

Building FLTK-1.3

1. Εισάγετε το παρακάτω link σε ένα browser αποθηκεύστε το αρχείο που θα εμφανιστεί.
<http://fltk.org/software.php?VERSION=1.3.0&FILE=fltk/1.3.0/fltk-1.3.0-source.tar.gz>
2. Ξεzipάρετε το αρχείο *.tar.gz με κάποιο κατάλληλο πρόγραμμα (www.7-zip.org), ώστε να προκύψει ένα αρχείο *.tar
3. Ξεzipάρετε το αρχείο *.tar μέχρι να προκύψει ο φάκελος fltk-1.3
4. Ανοίξτε το Visual Studio Express 2010
5. Επιλέξτε File > Open > Project/Simulation και ανοίγουμε το αρχείο /οπου_βρίσκεται/fltk-1.3/ide/VisualC2010/fltk.sln
6. Περιμένουμε κάμποσο...
7. Βεβαιωθείτε ότι τα άσπρα κουτιά στην εργαλειοθήκη είναι Solution Configuration = Debug και το Solution Platforms = WIN32. Μετά επιλέγουμε Project > Set as startup project...
8. Επιλέγουμε Debug > Build solution F7
9. Επιλέγουμε Debug > Start debbuging F5
10. Αν εμφανιστεί ένα παράθυρο με τίτλο FLTK Demonstration τα καταφέρατε μέχρι εδώ!
11. Ανοίξτε τον φάκελο που αποθηκεύσατε το fltk-1.3 με έναν διαχειριστή αρχείων στο directory /οπου_βρίσκεται/fltk-1.3/lib/
12. Επιλέξτε όλα τα αρχεία *.lib (ctrl + αριστερό κλικ) και κάντε τα Copy εκτός το README.lib, και paste στο C:\Program Files\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\lib\
13. Ανοίξτε τον φάκελο ξανά που αποθηκεύσατε το fltk-1.3 με έναν διαχειριστή αρχείων στο directory /οπουβρίσκεται/fltk-1.3/ και κάντε Copy ΟΛΟΝ στον φάκελο FL και paste στο directory C:\Program Files\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\include\

Building GUIlib

1. Κατεβάστε την GUIlib.zip από το Lecture 11 - A display model στο elearn.uoc.gr και ξεzipάρετε.
2. Επιλέγουμε File > New > Project
3. Επιλέγουμε να φτιάξουμε στην κατηγορία Visual C++ > Win32 project

4. Στο πεδίο Name επιλέγουμε GUIlib και πατάμε OK
5. Στον Win32 Application Wizard που εμφανίζεται επιλέγουμε Application settings, τσεκάρουμε το Static library και ξετσεκάρουμε το Precompiled header. Τέλος πατάμε Finish
6. Ανοίξτε τον φάκελο GUIsrc, κάντε Copy όλα τα αρχεία *.cpp, *.h και Paste στον φάκελο
C:\Users\O_χρήστης_σας\Documents\Visual Studio 2010\Projects\GUIlib\GUIlib\
7. Στο Visual Studio στο project GUIlib κάνουμε δεξί κλικ στα Header Files > Add > Existing Items... και εισάγουμε όλα τα αρχεία *.h από C:\Users\kaingeo\Documents\Visual Studio 2010\Projects\GUIlib\GUIlib\
Προσοχή! ΟΧΙ απο το GUIsrc

7.5 Επιλέγουμε Debug > Build solution F7

8. Κάνουμε δεξί κλικ στα Source Files > Add > Existing Items... και εισάγουμε όλα τα αρχεία *.cpp από
C:\Users\O_χρήστης_σας\Documents\Visual Studio 2010\Projects\GUIlib\GUIlib\
Προσοχή! ΟΧΙ απο το GUIsrc
9. Ανοίξτε τον φάκελο C:\Users\O_χρήστης_σας\Documents\Visual Studio 2010\Projects\GUIlib\Debug\ με έναν διαχειριστή αρχείων και κάντε copy to GUIlib.lib
10. Κάντε paste στο C:\Program Files\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\lib\
11. Ανοίξτε τον φάκελο C:\Users\O_χρήστης_σας\Documents\Visual Studio 2010\Projects\GUIlib\GUIlib\ με έναν διαχειριστή αρχείων και κάντε copy όλα τα *.h.
12. Κάντε paste στο C:\Program Files\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\include\

Νέο FLTK-GUIlib Project

1. Επιλέγουμε File > New > Project
2. Επιλέγουμε να φτιάξουμε στην κατηγορία Visual C++ > Win32 project
3. Στο πεδίο Name επιλέγουμε helloWorld (βασικά ότι θέλετε) και πατάμε OK
4. Στον Win32 Application Wizard που εμφανίζεται επιλέγουμε Application settings και τσεκάρουμε το Empty project. Τέλος πατάμε Finish
5. Επιλέγουμε Project > Properties και στο Configuration Properties > Linker > Input > Additional Dependencies πατάμε το βελάκι και <Edit> και εισάγουμε το παρακάτω κείμενο:

```
fltkd.lib  
wsock32.lib  
comctl32.lib  
fltkjpegd.lib  
fltkimagesd.lib
```

GUIlib.lib

6. Apply και OK

7. Κατεβάστε από το elearn τα παραδείγματα Lecture11src επιλέγουμε το τελευταίο παράδειγμα το κάνουμε Copy και το αντιγράφουμε στο C:\Users\O_χρήστης_σας\Documents\Visual Studio 2010\Projects\helloWorld\helloWorld\

8. Δεξί κλικ στο Source files > Add > Existing item > C++ file και εισάγουμε το αρχείο

9. F5 και όπου βλέπετε λάθος εισάγουμε το namespace, Graph_lib:: ,όπου έχει κοκκίνη υπογραμμίση.