

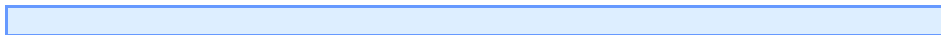
# Installer une bibliothèque SDL sous Code::Blocks



par [Loka](#)

Date de publication : 22/11/2006

Dernière mise à jour : 22/11/2006





I-Bis B - Installation d'une bibliothèque SDL sous Code::Blocks

I-Bis B-1 - Installation de SDL\_image

I-Bis B-2 - Installation de SDL\_TTF

I-Bis B-3 - Installation de SDL\_mixer

## I-Bis B - Installation d'une bibliothèque SDL sous Code::Blocks

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à installer des bibliothèques SDL sous Code::Blocks.

### I-Bis B-1 - Installation de SDL\_image

Nous allons apprendre, dans ce tutoriel, à installer la bibliothèque **SDL\_image** qui permet de charger des fichiers autre que BMP.

Si vous savez comment installer **SDL\_image**, alors vous savez comment installer beaucoup des bibliothèques SDL existantes (c'est le cas par exemple de SDL\_TTF et de SDL\_mixer).

**SDL\_image** est téléchargeable depuis [ici](#)

Lorsque vous récupérez une nouvelle extension SDL (SDL\_TTF, SDL\_mixer, SDL\_image, etc...), soyez sûr d'avoir, au préalable, installer la dernière version de SDL.

Les dernières versions des extensions SDL n'aiment pas beaucoup les vieilles versions de SDL.

Si vous ne le faites pas, Code::Blocks compilera le programme mais le programme pourra rater à l'exécution.

Allez sur la page de téléchargement de SDL\_image (voir lien plus haut), descendez à la section *Binary* et téléchargez la version indiqué sur l'image ci-dessous :

## Binary:

### Linux

[SDL image-1.2.5-1.i386.rpm](#)

[SDL image-1.2.5-1.mipsel.rpm](#) (Playstation 2)

[SDL image-devel-1.2.5-1.i386.rpm](#)

[SDL image-devel-1.2.5-1.mipsel.rpm](#) (Playstation 2)

### Win32

[SDL image-1.2.5-win32.zip](#)

[SDL image-devel-1.2.5-VC6.zip](#)



### MacOS X

[SDL image-1.2.5.dmg](#)

### MacOS Classic

[SDL image-devel-1.2.5-PPC.sea.bin](#)

Chaque bibliothèque SDL possède trois parties essentielles :

- Les fichiers d'entête (\*.h)
- Le fichier lib
- Le(s) fichier(s) dll

Ouvrez le fichier d'archive, il devrait contenir un dossier.

Ouvrez ce dossier, il devrait contenir deux sous-dossiers.

Premièrement, ouvrez le sous-dossier *include* et extrayez le fichier d'entête (\*.h) dans le sous-dossier SDL dans le dossier include de Code::Blocks.

Ce dossier devrait être C:\Program Files\CodeBlocks\include\SDL.

Ensuite, extrayez le fichier lib, contenu dans le sous-dossier lib, dans le dossier lib de Code::Blocks.

