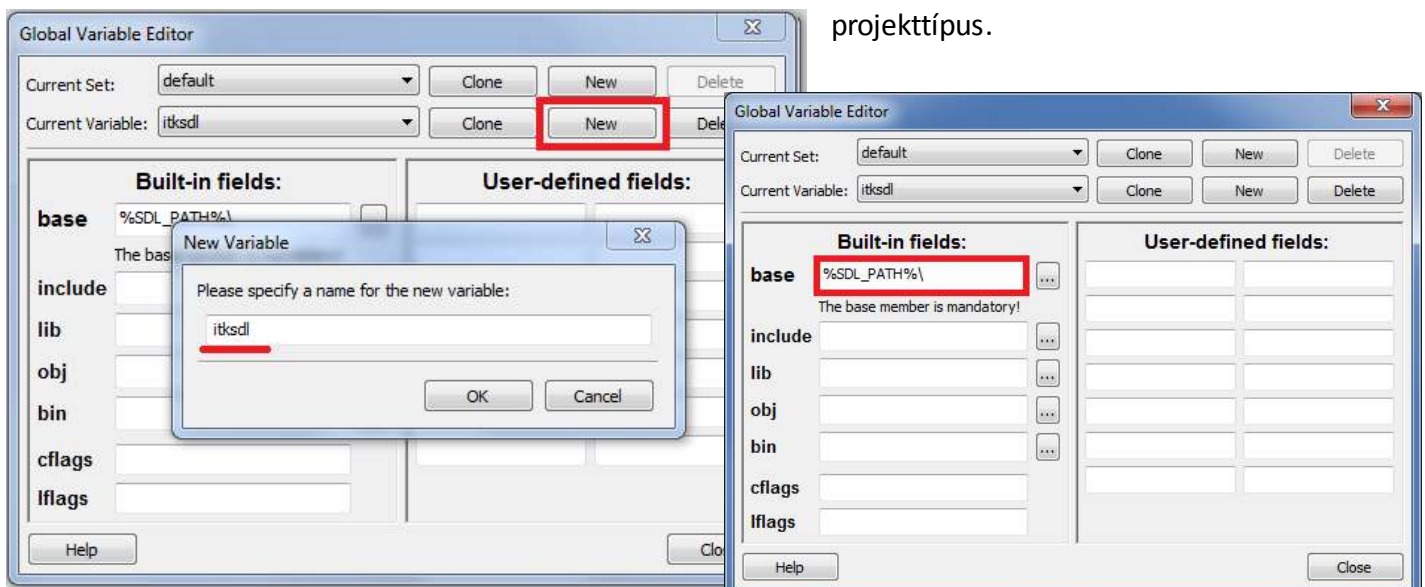


ITK SDL 2.0 Project Code::Blocks 13.12-be

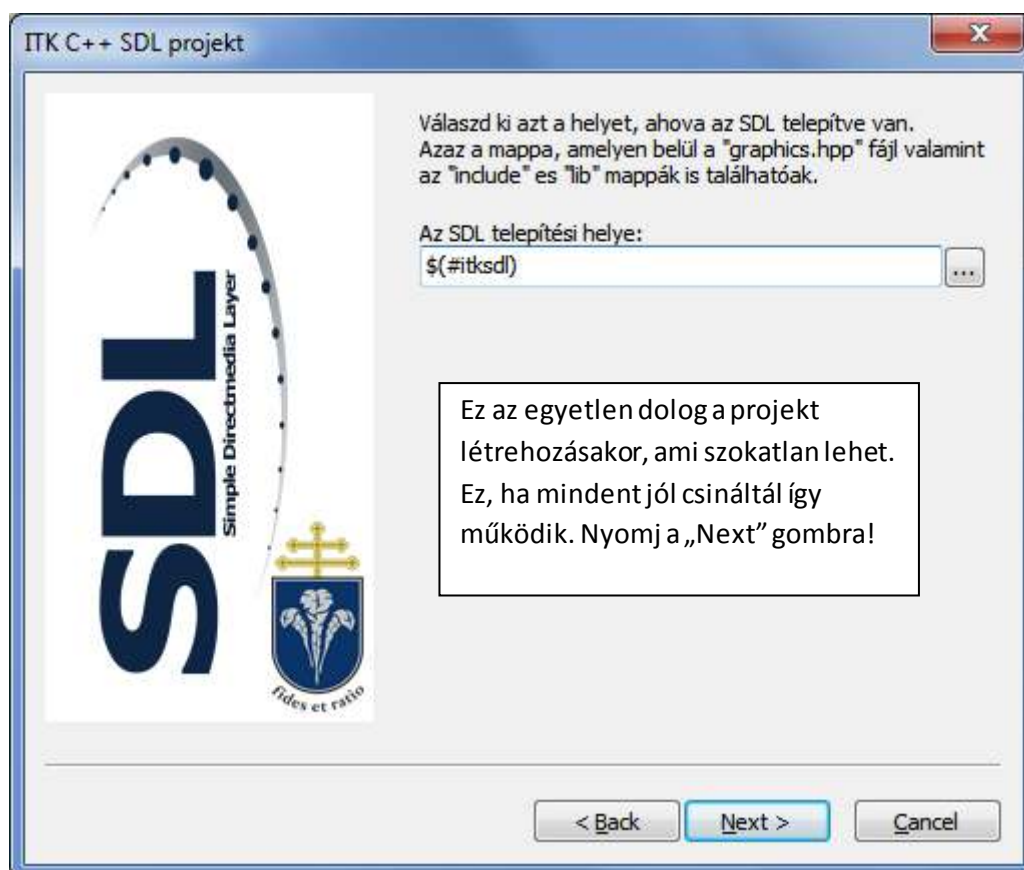
