

Podstawy programowania

Uwagi wstępne

Uwagi

- W zależności od używanego kompilatora i standardu języka, może się zdarzyć konieczność używania nieco innych funkcji lub importowania innych plików nagłówkowych.
- Należy pamiętać, że w zależności od kompilatora funkcje mogą występować w wersji *tradycyjnej* (**printf()** i **scanf()**) lub *bezpiecznej* (**printf_s()** i **scanf_s()**).
- W przypadku korzystania z kompilatora MSVC należy korzystać z funkcji **scanf_s()** lub dodać przed dołączeniem nagłówków dyrektywę: **#define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS**.

Środowisko Linux

- W systemie plików dysku wskazanym przez prowadzącego (prawdopodobnie **/home/pp**) utwórz katalog o nazwie **CodeBlocks**, który będzie zawierał projekty aplikacji.
- Pamiętaj, aby każdy nowy projekt był zapisywany w nowym katalogu o unikalnej nazwie, najlepiej zawierającej elementy wiążące nazwę katalogu z autorem projektu (np. inicjały lub nazwisko), nie można nadpisywać istniejących projektów.
- Uruchom program **Code::Blocks IDE**.
- Zmień domyślny terminal do uruchamiania skompilowanych programów, użyj opcji **Settings | Environment**, następnie w panelu po lewej stronie wybierz opcję **General settings** i ustaw opcję **Terminal to launch console programs** na **gnome-terminal --wait --title=\$TITLE --**.

Środowisko Windows

- Na dysku wskazanym przez prowadzącego (prawdopodobnie **D:**) utwórz katalog o nazwie **VisualStudio**, który będzie zawierał projekty aplikacji.
- Pamiętaj, aby każdy nowy projekt był zapisywany w nowym katalogu o unikalnej nazwie, najlepiej zawierającej elementy wiążące nazwę katalogu z autorem projektu (np. inicjały lub nazwisko), nie można nadpisywać istniejących projektów.
- Uruchom program **Microsoft Visual Studio 2017** lub **Microsoft Visual Studio 2019**.
- Jeśli środowisko programistyczne uruchomi się w języku polskim, zmień język na angielski, wybierz **Narzędzia | Opcje...**, następnie w panelu po lewej stronie wybierz opcję **Środowisko | Ustawienia międzynarodowe** i wybierz język **English**, uruchom ponownie środowisko.
- Zmień katalog przechowywania projektów, użyj opcji **Tools | Options...**, następnie w panelu po lewej stronie wybierz opcję **Projects and Solutions | Locations** i ustaw opcję **Projects location** na **D:\VisualStudio**.

Korzystanie z debugera w Code::Blocks IDE

- Krokowe uruchomienie programu: opcja **Debug | Step into** (klawisze [SHIFT+F7]) i następnie **Debug | Next line** (klawisz [F7]).
- Możesz przerwać krokowe wykonywanie programu za pomocą **Debug | Stop Debugger** (klawisze [SHIFT+F8]).

Korzystanie z debugera w Microsoft Visual Studio

- Krokowe uruchomienie programu: opcja **Debug | Step Over** (klawisz [F10]). Po zakończeniu śledzenia, powtórz zadanie z wykorzystaniem **Debug | Step Into** (klawisz [F11]). Jakże zauważyłeś różnice? Możesz przerwać krokowe wykonywanie programu za pomocą **Debug | Stop Debugging** (klawisze [SHIFT+F5]).