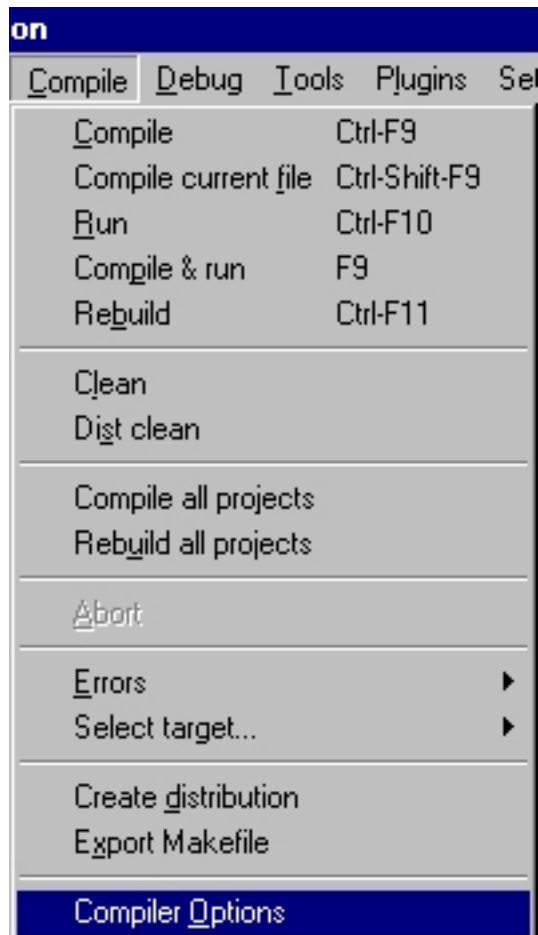
Ce dossier devrait être C:\Program Files\CodeBlocks\lib.

Extrayez ensuite les fichier dll se trouvant dans le sous-dossier lib de l'archive dans le dossier bin de Code::Blocks.

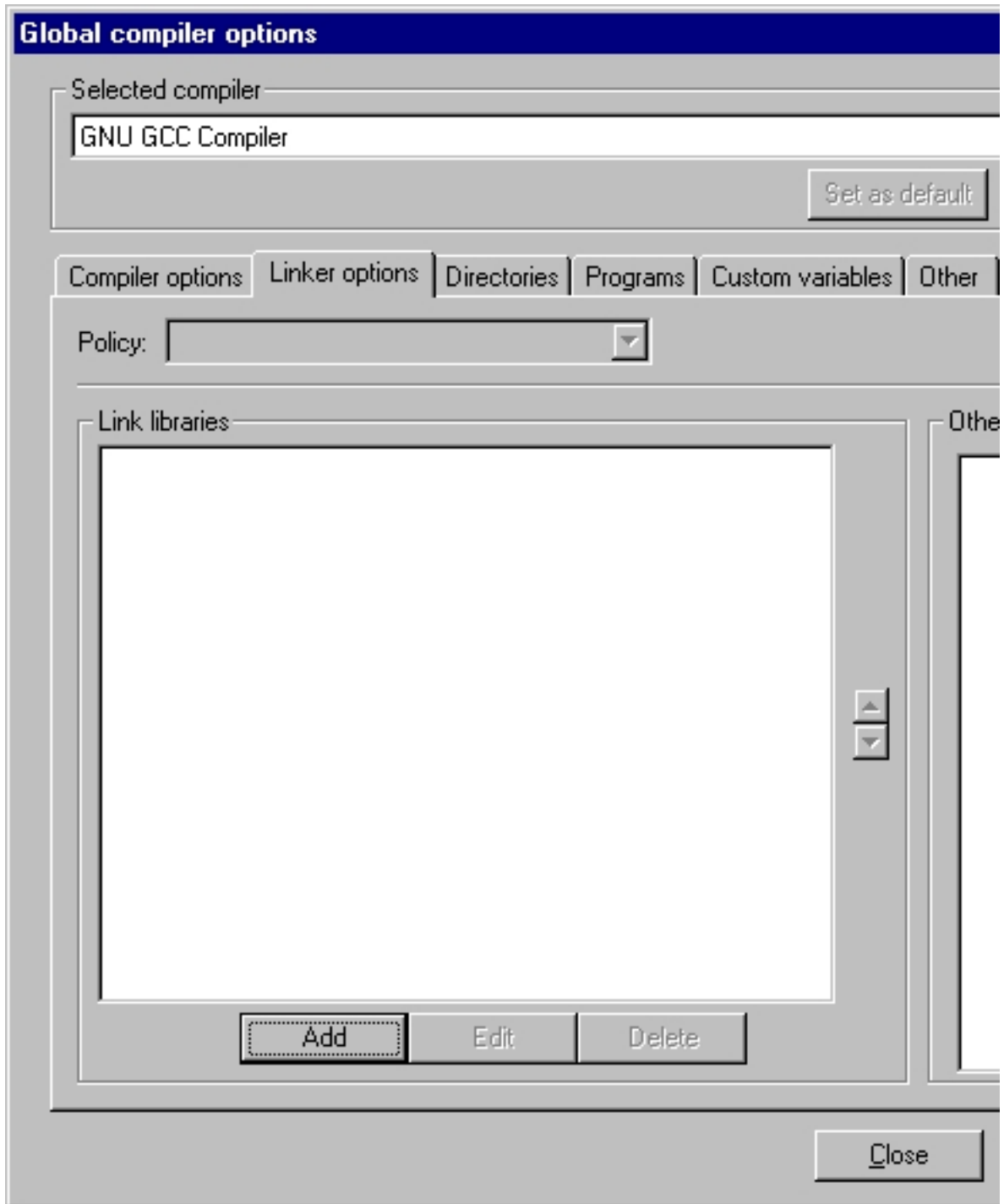
Ce dossier devrait être C:\Program Files\CodeBlocks\bin.

