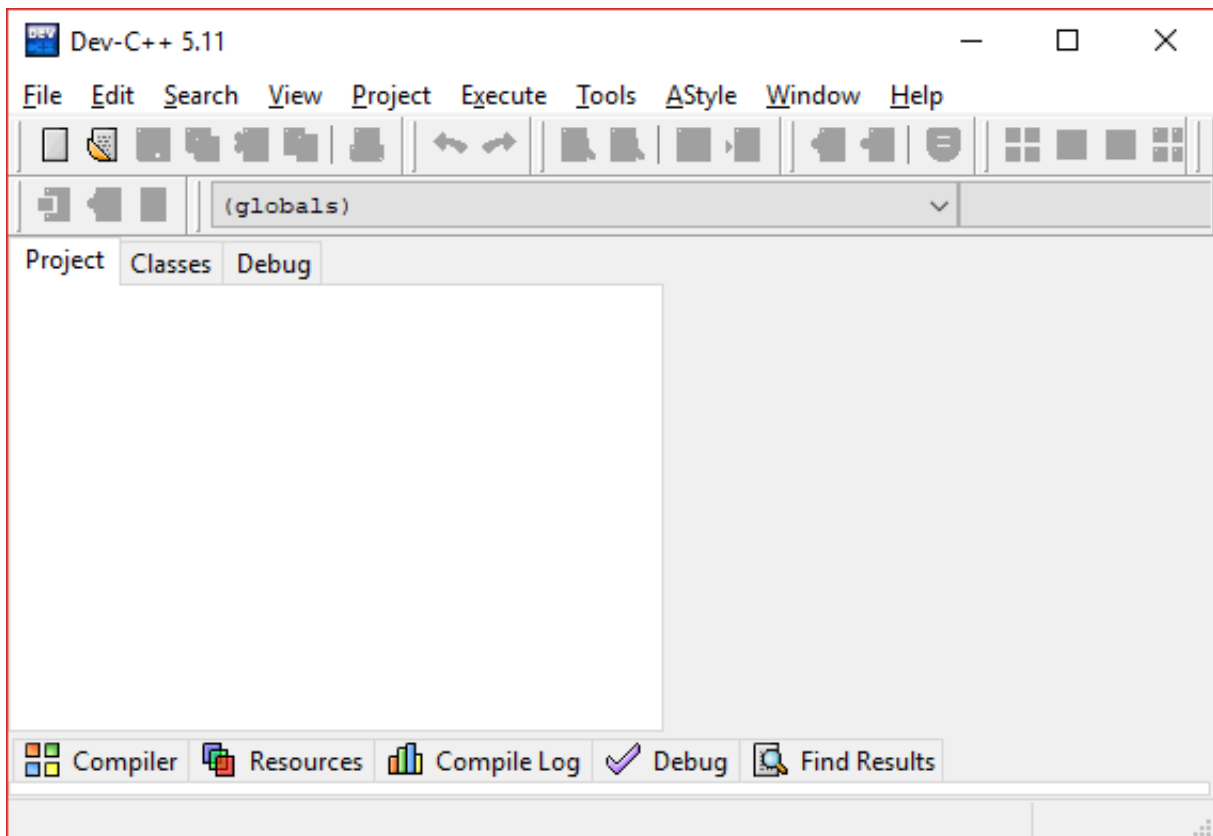
