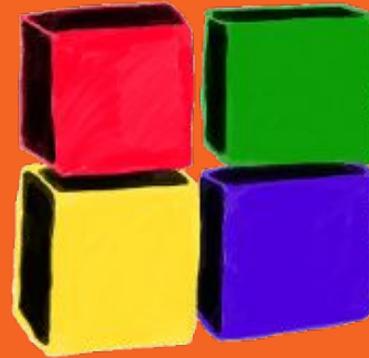


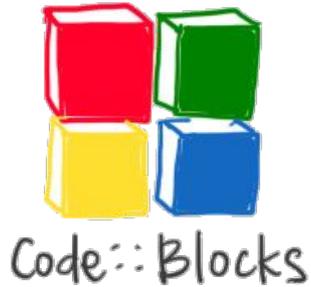
# Code::Blocks

## *Environnement de développement*



Code::Blocks

Séance 1 - 2020/2021



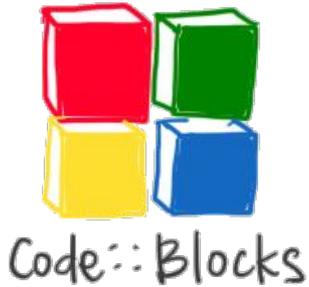
# UN ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

## A QUOI CA SERT ?

- **Éditer** du code
- **Compiler** vers du langage machine  
*(si vous avez installé un compilateur et l'avez associé à Code::Blocks)*
- Faire l'**édition des liens**
- **Détecter** des erreurs
- Réaliser un **exécutable**
- **Exécuter** le programme

## ATTENTION

- Dans les salles informatiques de l'Institut,  
**Stockez vos "proses" dans le répertoire U:/**



# IDE / INSTALLATION

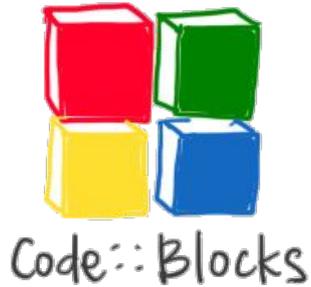
## QUELLE VERSION INSTALLER ?

- **Code::Blocks** est disponible sur la plupart des plateformes : **Windows, Linux, MAC OS**
- Il est cependant **plus stable sous Windows**
  - Sous MAC OS, on préférera XCode
  - Sous Linux, on préférera Geany et GCC

<http://www.codeblocks.org/downloads/binaries>

- Il existe plusieurs versions de **Code::Blocks** :  
**préférez la version incluant MINGW**  
(qui est le compilateur GCC pour Windows)

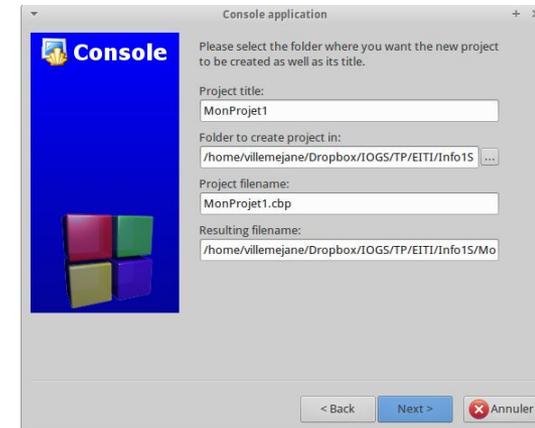
|   | File                                    |
|---|---|
|   | codeblocks-16.01-setup.exe              |
|   | codeblocks-16.01-setup-nonadmin.exe     |
|   | codeblocks-16.01-nosetup.zip            |
| → | codeblocks-16.01mingw-setup.exe         |
|   | codeblocks-16.01mingw-nosetup.zip       |
|   | codeblocks-16.01mingw_fortran-setup.exe |

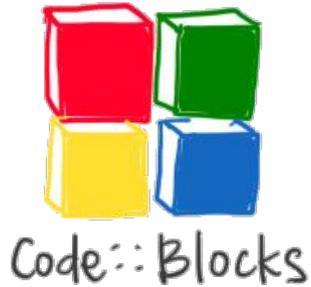


# IDE / PROJET

## COMMENT CRÉER UN PROJET ?

1. Lancer **Code::Blocks**
2. Créer un nouveau projet : **File / New... / Project...**
3. Projet de type : **Console Application**, puis **Go**
4. Cliquer sur **Next**
5. Choisir le **langage C**, puis **Next**
6. Rentrer les **informations nécessaires** à votre projet
  - a. Nom
  - b. Emplacement (U:/ à l'Institut)
7. Puis **Next**
8. Laisser le **compilateur par défaut**
9. Puis **Finish**





# IDE / PREMIER PROJET

## HELLO WORLD !!

Une fois le code écrit, il faut :

```
main.c X
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main()
5  {
6      printf("Hello world!\n");
7      return 0;
8  }
9
```

1. Générer un **fichier objet (.obj)** en **compilant** :

**Build / Compile current file** ou 

2. Générer un **fichier exécutable** en faisant l'édition des liens :

**Build / Build**

3. Puis exécuter le programme :

**Build / Run** ou 

```
MonProjet1
Hello world!
Process returned 0 (0x0)   execution time : 0.001 s
Press ENTER to continue.
```