

## Editer, compiler et exécuter un programme C sous Windows avec Code::Blocks

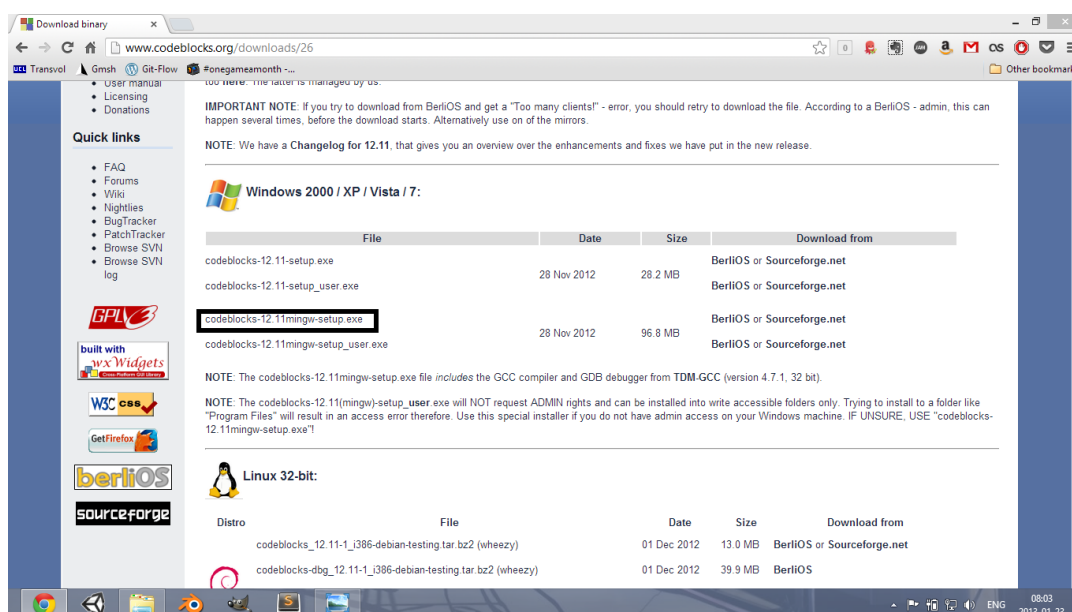
### Installer l'environnement gratuit multi-plateforme<sup>1</sup> Code::Blocks

Utilisez [google](#) pour trouver l'aire de téléchargement (légal :-)) ou bien soyez paresseux et rendez-vous directement à l'adresse suivante :

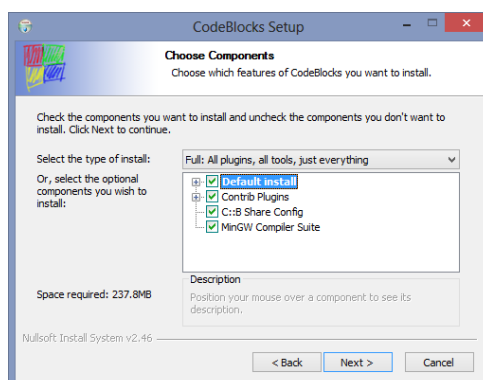
<http://www.codeblocks.org/downloads/26#windows>

Le fichier dont vous avez besoin est celui marqué sur la figure, *codeblocks-12.11mingw-setup.exe*, que vous pouvez télécharger depuis la source *Sourceforge.net* (pour Windows).

Ce qui est particulièrement bien sous Windows, c'est qu'un compilateur *mingw* est inclus dans l'environnement, vous n'aurez donc rien à installer séparément par la suite.

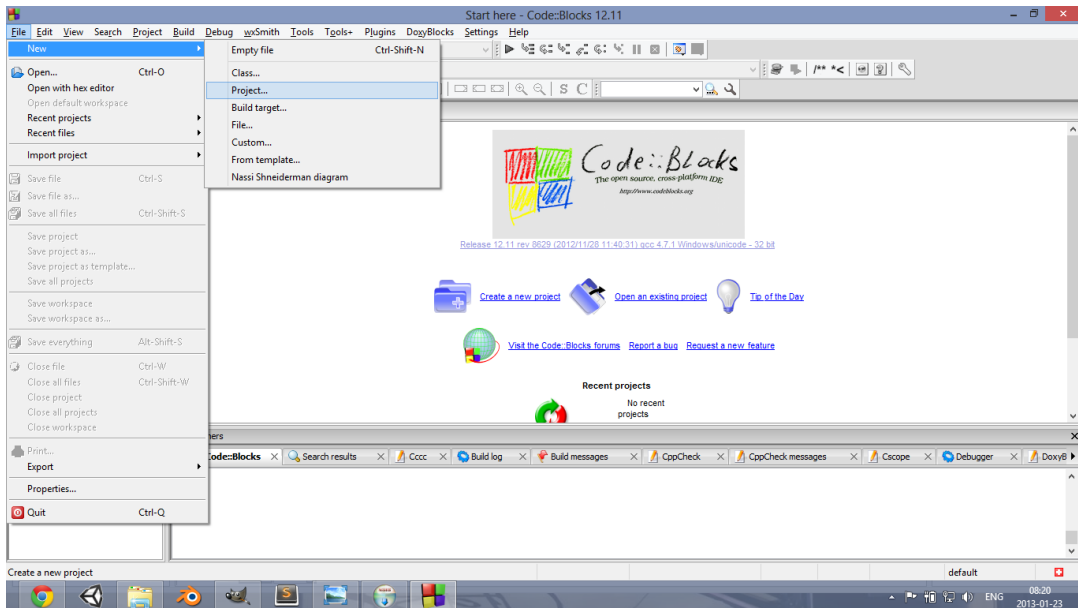


L'installation en elle-même est très simple, et vous pouvez accepter les propositions par défaut.