Enfin extrayez les fichiers dll dans C:\WINDOWS\SYSTEM32.

Maintenant ouvrez votre projet SDL et allez dans les options de compilation (Compiler Options)



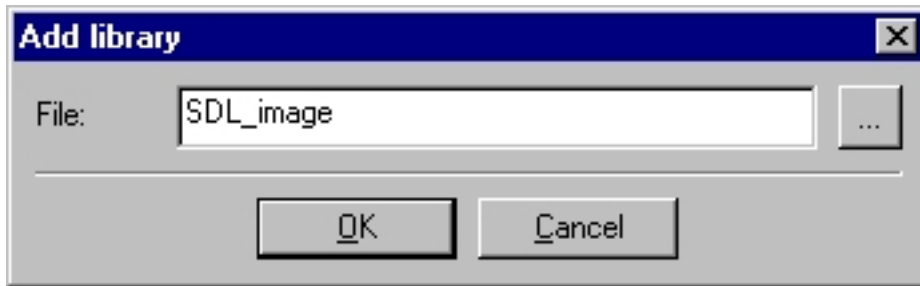
Ensuite, dans l'onglet *linker options*, cliquez sur le bouton *add* dans le champ *Link librairie* :



Une petite fenêtre apparaîtra dans laquelle il vous faut copier

SDL\_image

dans le champ afin d'ajouter la nouvelle bibliothèque, puis cliquer sur ok :



Pour utiliser `SDL_image`, assurez-vous de bien inclure le fichier d'entête :

```
#include "SDL/SDL_image.h"
```

Maintenant, vous pouvez utiliser les fonctions de `SDL_image`.

La première fonction que vous devez apprendre est **`IMG_Load()`**.

Vous en avez un exemple d'utilisation dans le [Chapitre V \(Transparence\)](#) avec la fonction `load_image()` que nous implémentons.

Comme vous pouvez le voir, **`IMG_Load()`** fait la même chose que **`SDL_LoadBMP()`**, mais il y a quand même une énorme différence :

**`IMG_Load()`** peut charger les images de type BMP, GIF, JPEG, LBM, PCX, PNM, TGA, TIFF, XCF, XPM, XV et PNG contrairement à **`SDL_LoadBMP()`** qui ne peut que charger les fichiers BMP.

### I-Bis B-2 - Installation de `SDL_TTF`

L'installation de `SDL_TTF` se déroule exactement de la même façon que l'installation de `SDL_image`.

Les seules différences se situent dans le renseignement du Linker dans les options du projet et dans l'inclusion du fichier d'entête.

Dans le linker, vous devez mettre

```
SDL_ttf
```

Et dans votre fichier, vous devez inclure :

```
#include "SDL/SDL_ttf.h"
```

### I-Bis B-3 - Installation de `SDL_mixer`

De même, vous devez linker

```
SDL_mixer
```

Et vous devez inclure :

```
#include "SDL/SDL_mixer.h"
```