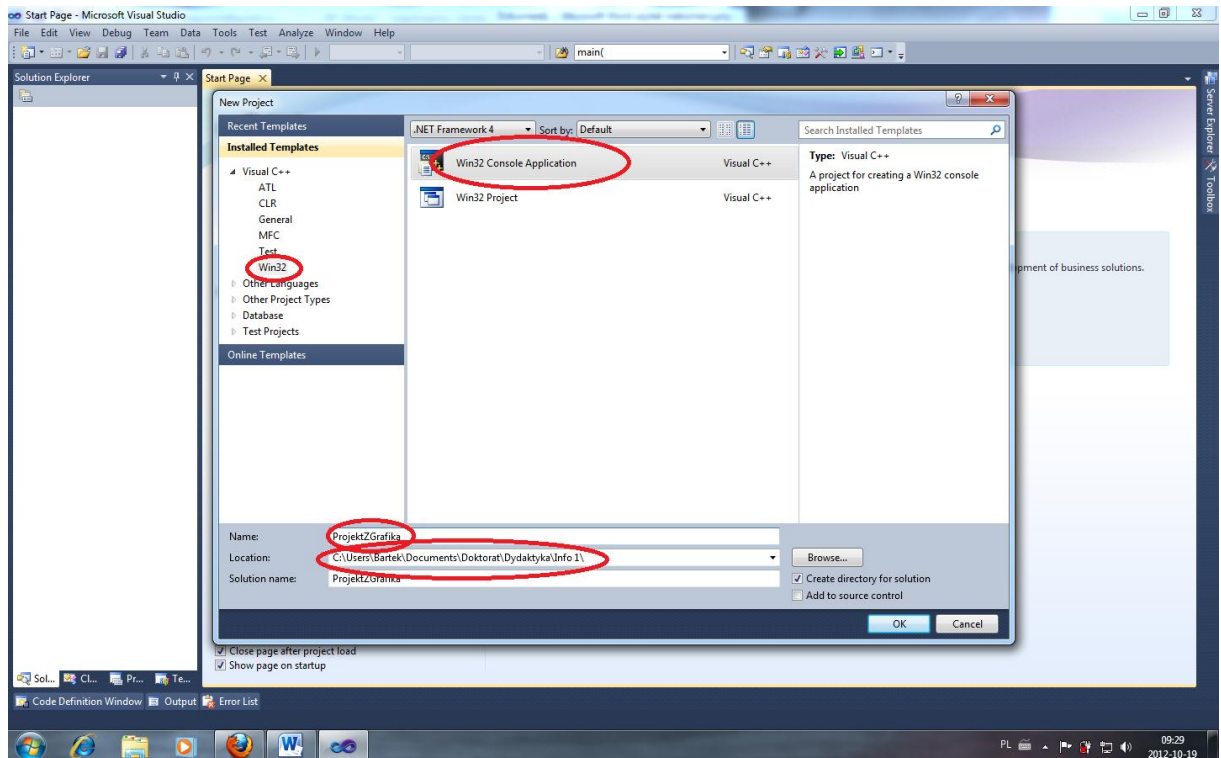
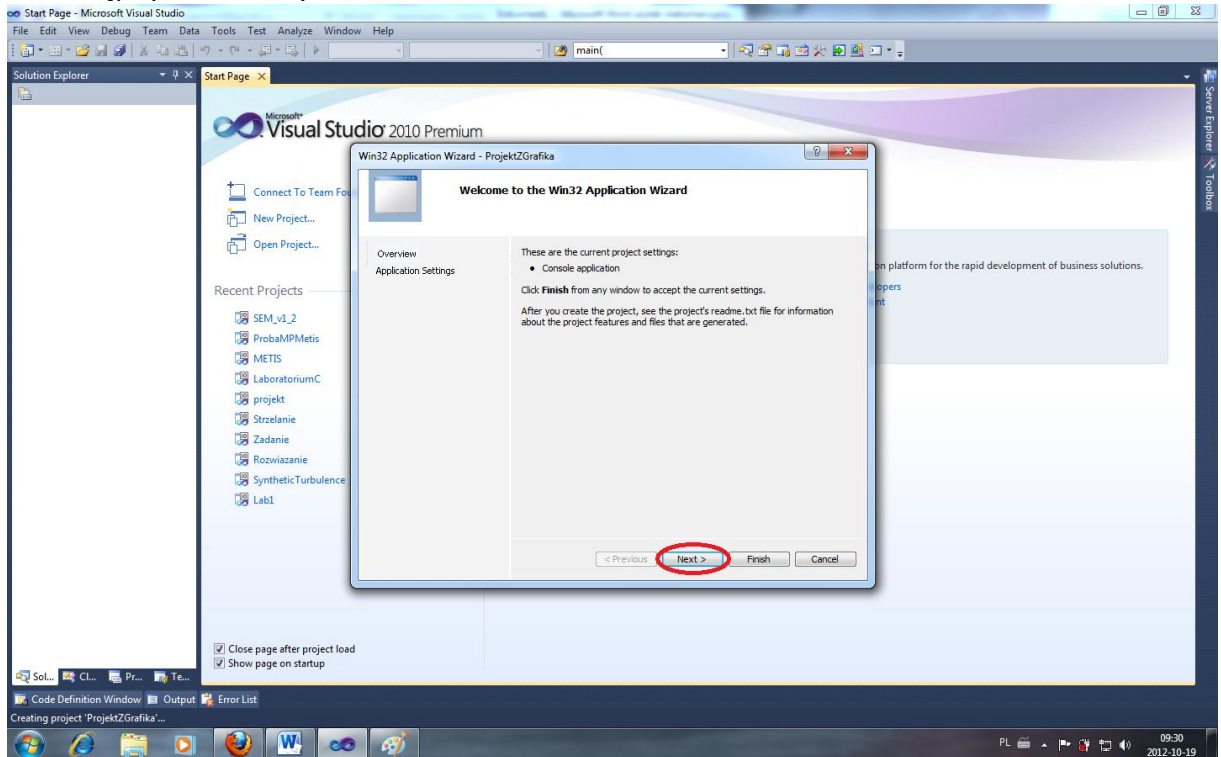