<sup>1</sup> Plus sérieusement, la version Mac n'est pas très fiable et une peu buggée.  
Conclusion : si vous avez un joli Mac, c'est nettement plus malin d'utiliser Xcode

## Créer un nouveau projet : MyFirstProject

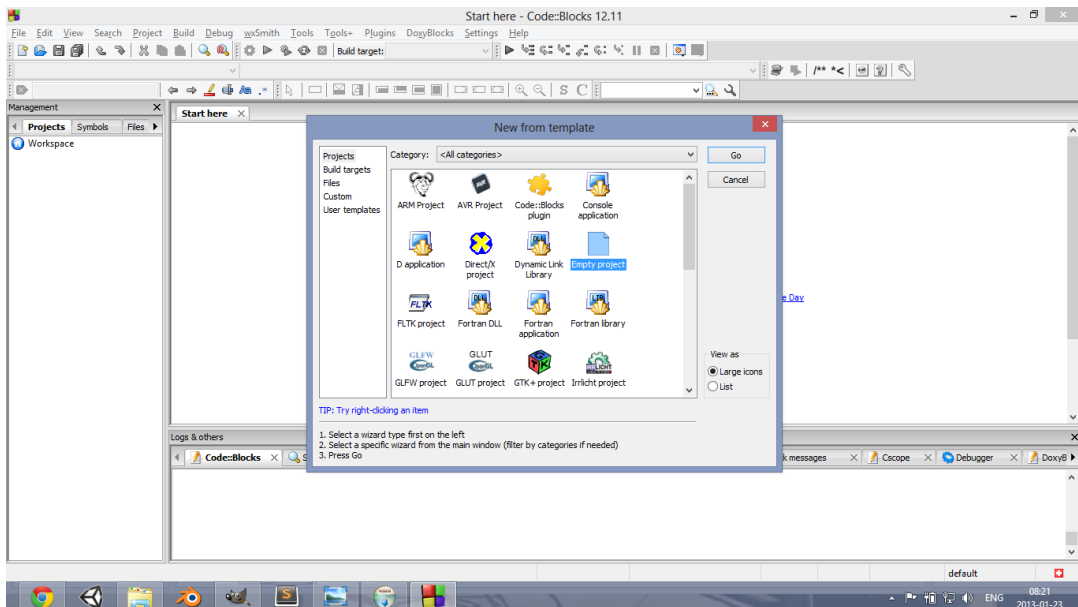


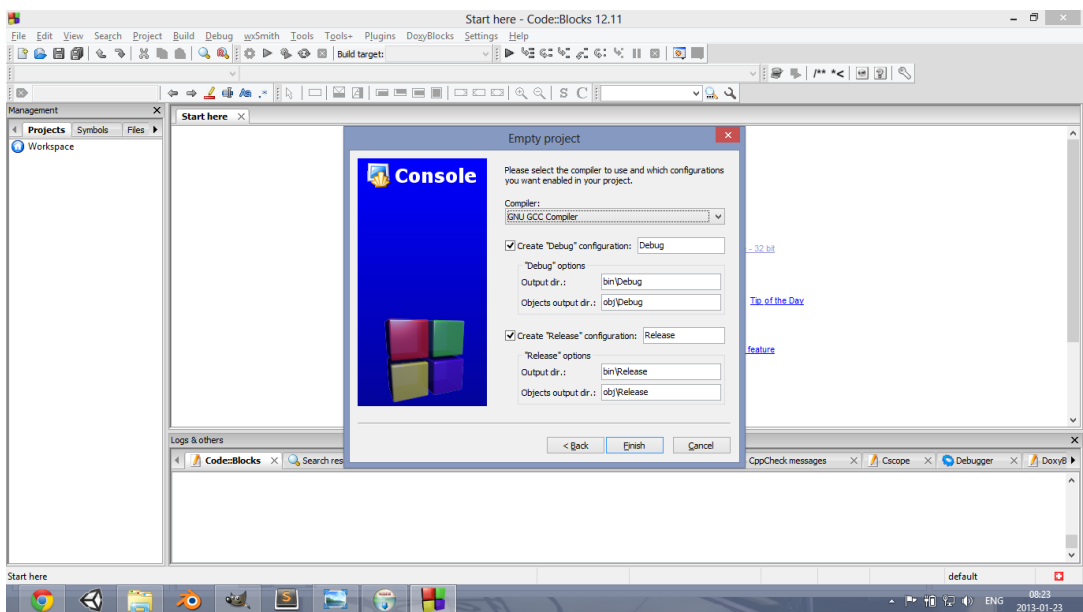
