## 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.



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

DEV	Dev-C+	+ 5.11								_		×
File	e Edit	Search	View	Project	Execute	Tools	AStyle	Wind	dow	Help		
	New								So	urce File	Ctrl+N	
	Open						Ctrl+	0	🛛 Pr	oject		
	Save						Ctrl	+S	Pr	oject Temp	late	
<u> </u>	Save As.								b Cl	ass		
Ŀ.	Save Pro	oject As					Lin. aut	ľ				-
	Save All					2	nint+Ctri-					
	Close Close						Ctrl+	W				
	Close Al	oject				Sh	ift+Ctrl+	w				
-	Descenti					01	inc. cent	<u> </u>				
	Properti	es						_				
R	Import											
F	Ехроп							-				
	Print						Ctrl+	P				
	Print Set	tup						[	ind R	esults		
	0 M:\Programowanie\C++\Biblioteki\Riot API\Riot API.dev											.::
	I M:\Programowanie\C++\Pomocne\DIOGen\DIOGen.dev											
	2 M:\Dokumenty\Inne\Hasła.cpp											
Û	Clear Hi	story										
*	Exit						Alt+	F4				

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:

New Pro	ject						×
Basic	Multimedia	Win32	Console				
[ Window	B S Application	Console A	pplication	Static Library	del de la compañía de		
Emp	ty Project						
An e	mpty project			◯ <u>C</u> Pro	ject	+ Project	
Name:				<u>M</u> ake	default langua	ge	
ImieNa	zwiskoCwicze	nie01					
				<ul> <li>✓ <u>o</u></li> </ul>	к 🗙 с	ancel	🖗 <u>H</u> еlp

- 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:

ImieNazwiskoCwiczenie01 - [ImieNazwiskoCwiczenie	01.dev] - Dev-C++ 5 — 🗆 🗙
<u>File Edit Search View Project Execute Tools</u>	<u>A</u> Style <u>W</u> indow <u>H</u> elp
	▤ • ᠊
回 🔁 📕 (globals)	~
Project Classes Debug	[*] Untitled2
ImieNazwiskoCwiczenie01	1 // Tutaj umiść kod programu
🔡 Compiler 🖷 Resources 🚮 Compile Log 🤗 [	Debug 🖳 Find Results
Line: 1 Col: 28 Sel: 0 Lines:	1 Length: 29 Insert

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":

ImieNazwiskoCwiczenie0	I - [ImieNazwiskoCwiczenie0	)1.dev] - Dev-C++	· 5 —		×					
File Edit Search View Project Execute Tools AStyle Window Help										
□ 🕲 🛄 ங 📾   🖴   🆘 →   🖾 🖾   🗃 🕂   🐼 🗐   🔡 🗔 🎞 🎛										
미 🔁 🚺 (globals)			~							
Project Classes Debug		[*] Untitled2								
□ ImieNazwiskoCwiczen	ie01	1 // Tuto	aj umiść I	kod progra	ти					
Untitled2	New File									
	🛃 Add To Project									
	🖷 Remove From Project									
	Add Folder									
	Project Options Ctr	l+H								
	💢 Close Project									
📲 Compiler 🖷 Resources	; 📶 Compile Log 🔗 Do	ebug 🗔 Find R	esults							
Line: 1 Col: 15	Sel: 0 Lines:	1 Length:	29	Insert						

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

 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…":

	Star	t Page - I	Microsoft V	isual Studi	D	₹	3	Quick	Launch (Ci	trl+Q)	P	- 0	х
File	Edi	t Viev	v Debug	Team	Tools	Archi	tecture	e Test	Analyze	Window	Help	Sign in	•
	New					$\rightarrow$	睝	Project			Ctrl+	Shift+N	
	Open					×	*	Web Site.			Shift	+Alt+N	S.
	Close						*2	Team Pro	ject				Ver
×	Close	Solution	n				\$	Repositor	ry				Explo
10	Save	Selected	ltems		Ctrl+S		*5	File			Ctrl+	N	rer
	Save	Selected	Items As					Project Fi	rom Existin	g Code			7
- <b>1</b>	Save	All			Ctrl+Shi	ft+S	_				Explore	what's n	olbo
	Ехро	t Templa	ite										^
	Page	Setup					ct						
	Print.				Ctrl+P		ect				Ready t	o Cloud-	
	Acco	unt Setti	ngs				Sou	rce Contr	ol		Conr	nect to 🗸	
	Recei	nt Files				×							
	Recei	nt Projec	ts and Solu	tions		×						,	
×	Exit				Alt+F4		osit	ories:					
					M:\Pr	ogram	wani	e∖BitBuc	ket\path	findingT	estingEn	vironme	
												-	
					•			_				•	
Solu	uti	Class	Proper	Resou	Code M	etri	Outpu	It Find Sy	ymbo Co	ode Cover.	Error Li	st Task List	
Ln 2		Co	11	INS	<b>↑</b> 0	1	17 (	🚯 pathfir	ndingTestin	gEnvironm	nent 🛛 🌱	master 🔺	

3. 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"):

M ImieN	lazwis	koCwiczenie01	- Micro	soft Visual.	. 🔻 3	🗗 🛛	uick L	aunch (Ct	trl+Q)	P	-	n ×
File Edit Window	Vie Help	w Project	Build	Debug	Team	Tools	Arc	hitecture	Test	Analyze	Sign i	in 🎴
G - O	<b>*</b> 3	- 😩 🗎 💾	12-	6 - 1	Debug	- x86		*	Loca	al Windows I	Debugge	er * 🔆
Solution Exp C C C Search Solution	tion E	・ ・ 気 司 団 xplorer (Ctrl+;)	₽× " ₽-									Server Explore
kan Solution ▲ 🔄 Imi ▷ ••■	on 'Im ieNaz Refer	ieNazwiskoCwi wiskoCwiczen ences	iczenie0 ie01									r Toolbox
Ţ	Head Reso	ler Files urce Files	les									Propertie
<b>7</b>		Add				$\rightarrow$	*0	New Iter	n	Ctrl+Sh	ift+A	
	в÷	Class Wizard			Ctrl+Sł	nift+X	<b>*</b> 0	Existing Item		Shift+A	lt+A	× ,,
		Scope to This					* Nev	New Filt	er			
	Ē	New Solution	Explorer	View				Class				
	Ж	Cut			Ctrl+X		帖	Resource				
4	ŋ	Сору			Ctrl+C							
Soluti C	â	Paste			Ctrl+V		d Syr	nbo Co	ode Cove	r Error Li	st Task	List
Ready	Х	Delete			Del							sh 🔺 🚽
meany	X	Rename			F2			- Fubli				
	۶	Properties										

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":

Add New Item - Imie	NazwiskoCwiczenie	e01			?	×
▲ Installed		Sort by:	Default -		Search Installed Templates (Ctrl+E)	ρ-
▲ Visual C++ Code		ľ	C++ File (.cpp)	Visual C++	Type: Visual C++	rode
Data Resource		ĥ	Header File (.h)	Visual C++	creates a file containing C++ source of	Joue
Web Utility			Midl File (.idl)	Visual C++		
Property Sheet HLSL Graphics	15	-	Module-Definition File (.def)	Visual C++		
▶ Online						
			Click here to go online and	find templates.		
<u>N</u> ame:	Main.cpp					
Location:	C:\Pulpit\ImieN	azwiskoC	wiczenie01\	•	<u>B</u> rowse	
					<u>A</u> dd Canc	el