою программу.

Примечание. Детальную настройку среды Code::blocks с компилятором MinGW в Windows вы можете просмотреть на сайте проекта по адресу: <https://www.sfml-dev.org/tutorials/2.5/start-cb.php>