Tworzenie nowego projektu z biblioteką graficzną winbgi w pakiecie Microsoft Visual Studio (na przykładzie wersji 2010)

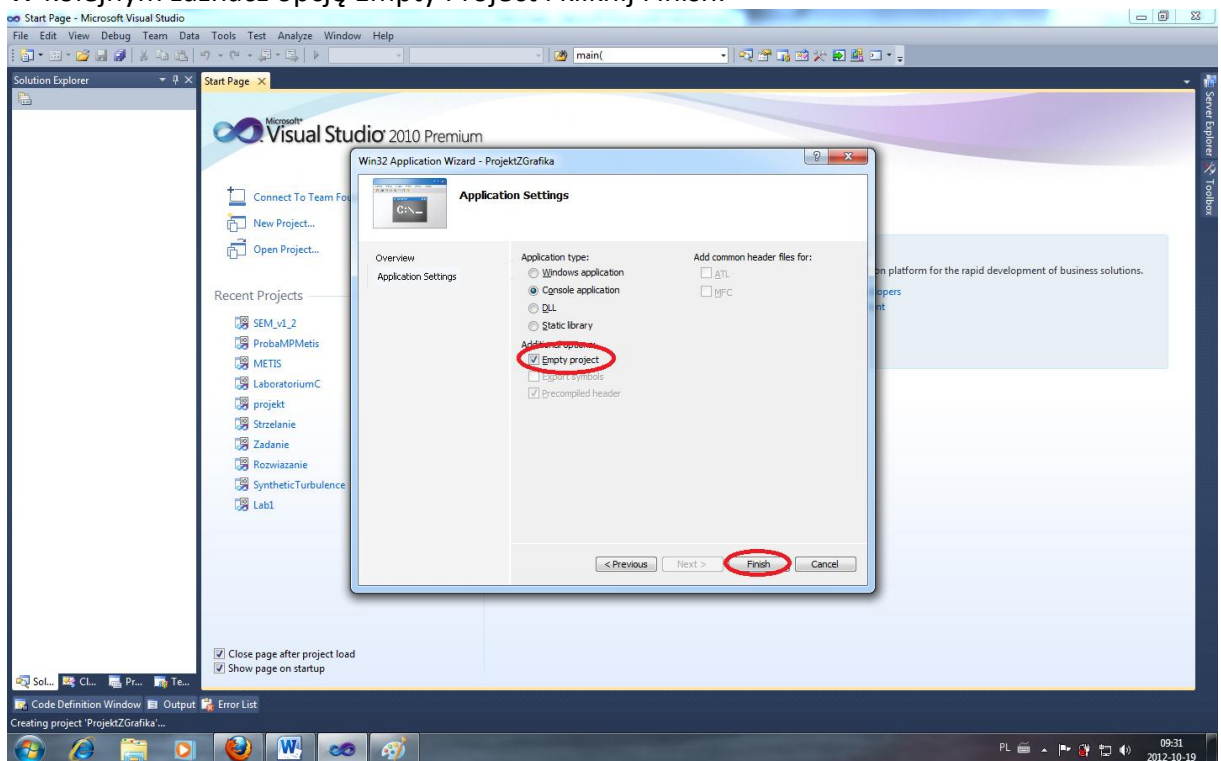
1. Otwórz środowisko Microsoft Visual Studio
2. Wybierz File -> New -> Project
3. Sprawdź, czy masz zaznaczoną aplikację typu Win32ConsoleApplication oraz wpisz nazwę projektu i wybierz folder, w którym ma być stworzony katalog z projektem (wszystkie elementy zakreślono na czerwono poniżej).



4. W następnym oknie wybierz Next.



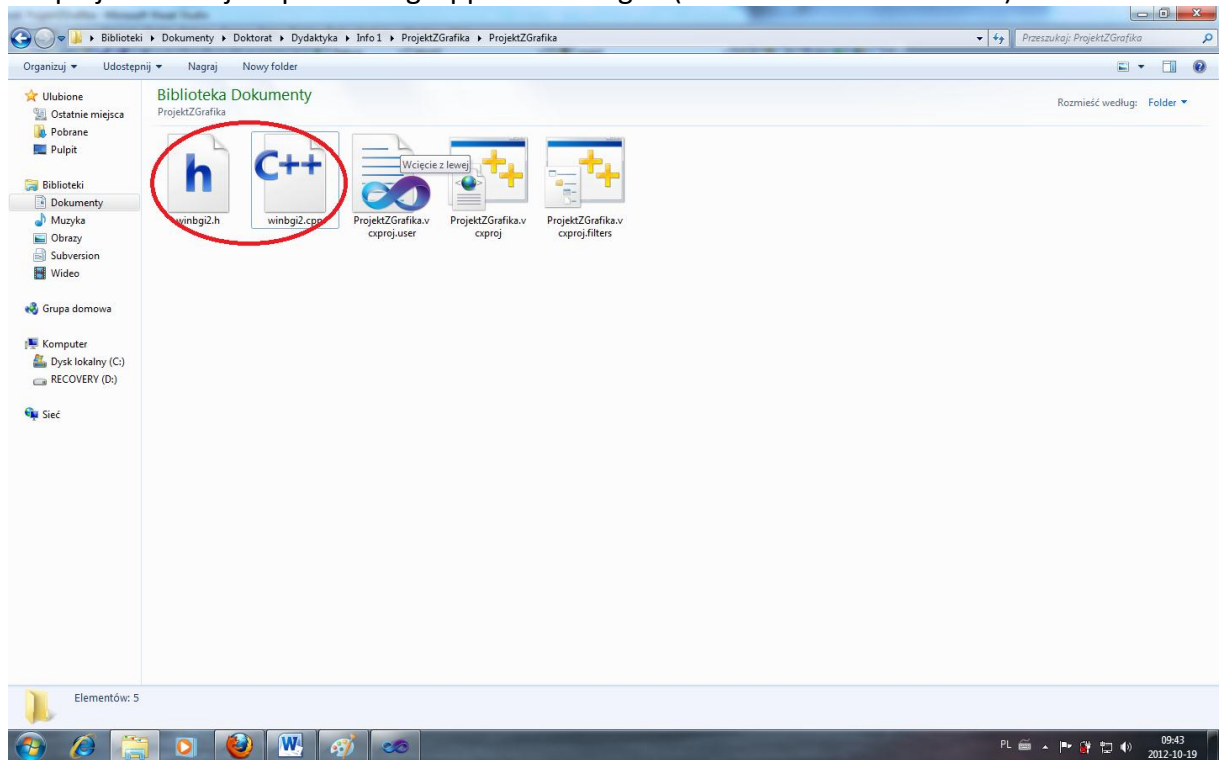
5. W kolejnym zaznacz opcję Empty Project i kliknij Finish.



