

## Fundamentos de Programação

### **Code::Bloks IDE**

#### Prof. M.Sc.: João Paulo Q. dos Santos E-mail: joao.queiroz@ifrn.edu.br Página: http://docente.ifrn.edu.br/joaoqueiroz/





 Primeiro de tudo, vá a http:://www.codeblocks.org. Você verá uma página como a abaixo:



 Nessa página, clique em Download, e no submenu que irá aparecer, clique em Binaries.



#### **Code::Bloks**









- Na hora de escolher qual pacote baixar, escolha o pacote "codeblocks-XX.XXmingw-setup.exe", pois ele já inclui o pacote do MinGW;
- Escolha entre a fonte de download do SourceForge ou do BerliOS.

Statistics	Anarolani - The Open Lanca X 📳	haffiguðfin haðindir - Dóðhað 👘 🖉	Halp California - Factoria Regio	( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )		
+ b text/pitow	icad bullas-du/ondatio du/oodableci	> Hillmige-setup-ox		4 · C	- solaan gerture windowe	A to D
(berli05)	Download					Logi
Frank	Hy Page	Projects	Code 5	nippets.	Field Ward	ed .
	(berli	Vew are requesting the /codebic	braucht ihre Unterstützung! needs your support! reresenting like /exclusion/subjects 10.02minger setup.exe		SS Fra	Rocus
		Host	Lacation Dow	baolay		
		downikad.berlina.do	Bodin, Germany Box	bashe		
		download2.berline.de	Berlin, Dermany Dor	bases		
		Constitution of				







 Ao terminar de baixar o pacote, execute o programa normalmente, você verá uma tela como a seguinte:







 OK... Clique em Next. A próxima tela é uma confirmação da licença GPL. Clique em em I Agree:







 Na janela seguinte, em Select the type of Install, escolha Full: All plugins, all tools, para não correr o risco de deixar nada de fora e escolha Next:





05/07/13



- Por fim, escolha a localização de instalação. Pode usar o padrão se for usar apenas o Code::Blocks;
- Caso deseje utilizar outras IDEs ou compilar via linha de comando, é recomendável, ao determinar o local de instalação não utilizar nenhum espaço, letra acentuada ou caracter especial.







Aguarde a instalação terminar:







• Ao finalizar, abra o Code::Blocks:







 Clique no Close da janela Did you know... Agora vamos criar um projetinho de teste para ver se está tudo OK... Para isso, usaremos o nosso famoso "Hello World!".Na tela abaixo, escolha "Create a New Project":







 Uma janela como a seguinte irá aparecer. Nela, mude a opção "Category" para Console:







 A janela ficará como a abaixo. Na nova janela escolha entre os ícones o ícone "Console Application" e clique em "Go":







 Ao clicar em "Go", você dará início a um "Wizard" para a criação do seu projeto. Clique em Next na próxima janela:





05/07/13



- As informações que ele pede basicamente são o nome de que será dado ao projeto e o nome da pasta na qual você irá gravar o projeto;
- Ele criará uma pasta para seu projeto e um arquivo com o nome do projeto e a extensão .cbp. Esse é o arquivo que contem as informações sobre o projeto e que você deverá abrir para abrir o projeto no Code::Blocks;
- Clique em "Next";

The Start have - Code - Blocks (\$1.25)						
Play Diff. Name Search Project	Build Datage undertre D	of Poper Sellep Tele				
	B14 41		1.0			
Management N	1.10		2.3.99	1 m m	* 2.4	
I Projects Southin Base N	Statt hore . y	Cantally application		1000		
Perkgeot	Loga Scotters	Console	Messe select the folder where you want to be used at the out at the total Project folder Project folder Course (building) Project Statutes Project Statutes Pro	er wherevel da	ages Contrager ( in Press ward).	-
Telegorie to Code Bookd					- 	adaut.





- Na imagem abaixo não é adequado mexer nada, mantendo os defaults;
- Eles criam perfis de desenvolvimento que facilitam as coisas no futuro, como debug (para depuração e desenvolvimento do código) e release (que permite criar um código mais enxuto, para distribuição ao usuário final).
- Mas o mais importante é NÃO MEXA na opção "Compiler" a não ser que você saiba muito bem o que está fazendo: essa opção ajusta qual será o compilador a ser usado para gerar os códigos binários. No caso do Code::Blocks, o padrão é "GNU GCC Compiler", que é o mostrado. Clique em Finish para encerrar o Wizard com o projeto pronto.





#### **Code::Bloks**

- Você cairá em uma janela vazia, apenas com as área "Management" mostrando alguma coisa;
- No caso do menu em cascata em Management, você verá as opções Projects | Workspace | Exemplo | Sources expandidas e um botão [+]. Clique nele para expandí-lo e você verá que o Wizard já lhe deixou prontinho um arquivo main.cpp para você editar. Clique duas vezes nele e você irá abri-lo na área vazia.

	Sector main.cpp [Exemplo] - Co	Je::BIOCKS 10.05		2				
	📔 🖻 🖨 🎒 🔍 🥆 🛛 💥		& 🛛 🧼 🕨	> ~ 😵 🌚	🖾 🛛 Build	target:	Debug	\$
	🖡 崎 😚 🙃 🏷 🛷 😡 🗆	1 <i>L</i> _					-	main() : int
	Management	× main.cpp	×					
	Projects Resources Symbols	1	#in	clude <	iostra	am>		
	Workspace	2	<i>*</i> ± · · ·	clude	103010	cili-		
	Exemplo	2	usi	na name	snace	std·		
	Sources		451	ig name	space	3.04,		
	main.cpp		int	main()				
		6		main()				
		l é		cout -	- "01 4	Munde		4 <b>1</b> •
		a a		roturn		Hanac	ent	uc,
		10	1	recurn	0,			
		11	<b>_</b>					
		1 11						
		Logs & others						×
		🚺 Code::Blocks 🗵 🥂 CppCheck 🧠 Build log 🔶 Build messages						
/07/13	/home/jxpx/Dropbox/codebloks/Exen	UTF-8	Line 8, Colu	ımn 17	Insert		Read/Write	default







# Perguntas?