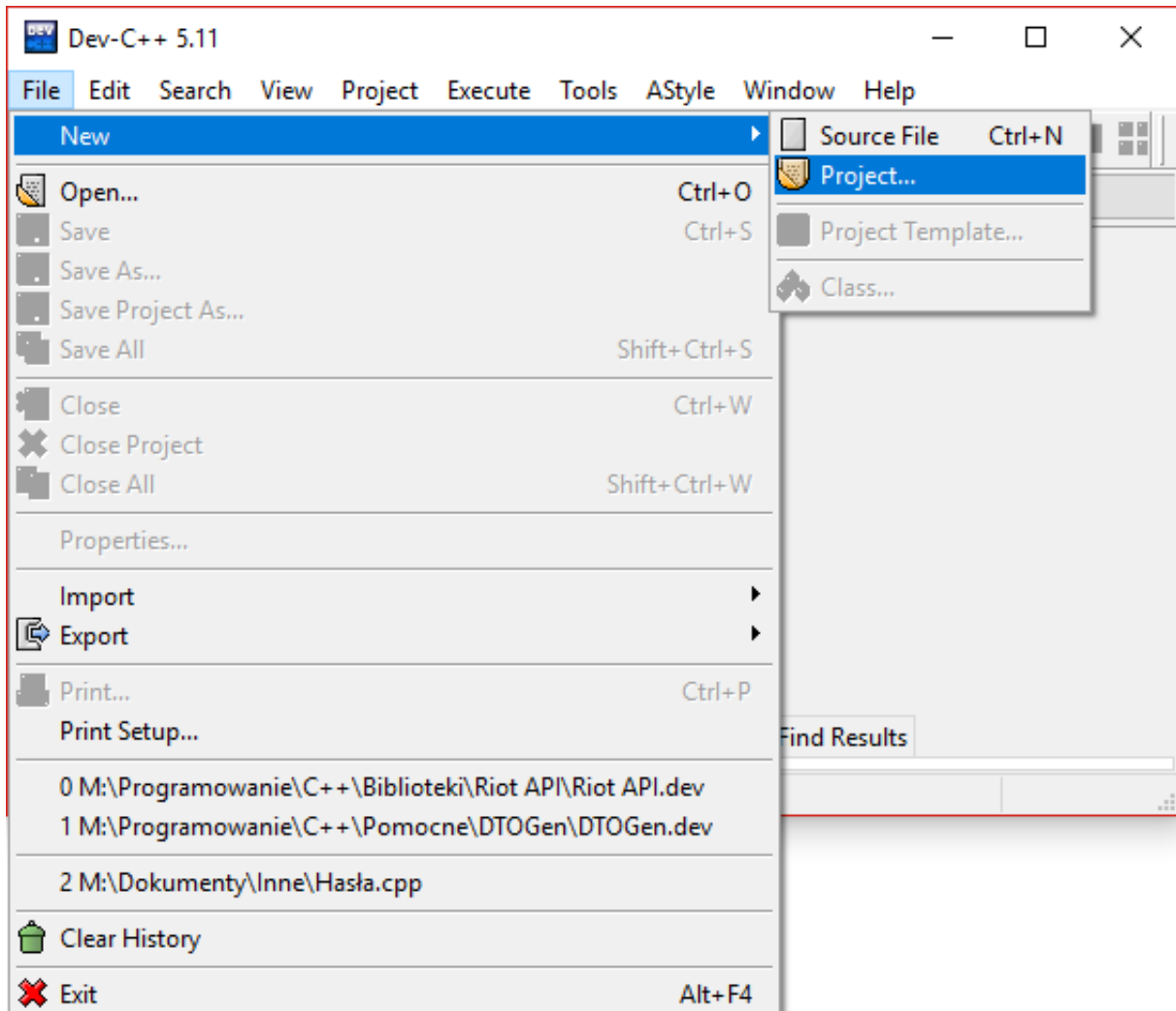


