## INSTRUKCJA KONFIGURACJI ŚRODOWISKA MICROSOFT VISUAL C++

Uruchomienie środowiska Microsoft Visual C++ 2008 Express Edition (lub nowszego):

Start-> Wszystkie Programy-> Microsoft Visual C++ 2008 Express Edition-> Microsoft Visual C++ 2008 Express Edition



Po uruchomieniu środowiska wybieramy: File\New\Project... Powinno wyświetlić się okno zaprezentowane poniżej. Należy wybrać Win32 Console Application, w polu Name należy wpisać nazwę projektu (np. HelloWorld), w polu Location należy podać ścieżkę do miejsca gdzie ma być zapisany projekt. Następnie należy kliknąć OK.

😫 Start Page - Visual C++ 2008 Express Edition								×
File Edit View Tools Wir								
i 🛅 • 🛅 • 📂 🚽 🗿 🕹	New Project					🔩 😤 🐋 📯	• 🖸 🧟	Ţ
Solution Explorer 🚽	Project types:		Templates:				<del>~</del> ×	
<b></b>			Visual Studio installed template	s 🔚 Win32 Project				Database Explore
			Search Online Templates			internet n the Tools		er 🔭 Toolbox
Code Definition Window	A project for creating a Win32 console application						<b>₩</b> ₩ X	
NO GETTRICTOR SET	<u>N</u> ame:	HelloWorld						
	Location:	C:\Documents and Settings\aga\Moje dokumenty\Visual Studio 2008\Projects   Browse						
	Solution Name:	HelloWorld Create directory for solution						
	OK Cancel						~	
<	11						>	
Code Definition Window Call Browser Output								

Na następnej stronie kreatora kliknij Next, a na kolejnej Finish.

W otworzonym pliku znajduje się kod źródłowy, do którego należy dopisać własne instrukcje. Na początek może to być na przykład instrukcja wyświetlająca na ekranie napis "Hello World":

```
// HelloWorld.cpp : Defines the entry point for the console
// application.
11
#include "stdafx.h"
#include <stdlib.h>
//biblioteka standardowa zawierająca funkcje pozwalajace na
//wprowadzanie i wyprowadzanie informacji na takie urzadzenia jak
//np. ekran
#include <iostream>
using namespace std;
//w każdym programie w jezyku C++ musi być funkcja main, od niej
//zaczyna się wykonywanie programu
int tmain(int argc, TCHAR* argv[])
{
     //wyprowadza na ekran tekst zamieszczony w cudzyslowie
     cout << "Hello World" << endl;</pre>
     return 0;
}
```

Po wpisaniu kodu, aby uruchomić program, należy go najpierw skompilować (program tłumaczony jest na język maszyny) poprzez kliknięcie **F7** lub poprzez wybranie z Menu **Build/Build Solution**. W celu uruchomienia programu (musi zostać jeszcze wykonany proces łączenia (linkowania) przez program zwany linkerem – następuje wtedy przyłączenie funkcji bibliotecznych (dyrektywa #include zapoznała kompilator tylko z samym nagłówkiem biblioteki)) należy kliknąć **Ctrl+F5** lub wybrać z Menu polecenie **Debug/Start Without Debugging**