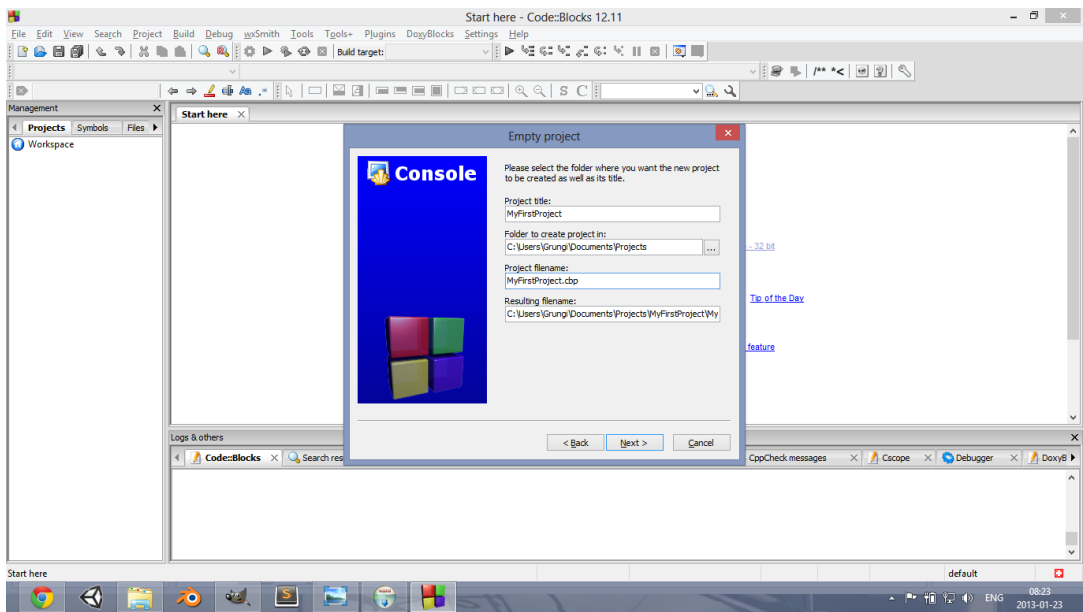
Il suffit de cliquer sur File → New → Project...

Choisissez le nom du projet et le dossier où le mettre.

Tout le reste se fait tout seul.

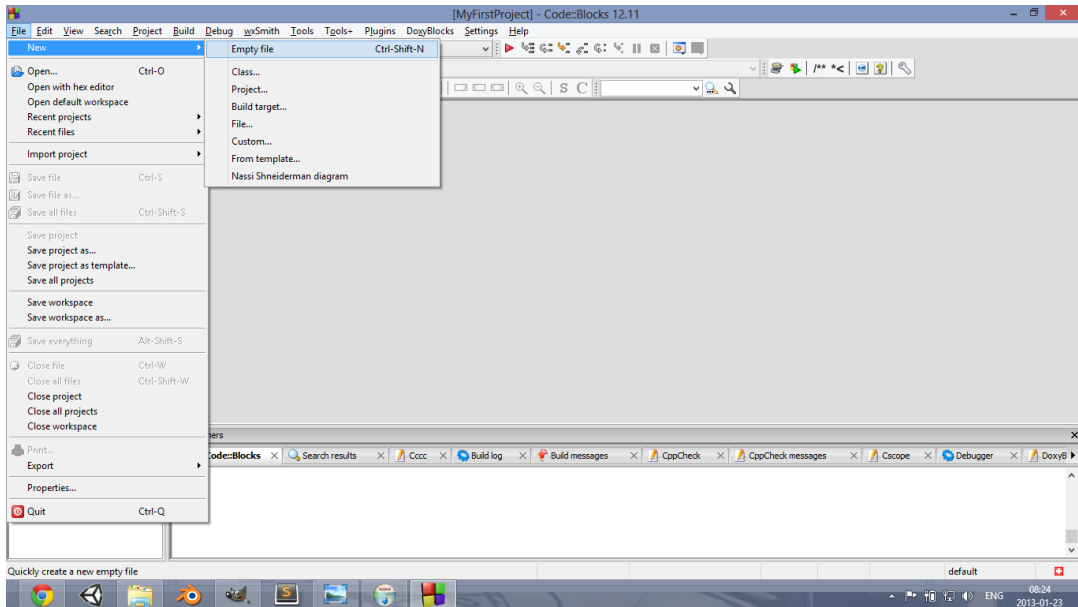
Vérifiez simplement que le compilateur sélectionné est bien le GNU GCC compiler.