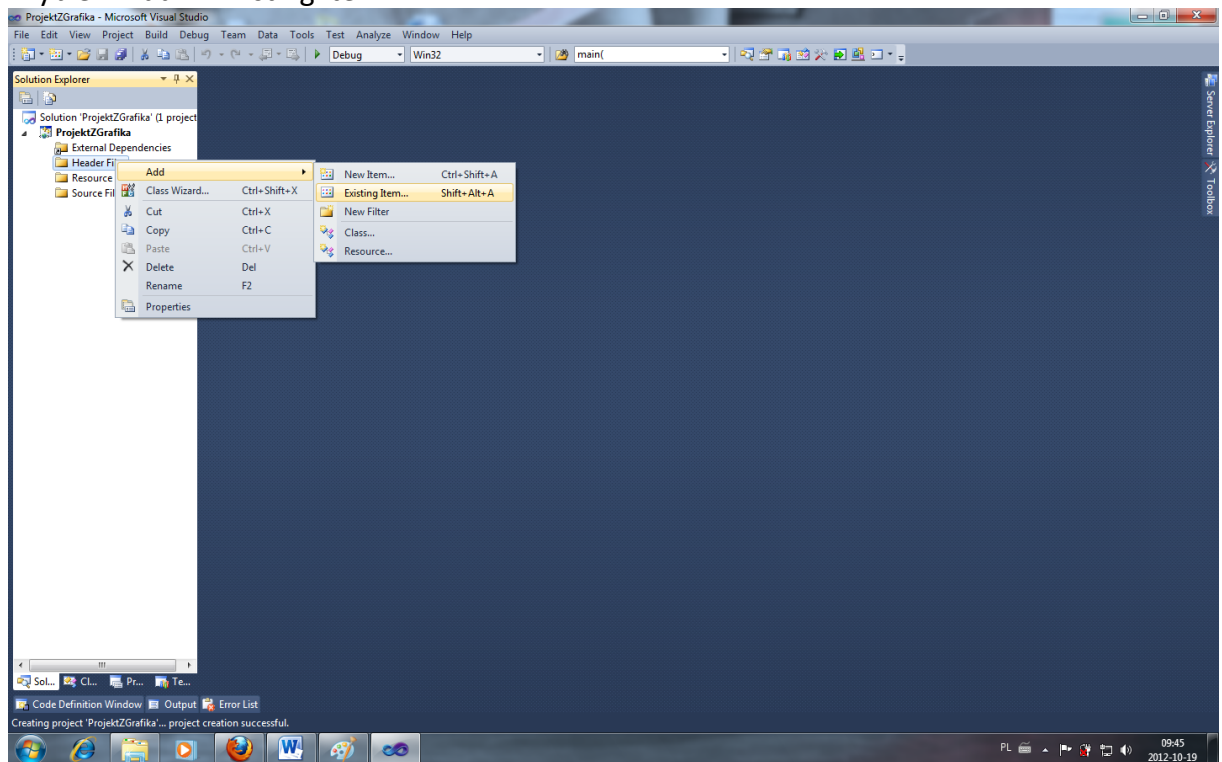
6. W katalogu, który wybrałeś jako miejsce dla utworzenia projektu powstał nowy folder o nazwie NazwaTwojegoProjektu. Wejść do niego. W nim również został stworzony folder

o nazwie NazwaTwojegoProjektu. Wejdź również do niego. Ścieżka dostępu i stworzone w nim przez Visuala pliki powinny wyglądać mniej więcej tak, jak na rysunku poniżej.

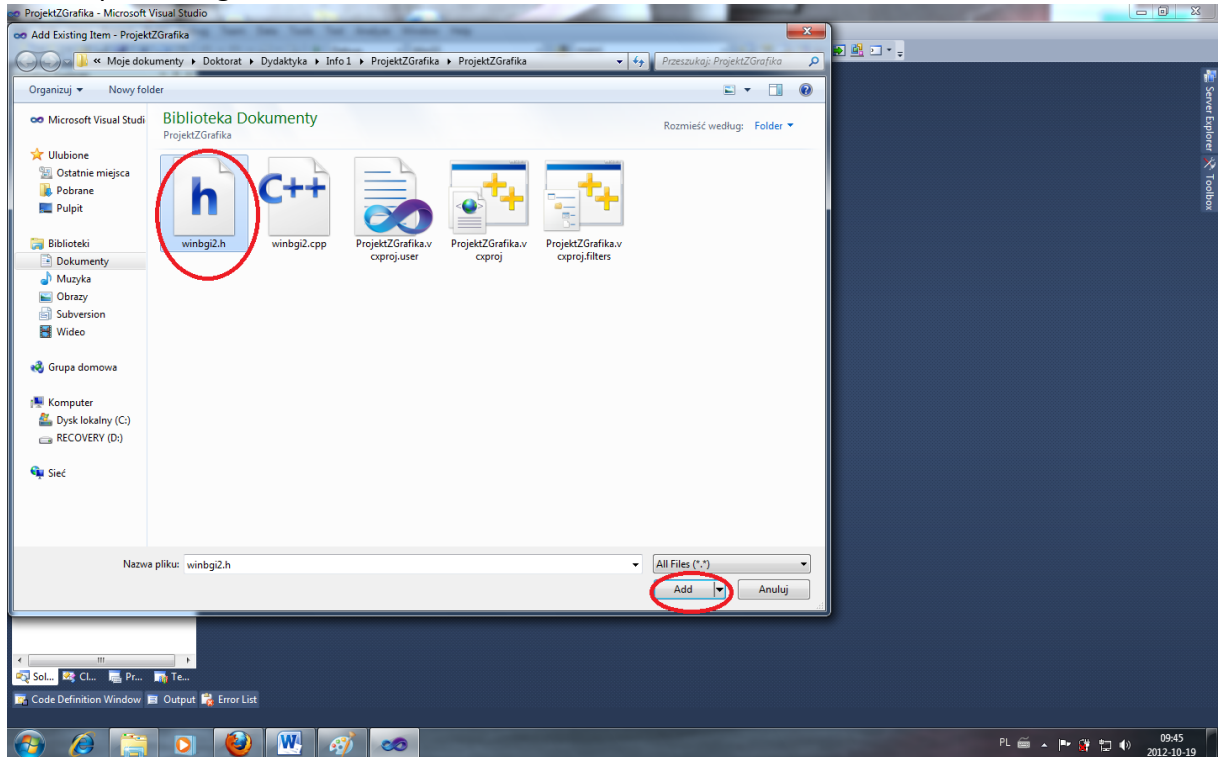
7. Skopiuj w to miejsce pliki winbgi.cpp oraz winbgi.h (zaznaczone na czerwono).



