

SFML + Eclipse

Настройка Eclipse для работы с мультимедийной библиотекой SFML

Последнее изменение
10.12.18 г.



Настройка библиотеки

Eclipse Version: Oxygen.3a Release (4.7.3a)

1. Создайте новый проект **Файл** → **Создать** → **C/C++ Project**
2. **Проект** → **Свойства** → **C/C++ Build** → **Параметры** → **Tool Settings** → **GCC C++ Compiler** → **Dialect** → **ISO C++11**
3. [...] → **C++ Compiler** → **Includes** → **Include paths (-I)** → + :
/usr/include/SFML
4. [...] → **GCC C++ Linker** → **Библиотеки** → **Libraries (-l)** → + :
sfml-graphics
sfml-window
sfml-system
(именно в такой последовательности).

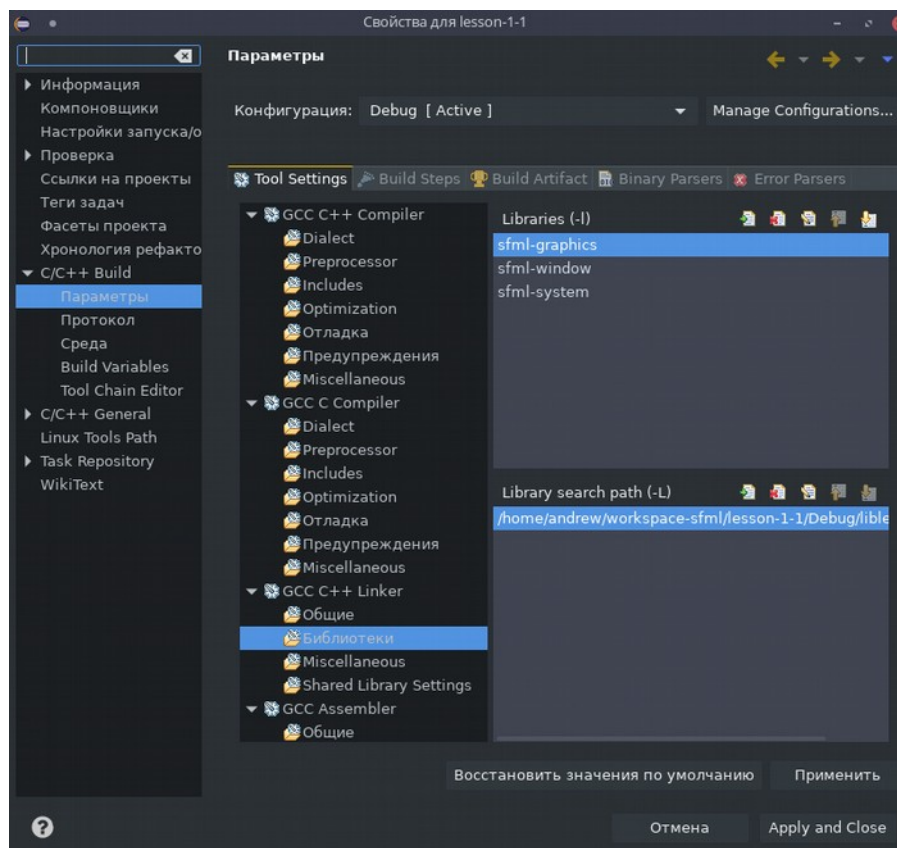


Рис. 1

Если необходима работа с аудио и сетью, то добавляются соответствующие библиотеки в такой последовательности:

sfml-graphics
sfml-window
sfml-audio
sfml-network
sfml-system

5. [...] → GCC C++ Linker → Библиотеки → Library search path (-L) → + :

Укажите путь к файлам библиотек.

Вы должны создать в паке Debug (если такой папки нет, то её тоже создаём) вашего проекта папку с именем lib<имя_проекта> в которую нужно скопировать из папки /usr/lib/ файлы библиотек sfml: libsfml-graphics.so.2.3.2, libsfml-window.so.2.3.2, libsfml-system.so.2.3.2

6. Apply and Close

7. В cpp-файле введите следующий код:

```
#include <SFML/Graphics.hpp>

int main() {
    sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(200, 200),
        "SFML works!");
    sf::CircleShape shape(100.f);
    shape.setFillColor(sf::Color::Green);

    while (window.isOpen()) {
        sf::Event event;
        while (window.pollEvent(event)) {
            if (event.type == sf::Event::Closed)
                window.close();
        }

        window.clear();
        window.draw(shape);
        window.display();
    }

    return 0;
}
```

8. Проект → Скомпоновать проект

9. Запуск → Выполнить как... → Local C/C++ Application