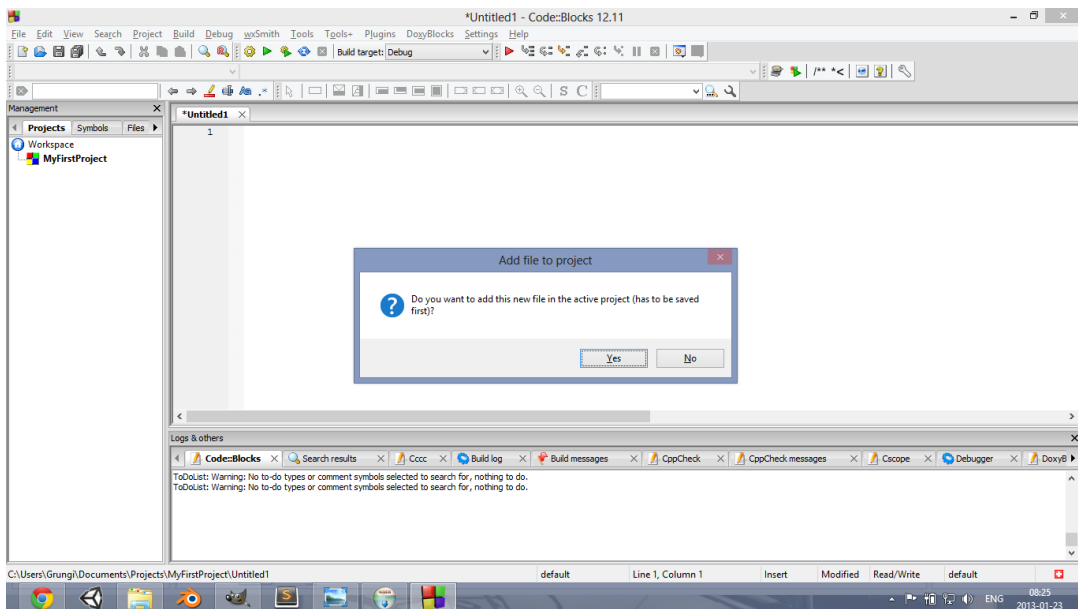


## Créer, ajouter, éditer et sauvegarder des fichiers source

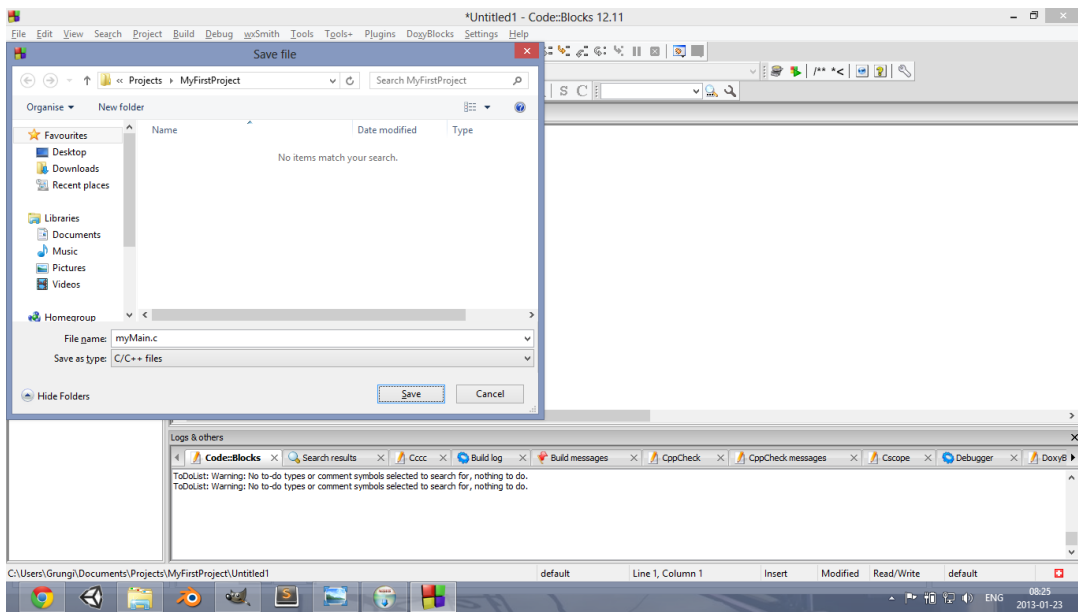
Commencez par créer un nouveau fichier fichier.