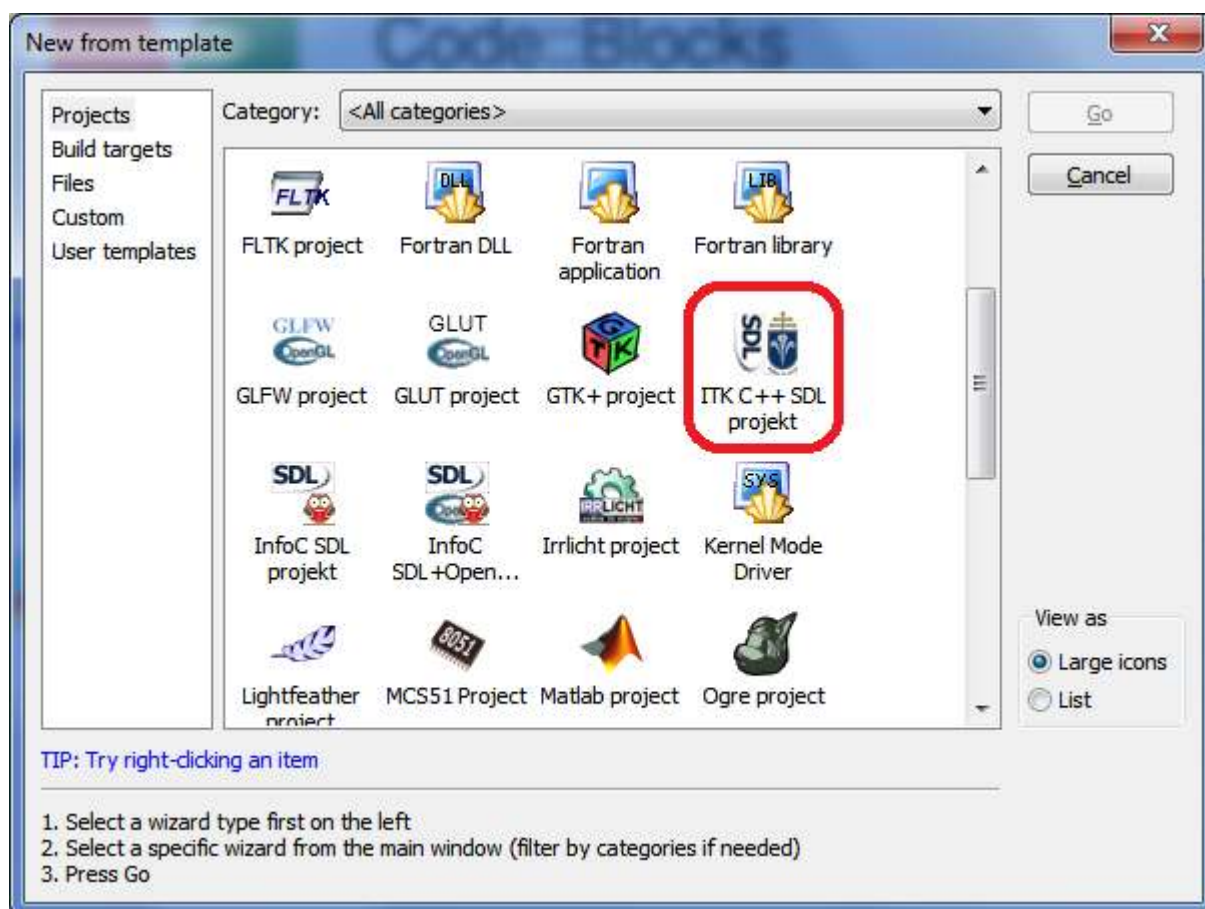
Mielőtt belekezdesz, vedd figyelembe a következőket:

- A csomag csak Windowson működik!
- ~~A felrakáshoz rendszergazdai jogosultság szükséges. (C:\Program Files\írása miatt)~~
 - (Csak a teljes megoldáshoz, project template-tel működik ITK-s gépeken is.)

1. Az SDL fájljai innen tölthetők le: http://users.itk.ppke.hu/~mitle/ITKSDL/SDL_files.zip Ezt ki kell csomagolni valahova. Van benne egy `SDL_files` nevű mappa. Azon belül két további mappát lehet találni: `include` és `lib`, valamint pár `.DLL`-t.
2. Az zip fájl teljes tartalmát a pl. `C:\Users\"felhasználónév\"` mappába ki kell csomagolni. Ha ez kész, akkor a Code::Blocks menüjéből ki kell választani a „Settings/Global variables...” menüpontot. A „Current Set”-nél a „default”-ot, lentebb a „Current Variable”-nél az „itksdl”-t. (Ha nincs, akkor a „Current Variable”-lel egy sorban lévő „New” gombra kattintva létrehozható.) A „base” mezőben meg kell adni a `%SDL_PATH%` kifejezést.
3. Majd a következő a dolgod: Letöltöd és elindítod a következő `.bat` fájlt: http://users.itk.ppke.hu/~mitle/ITKSDL/set_env_var.bat majd az „Új” gombra kattintás után megadod a következőket:
 - Változó neve: `SDL_PATH`
 - Változó értéke: `C:\Users\"felhasználónév\"SDL_files` (vagyis ahova kicsomagoltad)
4. Ha az ITK-n akarod felrakni a gépre: [ITKSDL template installer.exe](#) kell neked. Ezt elindítod, kicsomagolod oda, ahova mondja és kész!
5. Ennek a végrehajtása viszont rendszergazdai jogkört igényel:
Ahhoz, hogy megjelenjen a projektek között az ITK C++ SDL projekt, még néhány teendő van. A http://users.itk.ppke.hu/~mitle/ITKSDL/SDL_project_settings.zip csomagban található fájlokat a `C:\Program Files\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates\wizard` mappába kell másolni úgy, hogy az ott lévő, eredeti `config.script` nevű felülíródjon. Ha sikerült a dolog, a Code::Blocks újraindítása után a „New Project” menüpontnál megjelenik az az ITK C++ SDL projekt típus.

