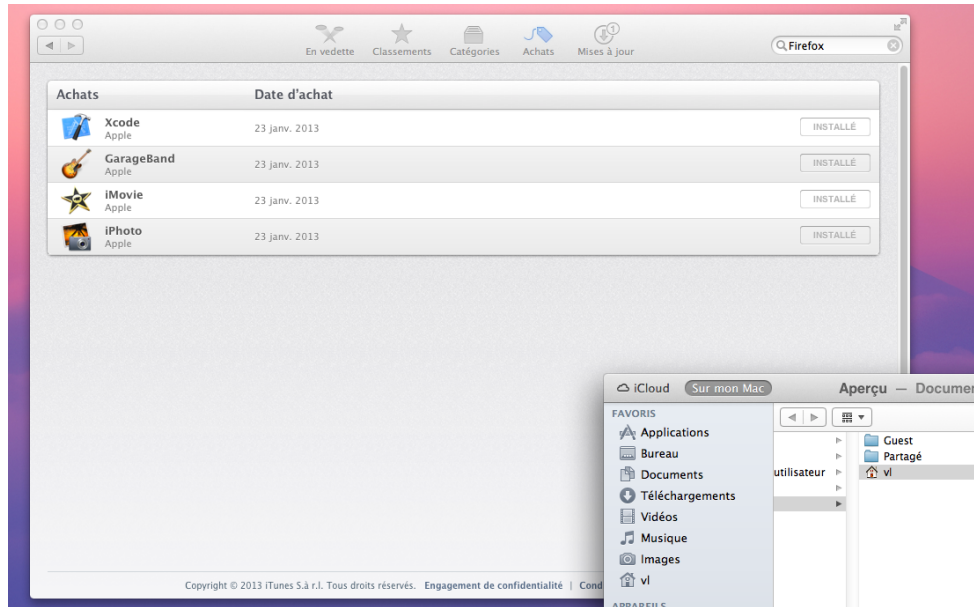


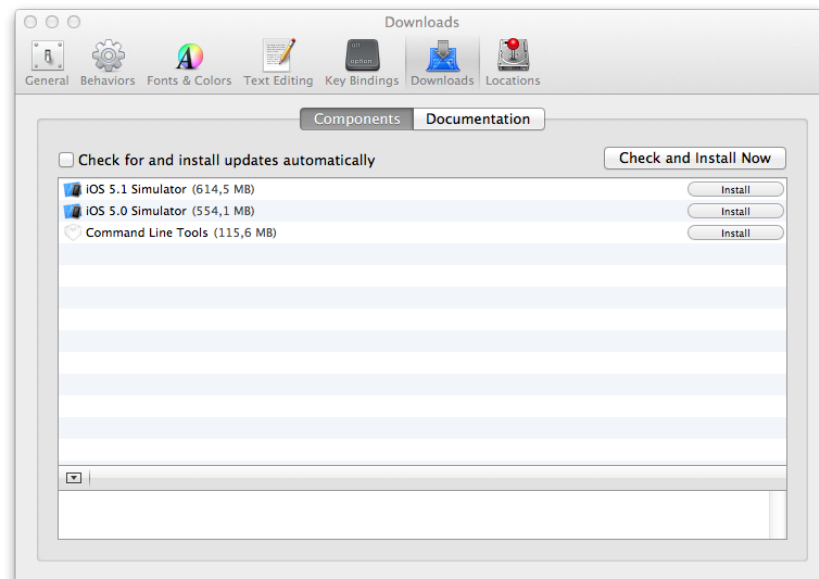
## Compiler un programme C graphique sous Mac OSX avec Xcode 4 et GLFW

### Installer Xcode 4

1. Installez Xcode 4 via iTunes (attention, c'est gros, prévoyez une bonne heure au minimum !)



2. Installez les outils de ligne de commande de Xcode.



### Installer GLFW

1. Téléchargez le fichier glfw-2.7.2 à l'adresse <http://sourceforge.net/projects/glfw/files/glfw/2.7.7/glfw-2.7.7.zip/download>.
2. Décompressez le fichier dans un répertoire avec un nom facilement utilisable (ex : /Users/moi/meca1120). **Important** : avoir un nom sans espace, accents, etc. vous facilitera grandement la vie ! Pour obtenir le nom d'un répertoire, il faut faire un clic droit sur le répertoire dans le Finder et sélectionner "Lire les informations".

3. Compilez la librairie. Pour ça, ouvrez un terminal (dans les accessoires du répertoire applications du Finder :-) (à mettre dans vos raccourcis !) et entrez les commandes suivantes :

```
cd /Users/moi/meca1120/glfw-2.7.2
make cocoa
```

4. Vérifiez que tout fonctionne bien en cliquant sur l'application `/Users/moi/meca1120/glfw-2.7.2/examples/Gear`. Si tout va bien, vous devriez voir de jolis engrenages : cool !

### Télécharger et compiler le code source du cours

1. Téléchargez l'archive zip sur <http://perso.uclouvain.be/vincent.legat/teaching/iCampusOpen/documents/meca1120/myFem-BasicGraphic-cocoa.zip> et décompressez-le.
2. Editez le fichier Makefile et adaptez le contenu des variables suivantes :

```
GLFWINCLUDE = /Users/moi/meca1120/glfw-2.7.2/include
GLFWLIBRARY = /Users/moi/meca1120/glfw-2.7.2/lib/cocoa/libglfw.a
```

3. Ouvrez un terminal et entrez :

```
cd /Users/moi/meca1120/BasicGraphic
make
```

Vous pouvez maintenant lancer l'exemple avec

```
./myFem
```