

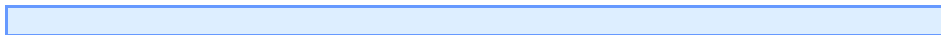
# Installer une bibliothèque SDL sous linux en ligne de commande



par [Loka](#)

Date de publication : 22/11/2006

Dernière mise à jour : 22/11/2006





I-Bis C - Installer une bibliothèque SDL sous linux en ligne de commande

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

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

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

## I-Bis C - Installer une bibliothèque SDL sous linux en ligne de commande

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à installer des bibliothèques SDL sous linux en ligne de commande.

### I-Bis C-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](#)

Lancez le rpm et laissez le s'installer.

Pour les debianistes (et les personnes d'Ubuntu), voici ce qu'il vous reste à faire :

```
sudo apt-get install libsdl-image1.2 libsdl-image1.2-dev
```

Ensuite tapez la ligne de commande suivante :

```
g++ -o myprogram mysource.cpp -lSDLmain -lSDL -lSDL_image
```

Vous pouvez aussi utiliser le programme `sdl-config` qui va ajouter à votre place les options de gcc et les liaisons nécessaires à la compilation.

Vous pouvez vous reporter au tutoriel d'anomaly à cette [adresse](#) pour en avoir un exemple.

## I-Bis C-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 pour les debianistes (et les personnes d'Ubuntu) qui doivent faire ainsi :

```
sudo apt-get install libsdl-ttf2.0-0 libsdl-ttf2.0-dev
```

Ensuite, pour tout le monde, il suffit de rajouter dans les options de compilation `-ISDL_ttf` :

```
g++ -o myprogram mysource.cpp -lSDLmain -lSDL -lSDL_ttf
```

### I-Bis C-3 - Installation de SDL\_mixer

Même chose, pour compiler :

```
g++ -o myprogram mysource.cpp -lSDLmain -lSDL -lSDL_mixer
```