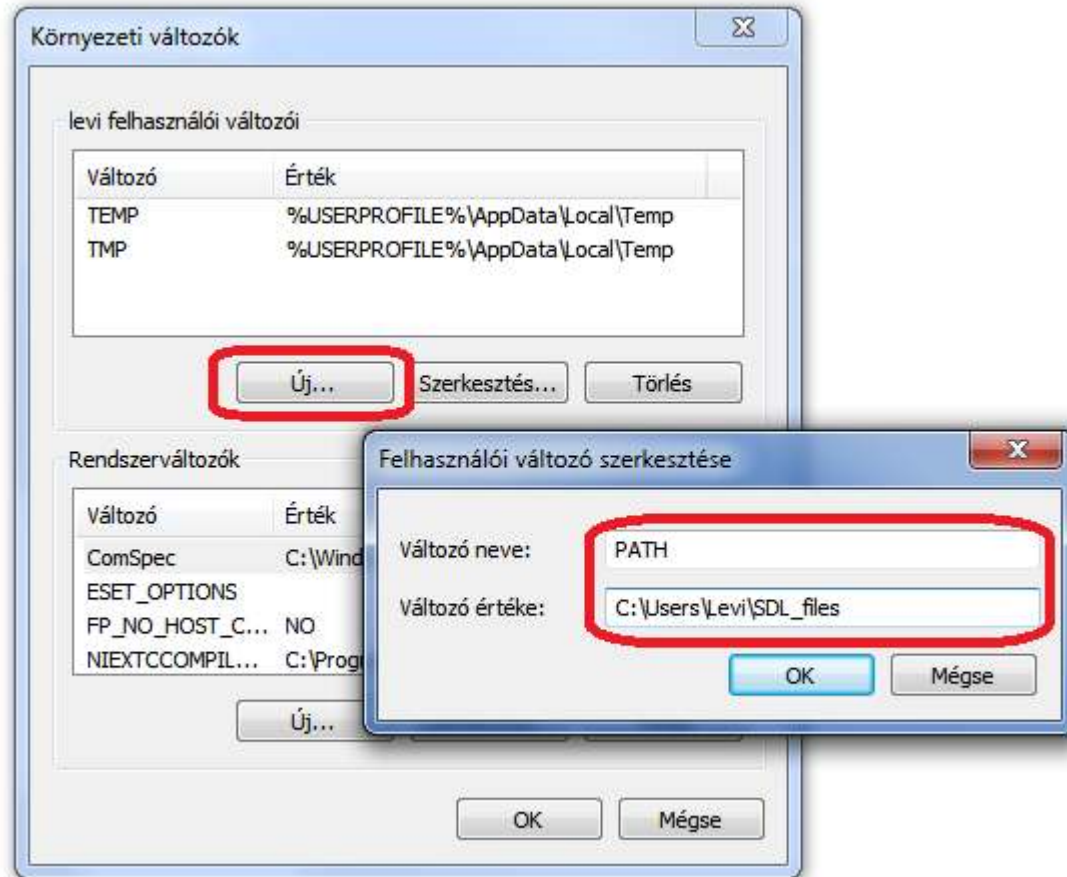


6. Ezzel készen is vagy! Szokásos módon (mint BevProg 1-ben) csinálhatsz Grafikus kimenettel rendelkező C++ projectet nem kell szívní a sok GraphicsProjekt nevű projekt közűli válogatással, keresgéléssel.



7. Ha azt is akarod, hogy a lefordított exék ne sírjanak a hiányzó .DLL-ek miatt, akkor a következő a dolgod: Elindítod a 3. pontban említett .bat fájlt, majd az „Új” gombra kattintás után megadod a következőket:

- Változó neve: **PATH**
- Változó értéke: **C:\Users\"felhasználónév"\SDL_files** (vagyis ahova kicsomagoltad)



Hibabejelentő form:

https://docs.google.com/forms/d/1qbq3BNxNsqZkh9dLsUIImR3_vBLtXMpfmUO rvYwoY2I