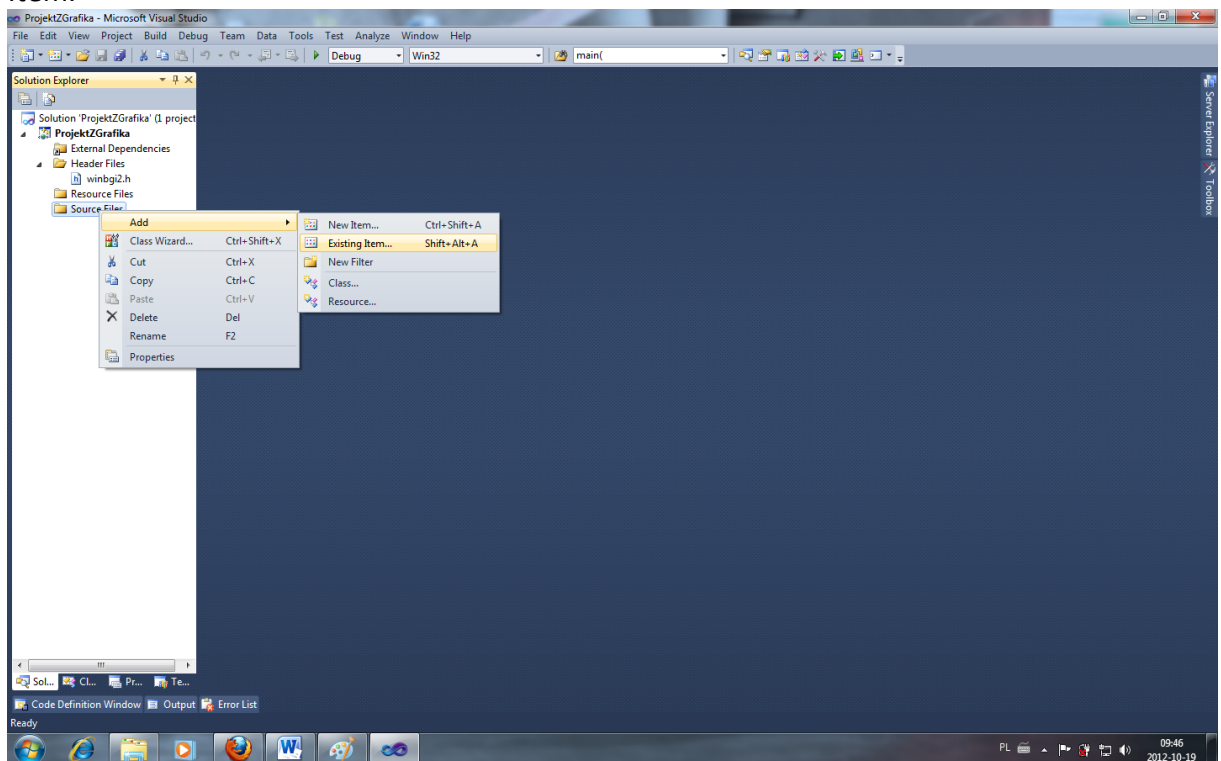
8. Wróć do Visuala. W drzewku kliknij prawym przyciskiem myszy na folderze Header Files. Wybierz Add -> Existing Item.



