

Uniwersytet Zielonogórski Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki Instytut Metrologii, Elektroniki i Informatyki http://www.imei.uz.zgora.pl



Zakład Inżynierii Komputerowej przygotował: dr inż. Andrzej Popławski

Instrukcja konfiguracji środowiska Code::Blocks w wersji 16.01 na potrzeby realizacji zajęć z zakresu programowania w języku ANSI C

Instalacja środowiska

Środowisko Code::Blocks dostępne jest do pobrania pod adresem: http://www.codeblocks.org/downloads/binaries

Należy pobrać i zainstalować na komputerze plik: codeblocks-16.01mingw-setup.exe lub pobrać i rozpakować do wybranego folderu plik: codeblocks-16.01mingw-nosetup.zip.

Konfiguracja środowiska

Po uruchomieniu środowiska należy zmienić standardowe ustawienia opcji kompilatora. W tym celu należy wybrać z Menu programu opcję: **Settings/Compiler...** (patrz rys. 1).



Rys. 1. Główne okno programu Code::Blocks

ompiler settings	
	Global compiler settings
	Selected compiler
	GNU GCC Compiler -
	Set as default Copy Rename Delete Reset defaults
Global compiler settings	Compiler settings Linker settings Search directories Toolchain executables Custom variables Build options Other settings
5	Policy:
	Compiler Flags Other compiler options Other resource compiler options #defines
	-ansi -Wall -Wextra -pedantic -pedantic -errors -std=c89 -Wstrict-prototypes -Wold-style-definition -Wreturn-type
Profiler settings	
	Y III
Batch builds	
	parametry
	kompilatora
	Tompinion
	*
	4 F
	OK Cancel

Rys. 2. Okno ustawień kompilatora środowiska Code::Blocks

Następnie należy wybrać zakładkę Other compiler options (patrz rys. 2)

W oknie ustawień należy wpisać poniższe parametry kompilatora:

-ansi -Wall -Wextra -pedantic -pedantic-errors -std=c89 -Wstrict-prototypes -Wold-style-definition -Wreturn-type

Ostatnią czynnością jest modyfikacja zawartości pliku **main.c**, który stanowi szablon programu głównego dla nowotworzonych projektów. Plik **main.c** znajduje się w foldrze:

Folder_programu_CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates\wizard\console\c\main.c

Plik main.c należy zmodyfikować do postaci przedstawionej poniżej:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    printf("Hello world!\n");
    return(0);
}
```