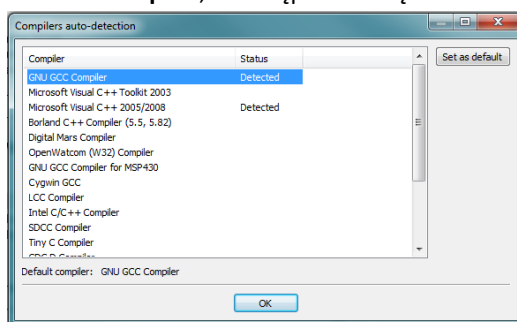
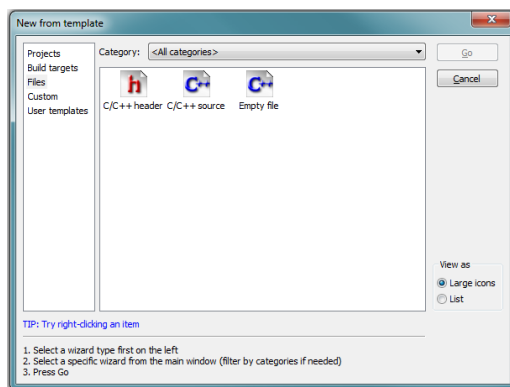


## INSTRUKCJA KONFIGURACJI ŚRODOWISKA CODE::BLOCKS

1. Środowisko należy ściągnąć ze strony <http://www.codeblocks.org/downloads/26>.  
**UWAGA:** Należy pobrać plik mający w nazwie **mingw**, dla platformy Windows, na przykład dla wersji 10.05 środowiska będzie to *codeblocks-10.05mingw-setup.exe*.
2. Po uruchomieniu instalatora należy zainstalować środowisko z domyślnymi opcjami (na kolejnych ekranach wybierać Next).  
**UWAGA:** W salach laboratoryjnych jako miejsce w którym zostanie zainstalowane środowisko należy wybrać **Pulpit**, a nie folder Program Files. W przeciwnym przypadku instalacja nie powiedzie się, ze względu na brak uprawnień.
3. Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji może pokazać się poniższe okno wyboru kompilatora. Jeżeli się pojawi, należy zaznaczyć **GNU GCC Compiler**, a następnie kliknąć **Set as default**.



4. Po uruchomieniu środowiska wybieramy **File\New\File...** Należy zwrócić uwagę, aby omyłkowo nie wybrać Empty file. Powinno wyświetlić się okno zaprezentowane poniżej. Należy wybrać **C/C++ source** i kliknąć **Go**.



5. Na następnych stronach kreatora, gdy spyta on o wybór języka (C/C++) należy wybrać C, a następnie podać gdzie plik ma być zapisany i jaka ma być jego nazwa.  
**UWAGA:** Mimo że język C++ ma składnię trochę przyjaźniejszą dla programisty, warto wybrać C, gdyż taka składnia stosowana jest na slajdach z wykładu. Nazwą pliku może być np. **hello.c**.
6. Do otworzonego pliku należy wpisać kod źródłowy. Może to być na przykład:

```
void main()
{
```

```
    printf("Hello world\n");  
    return;  
}
```

7. Po wpisaniu kodu, aby uruchomić program, należy wybrać polecenie **Build and run** dostępne poprzez ikonę zaznaczoną poniżej.

**UWAGA:** Wybranie polecenia **Run** posiadającego podobną ikonę spowoduje, że napisany program może nie działać, ponieważ najnowsze zmiany nie zostaną uwzględnione w wersji skompilowanej.