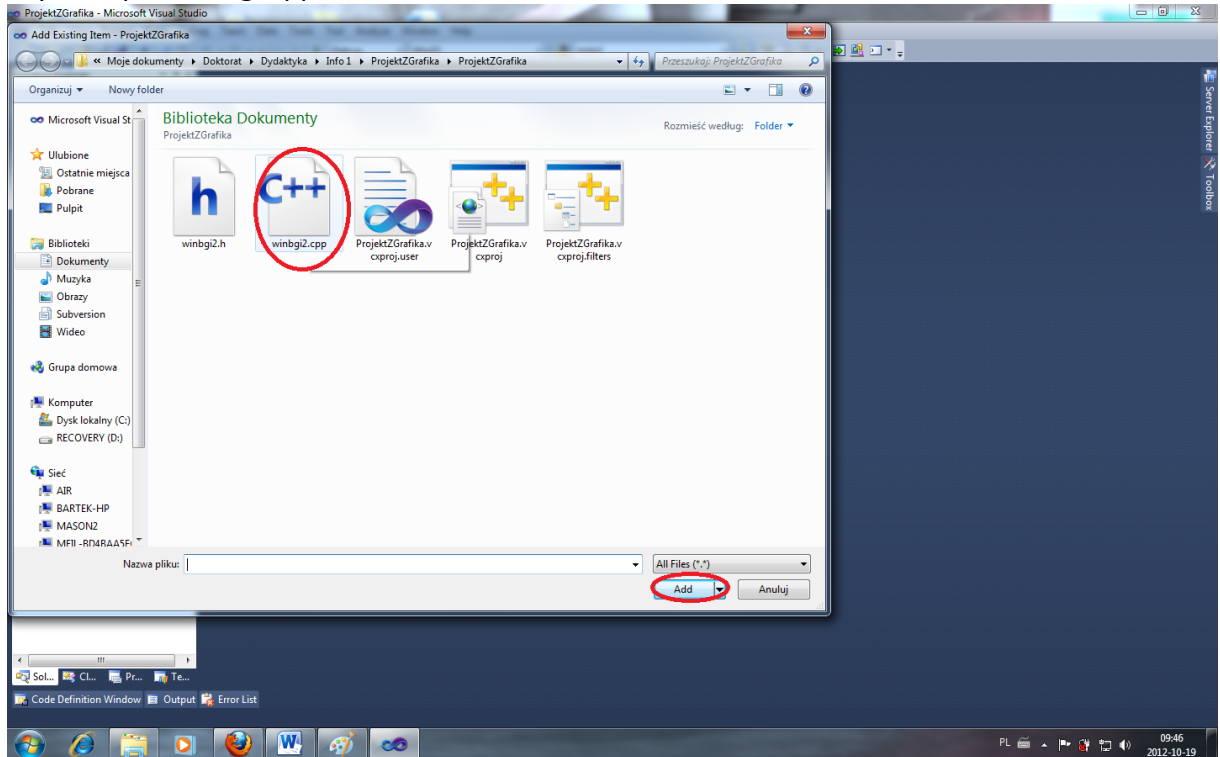
9. Wskaż plik winbgi.h i zatwierdź



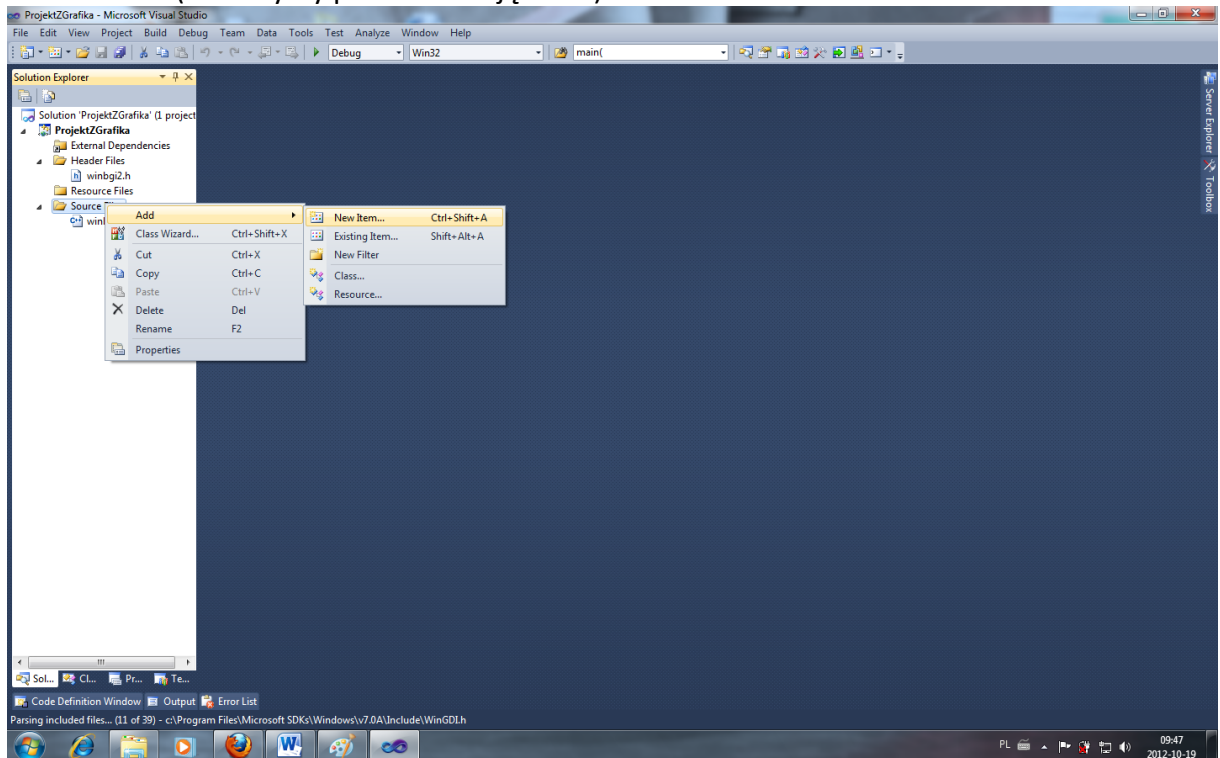
10. Teraz kliknij prawym przyciskiem myszy na folderze Source Files. Wybierz Add -> Existing Item.



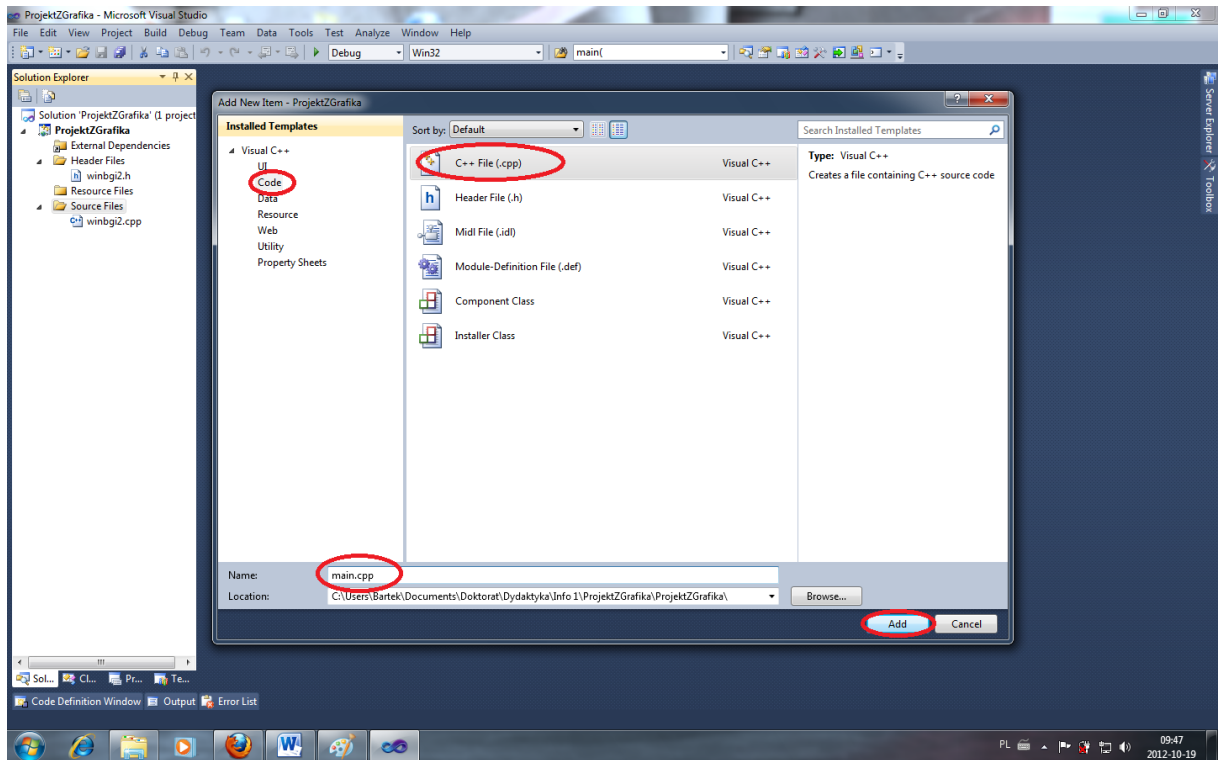
11. Wybierz plik winbgi.cpp i zatwierdź.