Tworzenie nowego projektu w programie Dev-C++

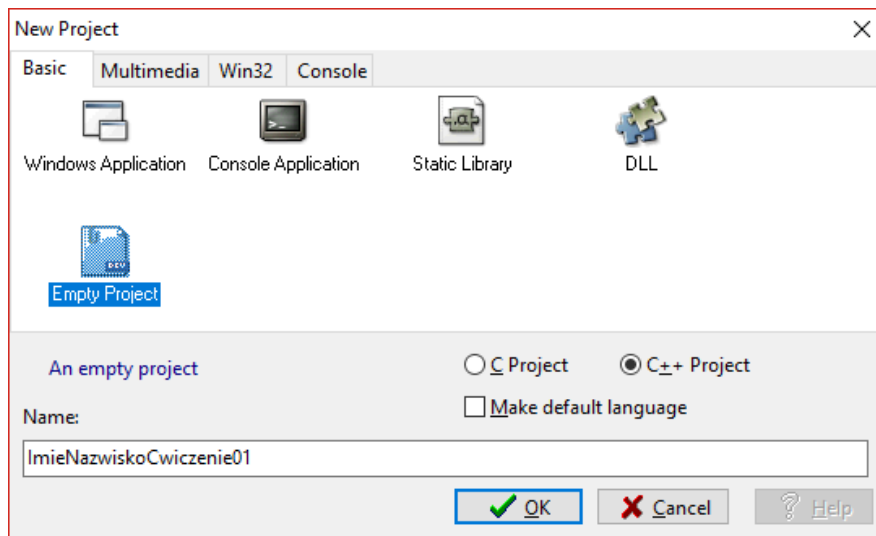
1. Uruchom program Dev-C++. W instrukcji pokazany jest proces tworzenia nowego projektu w edycji Orwell Dev-C++ 5.11. Tworzenie nowego projektu w innych edycjach programu powinno być analogiczne.



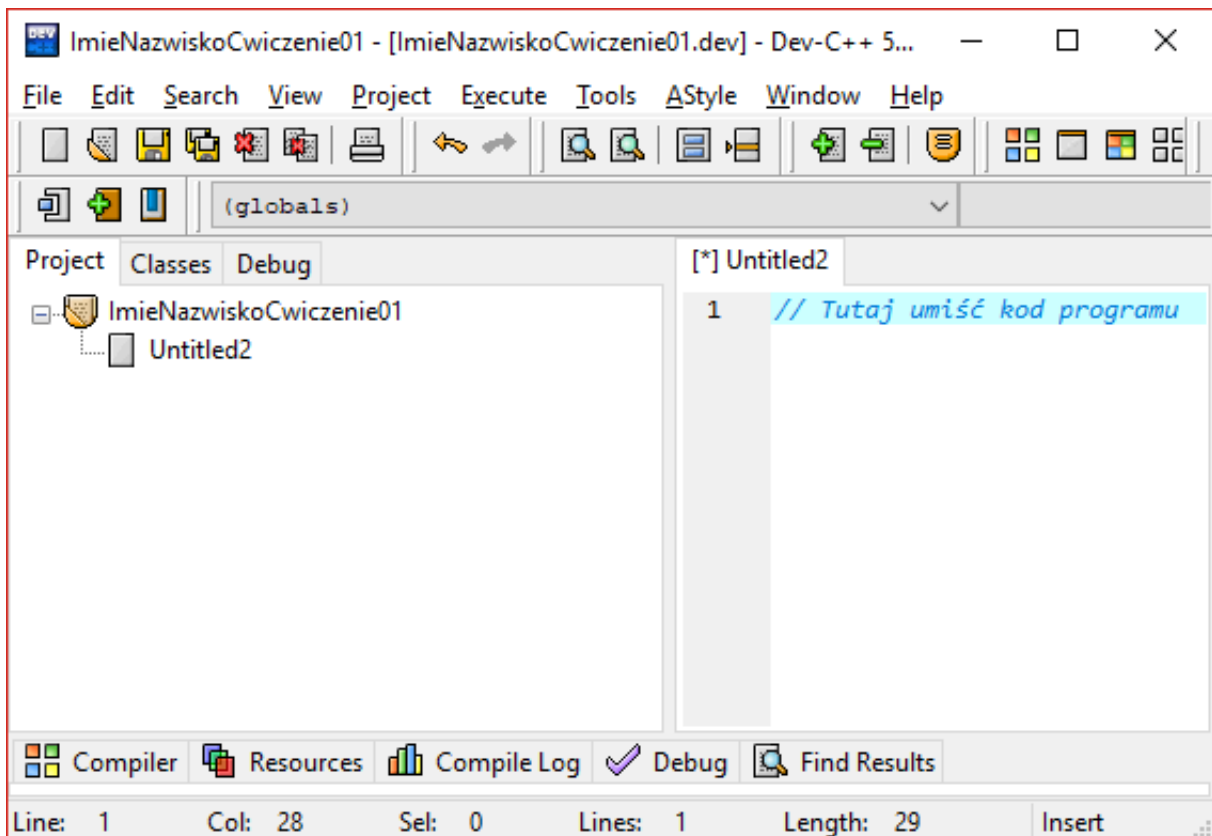
2. Kliknij przycisk „File” („Plik” w polskiej edycji) i umieść kursor myszki nad poleceniem „New” („Nowy”). W menu które się rozwinie, kliknij przycisk „Project...”:



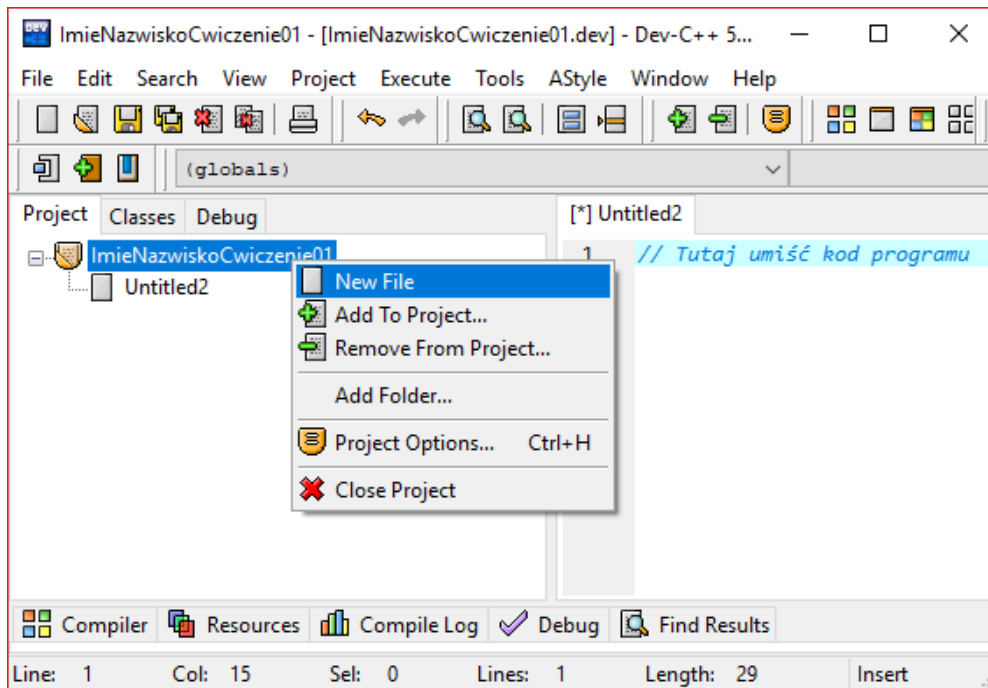
3. W oknie dialogowym kliknij ikonkę „Empty Project” („Pusty Projekt”), po czym nadaj projektowi stosowną nazwę, poprzez wpisanie jej w polu „Name” („Nazwa”). Nazwa projektu powinna zawierać imię, nazwisko i numer ćwiczenia:



4. W oknie dialogowym wybierz lokalizację swojego projektu i kliknij przycisk „Zapisz”.
5. Nowoutworzony projekt powinien zawierać już jeden plik źródłowy tak, jak pokazano na rysunku poniżej:



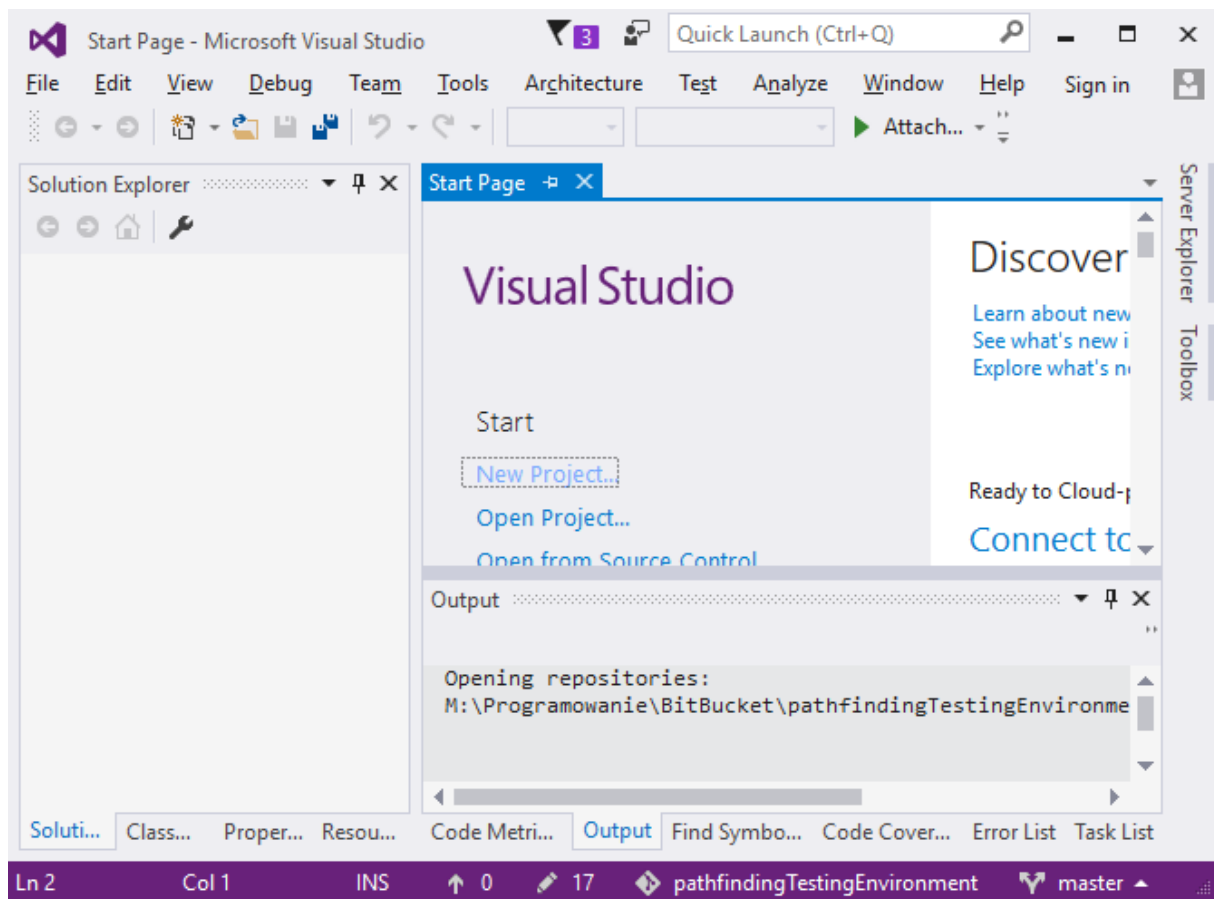
6. Jeżeli plik nie istnieje bądź chcesz dodać kolejny, kliknij prawym przyciskiem myszy na nazwę swojego projektu w okienku „Project”, po czym wybierz pozycję „New File”:



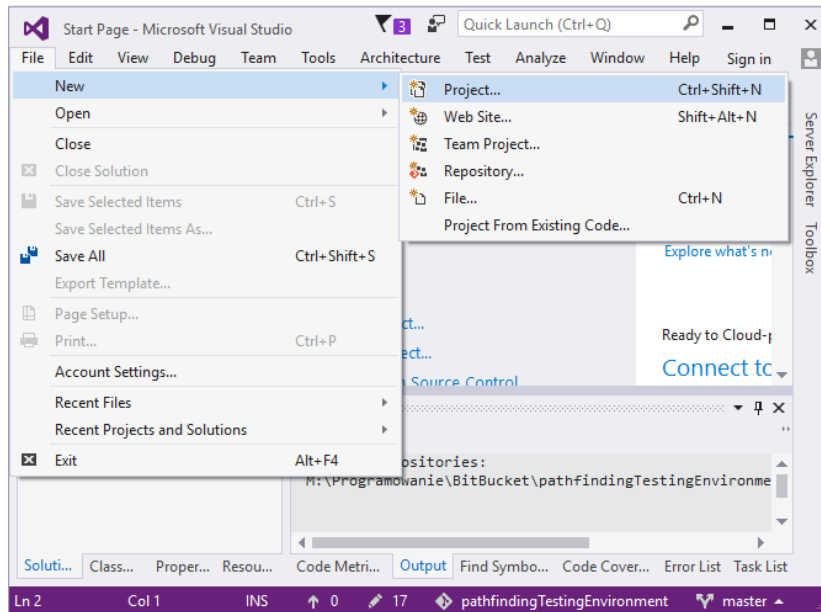
7. Pamiętaj, że w każdej chwili, w obrębie CAŁEGO projektu, może istnieć tylko JEDNA funkcja główna („main”). Nadmiarowe funkcje główne można zakomentować wraz z ich ciałem bądź zmienić ich nazwę. Pamiętaj również, że po każdej zmianie kod należy zapisać i skompilować.

Tworzenie nowego projektu w programie Visual Studio

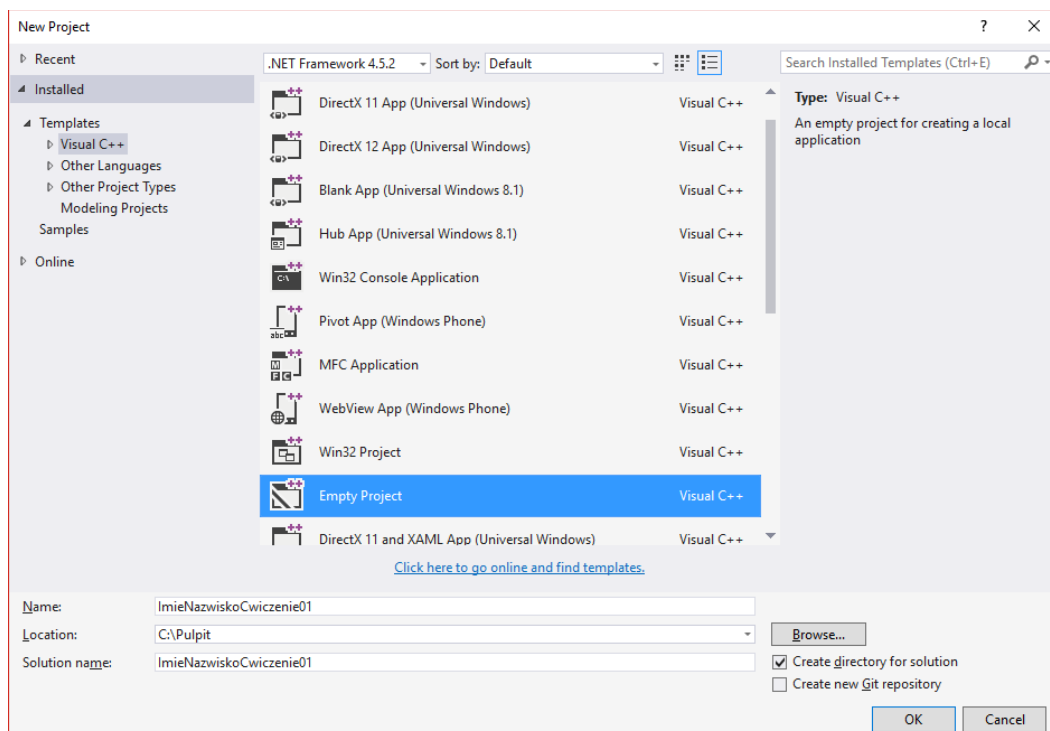
1. Uruchom program Microsoft Visual Studio. W instrukcji pokazany jest proces tworzenia nowego projektu w edycji Microsoft Visual Studio Enterprise 2015 (wersja 14.0.25431.01 Update 3). Tworzenie nowego projektu w innych edycjach programu powinno być analogiczne, aczkolwiek może się różnić rozmieszczeniem pól i ich nazwami.