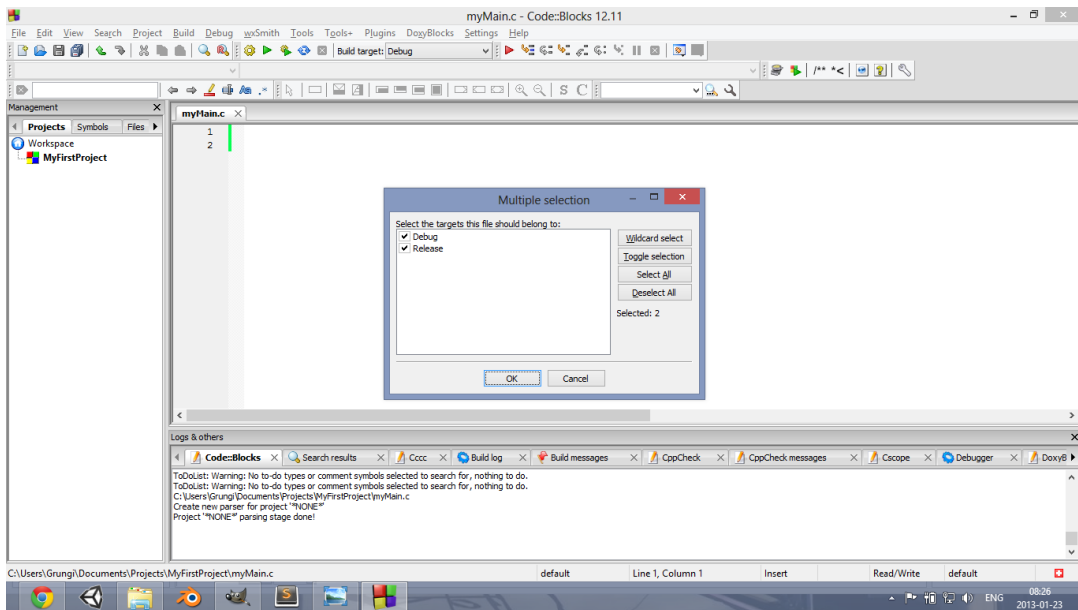
Ajoutez ce nouveau fichier au projet actuel.



Vous devez maintenant sauvegarder ce fichier. Laissez le dossier proposé par Code::Blocks et nommez-le `myMain.c`. Vous pouvez bien sûr choisir un autre nom, mais avoir un nom explicite pour le fichier principal de vos programmes (d'où le "main") vous facilitera la vie.

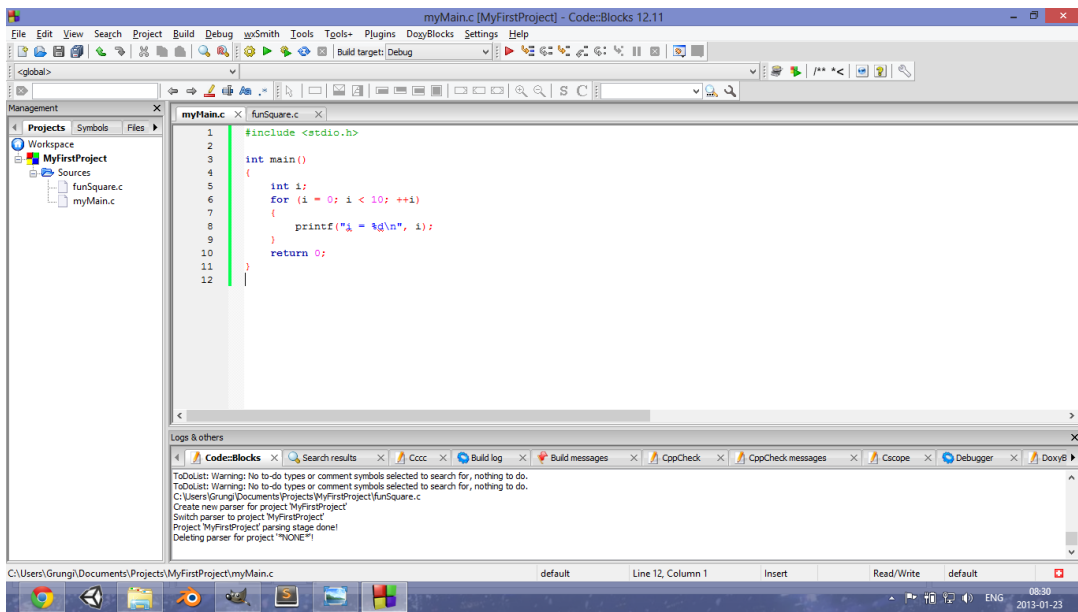


Ne décochez aucune des options, et voilà, votre nouveau fichier est prêt à être édité. Cette procédure peut être répétée autant de fois que nécessaire pour créer les différents fichiers de votre projet. Mais dans un premier temps, un seul fichier suffit.

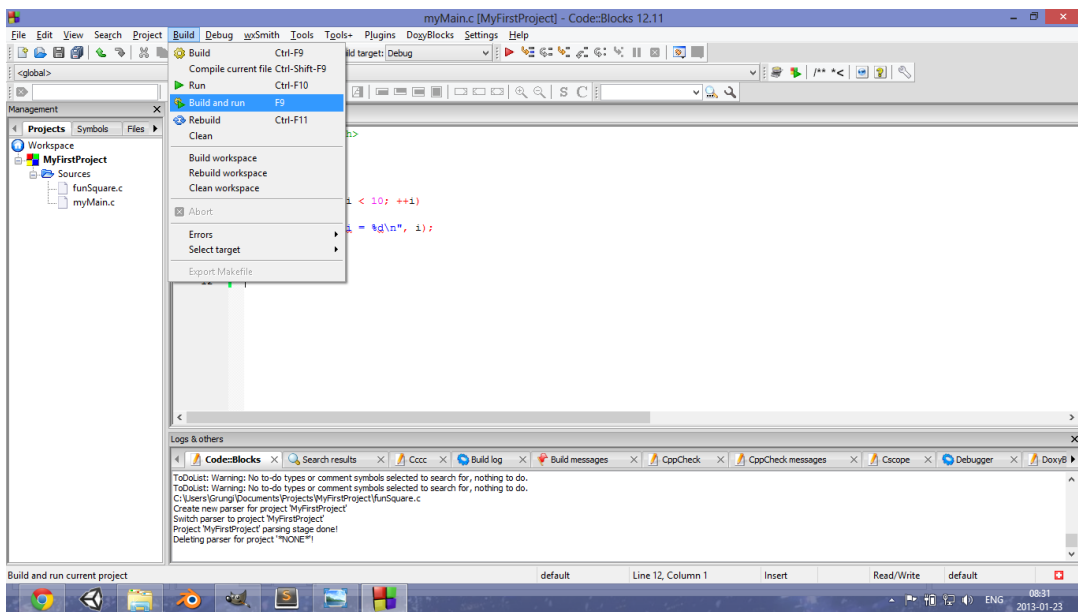


## Editer, compiler et exécuter votre programme

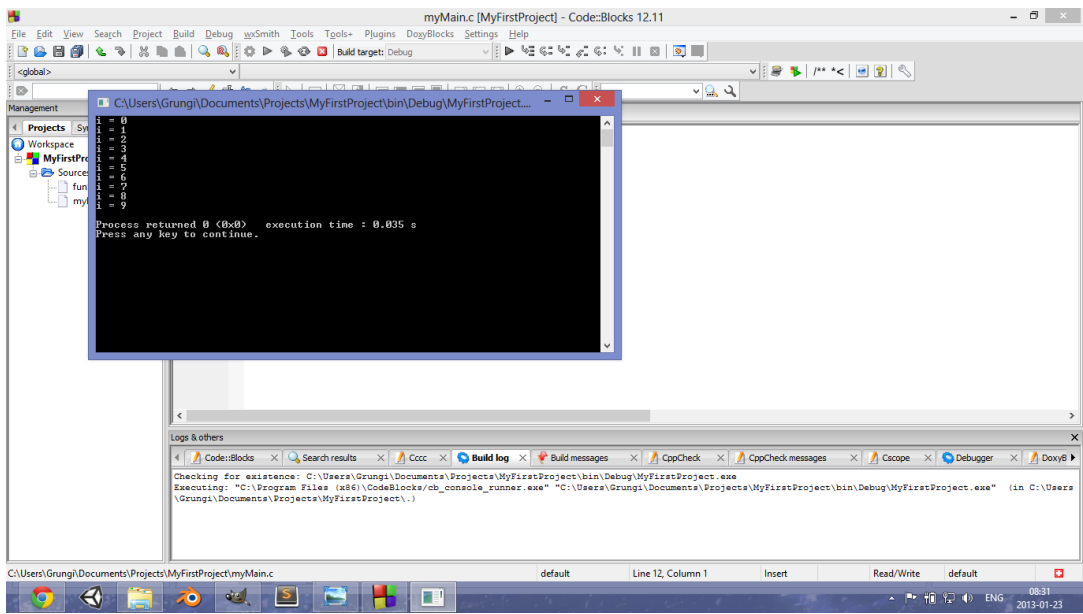
Ouvrez le fichier `myMain.c` (vous pourrez le trouver dans la barre à gauche de l'écran si son onglet n'est pas encore ouvert) et entrez le code suivant dans le fichier :



Vous pouvez maintenant essayer de compiler et lancer le projet.

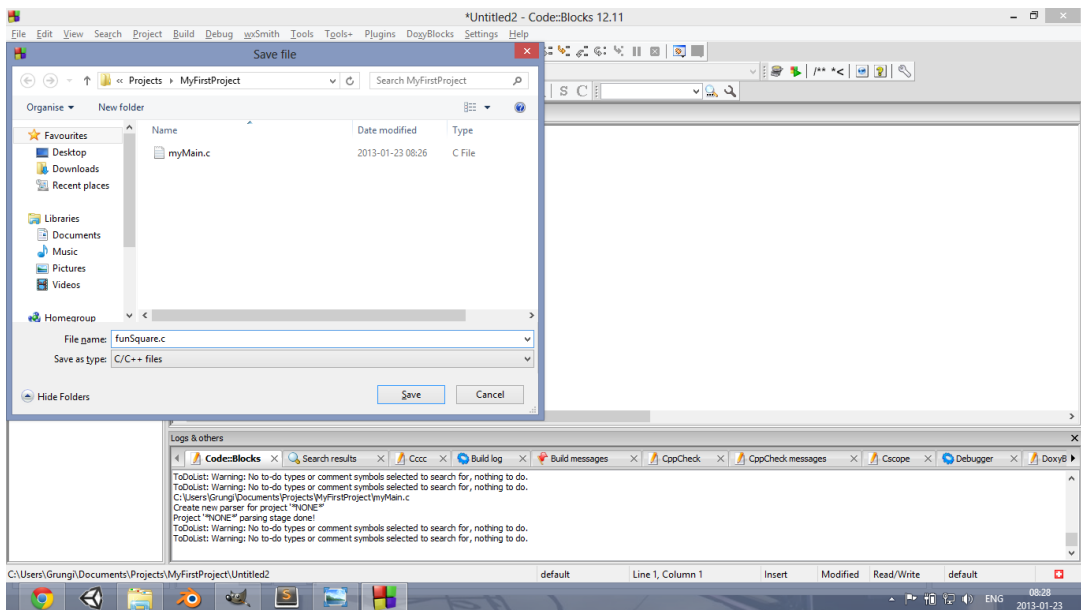
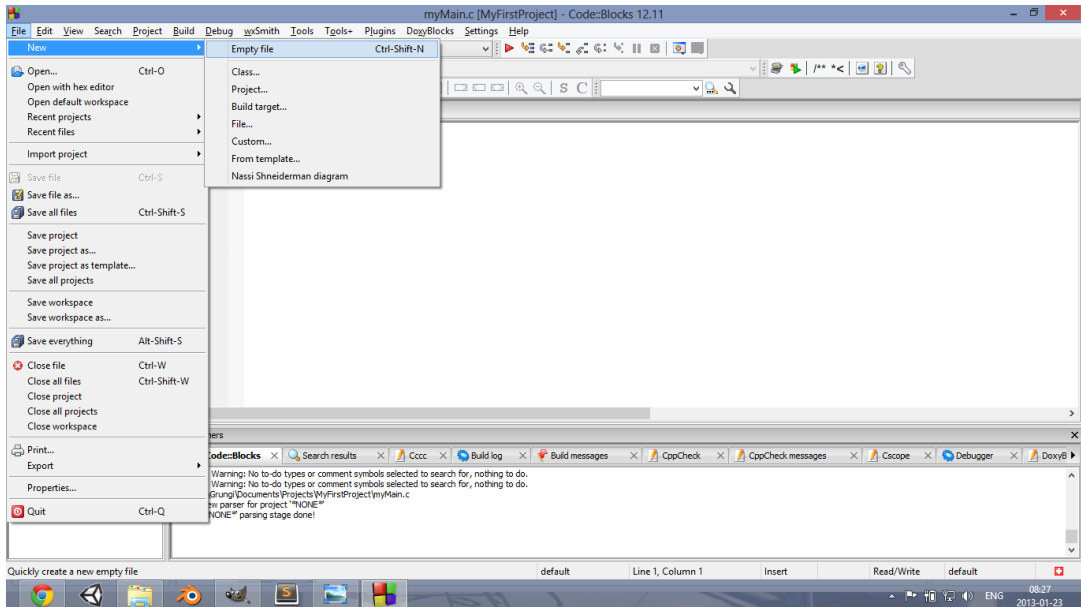


Sélectionnez **Build and Run**, ou bien appuyez sur la touche **F9** (retenez ce raccourci, il vous fera gagner beaucoup de temps sur le long terme) ! Pour fermer le terminal ouvert, appuyez sur n'importe quelle touche de votre clavier (ne pas fermer la fenêtre avec la souris). Le résultat devrait être similaire à la figure suivante :



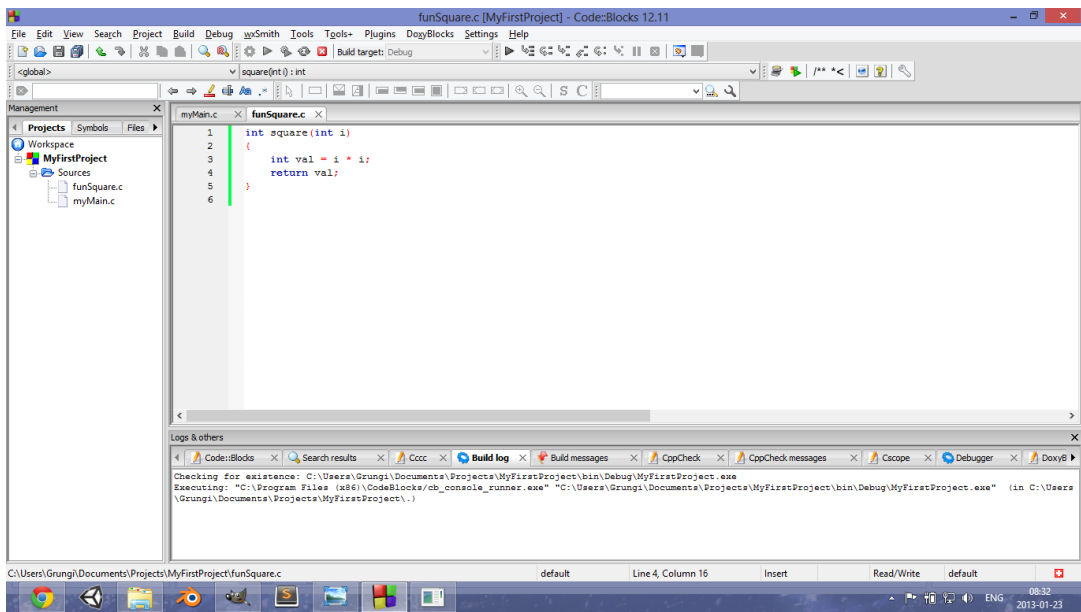
## Modifier, compiler et exécuter votre programme

Commencez par créer un nouveau fichier nommé `funSquare.c`:

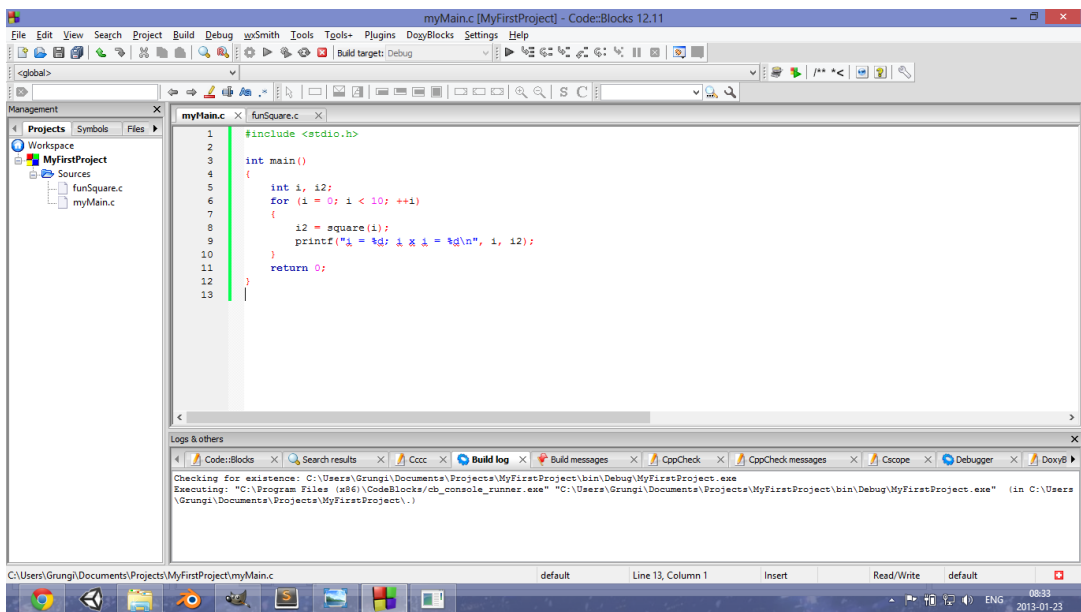


Insérez le code suivant dans le nouveau fichier.

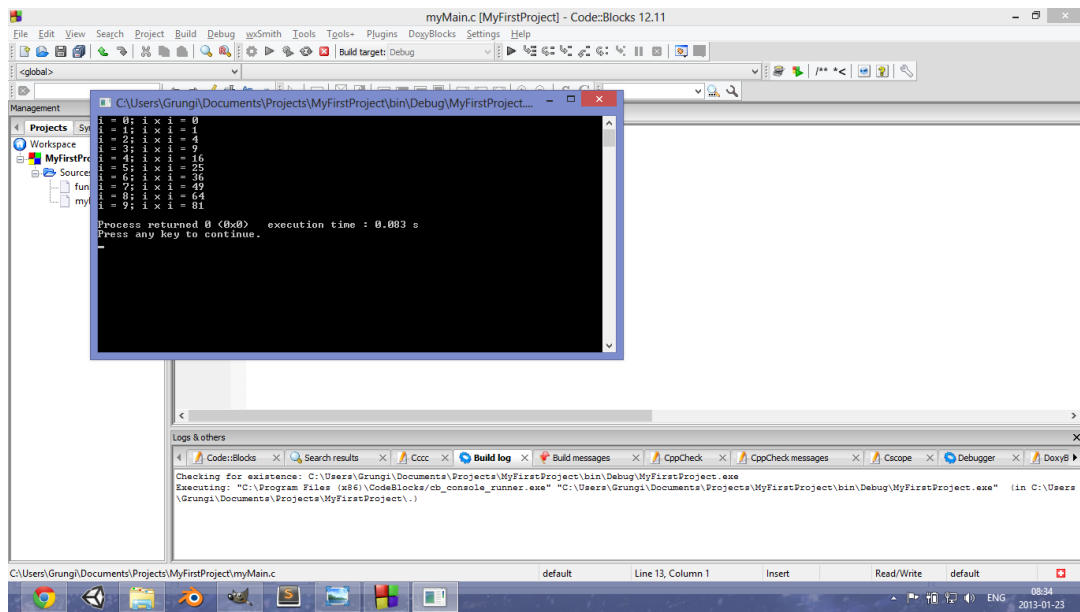




Modifiez ensuite le code du fichier `myMain.c` pour qu'il fasse appel au code de votre nouvelle fonction.



Enfin, lancez le programme (via Build and Run ou la touche F9)



Voilà, vous savez maintenant comment utiliser Code::Blocks pour écrire, compiler et lancer des programmes C. Félicitations !