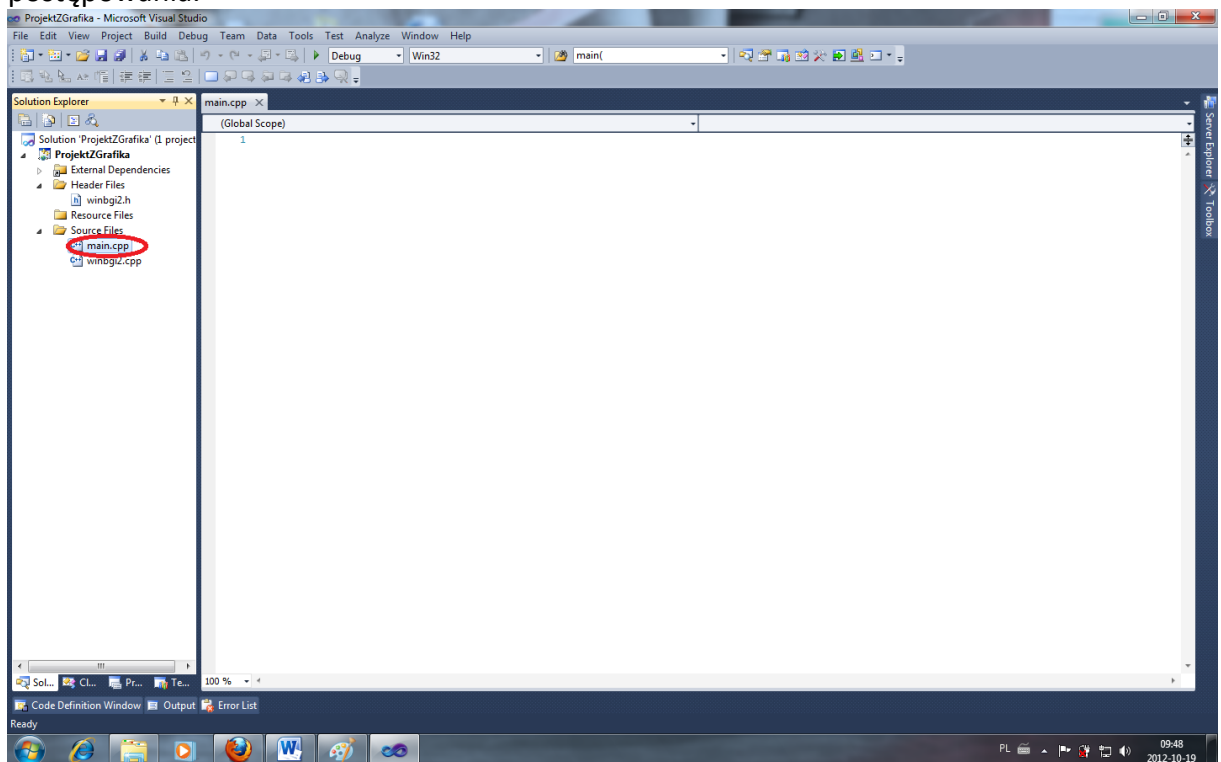
12. Teraz ponownie kliknij prawym przyciskiem myszy na folderze Source Files i wybierz Add -> New Item (stworzymy plik na funkcję main).



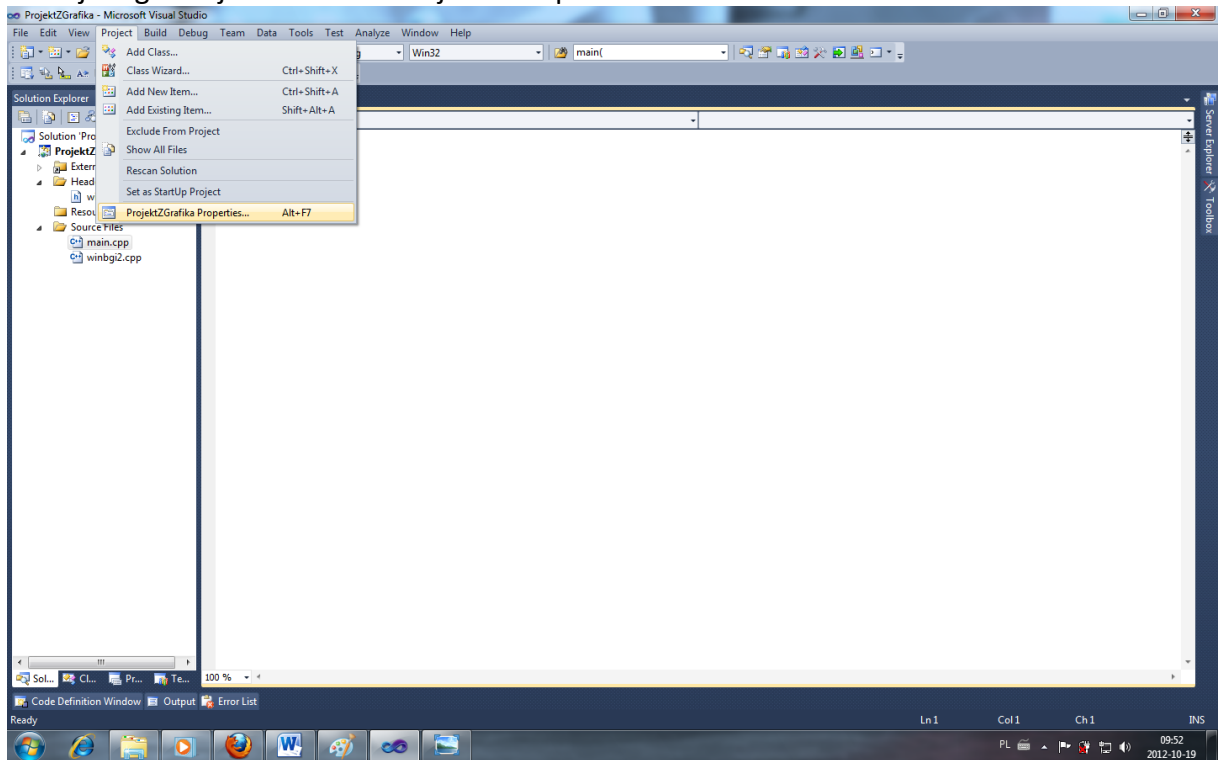
13. Wybierz odpowiednio pliki z kodem, plik typu C++, wpisz nazwę pliku z funkcją main (np. main.cpp choć może się też nazywać inaczej). Zaakceptuj wybór.



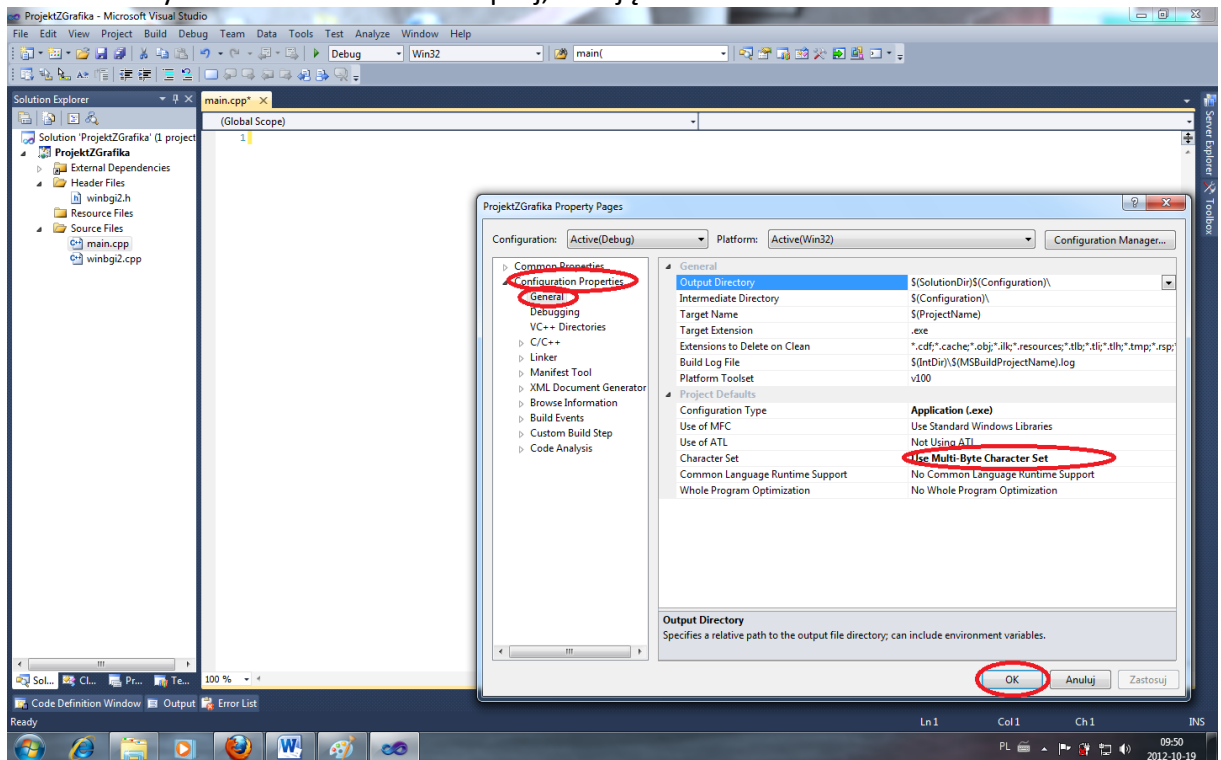
14. Utworzony został cały projekt. Kliknij na plik main.cpp w drzewku, aby otworzyć plik w edytorze i rozpocząć pisanie kodu źródłowego. Jednocześnie w przypadku projektu, do którego trzeba załączyć jakiegokolwiek pliki jest to zawsze standardowy sposób postępowania.



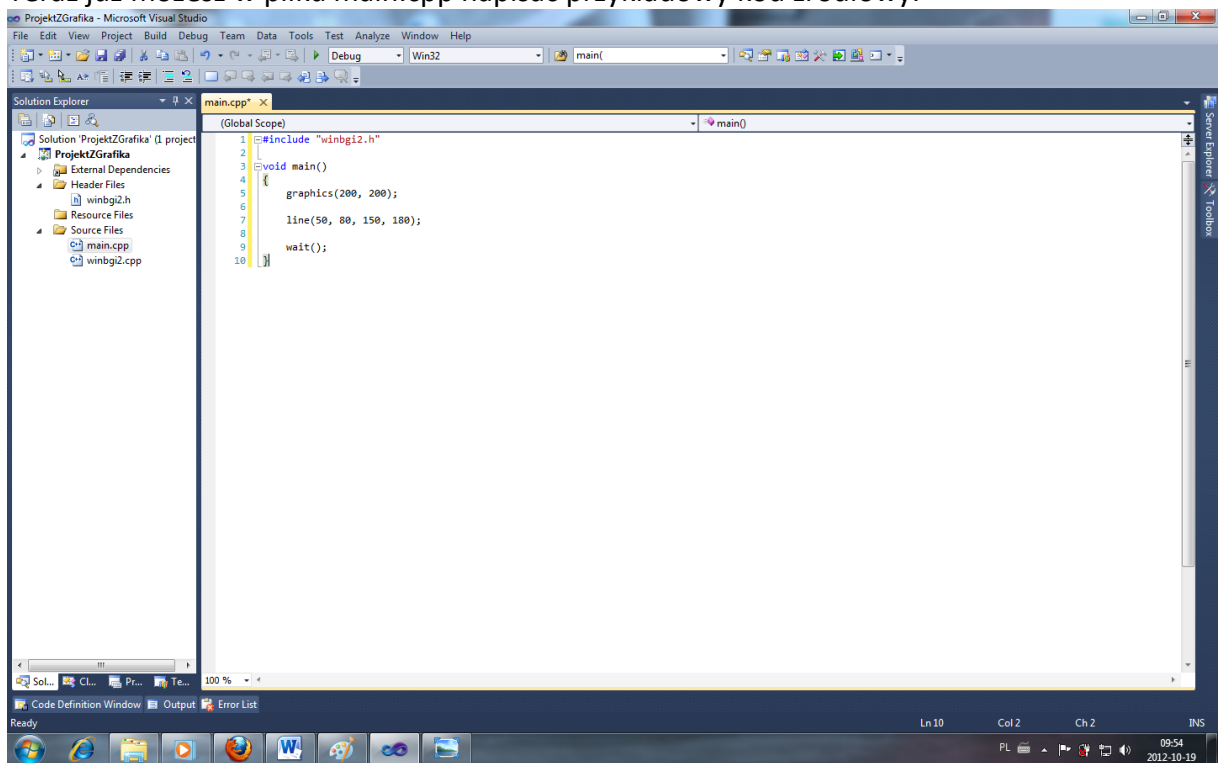
15. Nasza biblioteka graficzna wymaga zmiany jednego ze standardowych ustawień, aby kompilacja mogła przebiec pomyślnie. Teraz tego dokonamy. Wybierz z menu rozwijanego Project -> NazwaProjektu Properties.



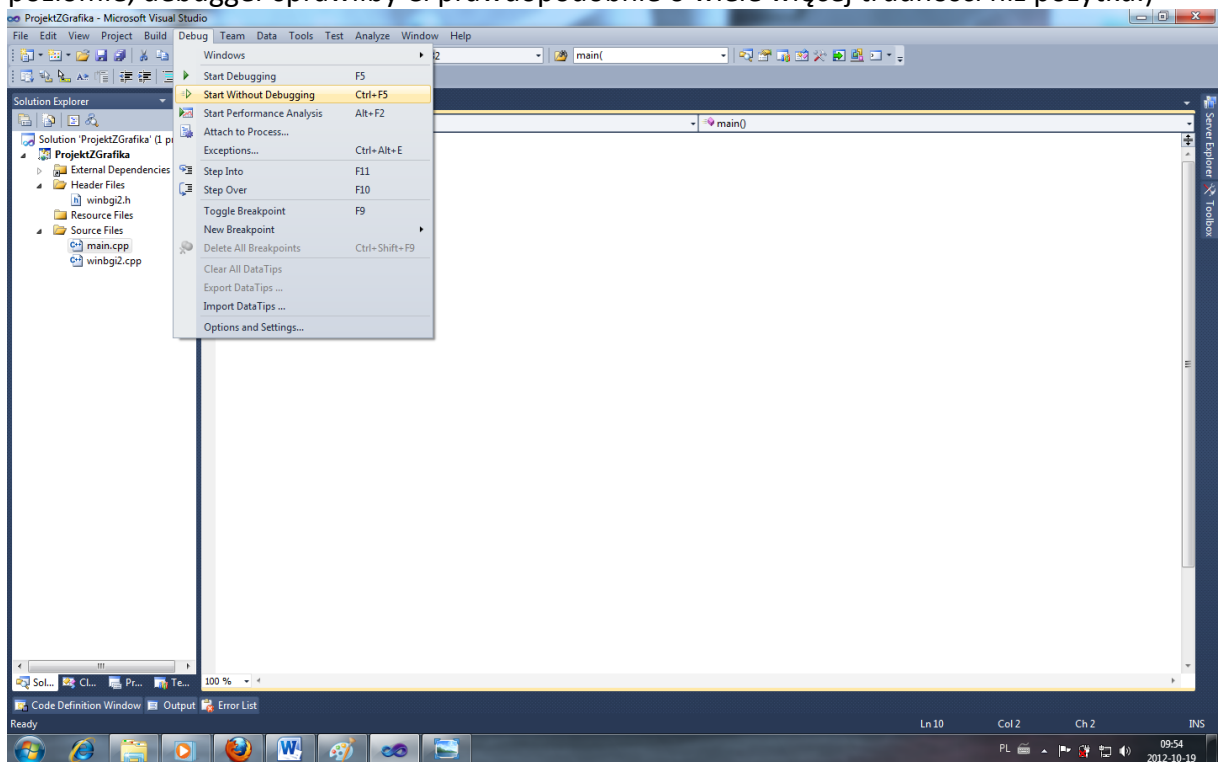
16. W oknie, które się otworzy wybierz Configuration Properties -> General i w polu Character Set należy dokonać zmiany ze standardowego Use Unicode Character Set na Use Multi-Byte Character Set. Zaakceptuj, klikając OK.



17. Teraz już możesz w pliku main.cpp napisać przykładowy kod źródłowy.



18. Aby skompilować i uruchomić projekt wybierz polecenia Debug -> Start Without Debugging (Uważaj, żeby przypadkiem nie użyć opcji Start Debugging. Na naszym poziomie, debugger sprawiłby Ci prawdopodobnie o wiele więcej trudności niż pożytku.)



19. Program po kompilacji się automatycznie uruchamia. Aby go zamknąć, wciśnij dowolny klawisz wtedy, gdy aktywne jest okno graficzne. Zamknięcie tego okna graficznego. Ponownie wciśnięcie dowolnego przycisku (gdy aktywna jest konsola tekstowa) spowoduje zamknięcie programu.