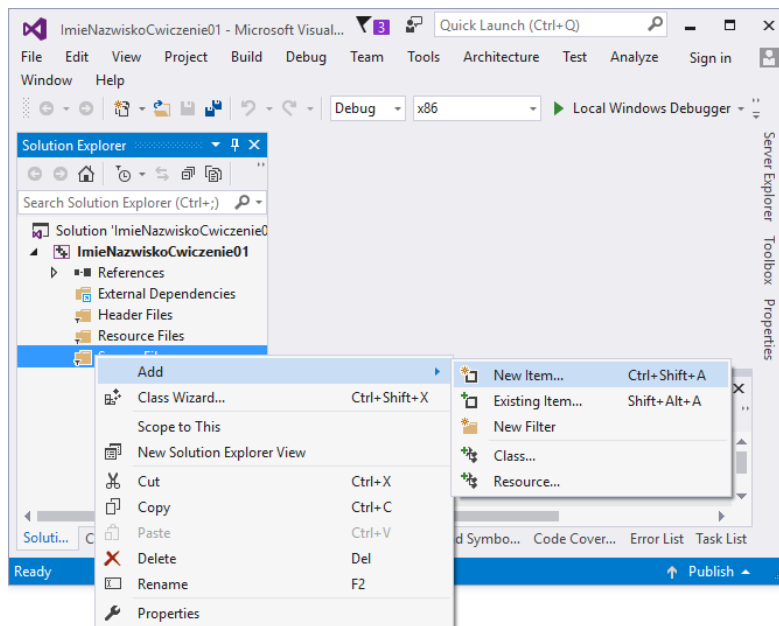
- Z menu wybierz przycisk „File” („Plik” w polskiej edycji), po czym najedź na pozycję „New” („Nowy”). W menu które się rozwinie, kliknij przycisk „Project...”:



- W oknie dialogowym które się otworzy, odszukaj i wybierz pozycję „Empty Project” („Pusty Projekt”). W zależności od wersji programu, pozycja ta może się znajdować w innej kategorii. W starszych wersjach programu można ją znaleźć w kategorii „General” bądź „Windows”. nadaj projektowi stosowną nazwę, poprzez wpisanie jej w polu „Name” („Nazwa”). Nazwa projektu powinna zawierać imię, nazwisko i numer ćwiczenia. Następnie zatwierdź akcję przyciskiem „OK”:



4. Projekt jest pusty. Aby dodać do niego pliki źródłowe, kliknij prawym przyciskiem myszki na katalog „Source Files” w eksploratorze solucji, po czym z menu wybierz pozycję „Add” („Dodaj”) i w menu rozwijanym kliknij przycisk „New item...” („Nowy plik”):



5. W oknie dialogowym odszukaj i wybierz pozycję „C++ File (.cpp)”. Zazwyczaj znajduje się ona w kategorii „Code”, „General” lub „Basic”. Nadaj plikowi nazwę (musi być unikalna w skali projektu), po czym zatwierdź operację klikając przycisk „Add”:

