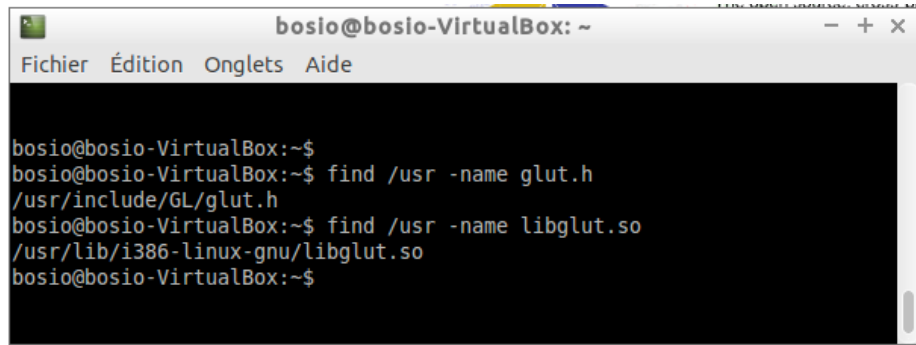


Configurer CODEBLOCK pour travailler avec GLUT sous Linux

Step 1

Pour configurer CODEBLOCK il faut d'abord repérer les répertoires où la bibliothèque glut est installée. Deux répertoires sont nécessaires: *include* et *lib*, pour le trouver il faut utiliser la commande **find**



```
bosio@bosio-VirtualBox: ~  
Fichier  Édition  Onglets  Aide  
bosio@bosio-VirtualBox:~$  
bosio@bosio-VirtualBox:~$ find /usr -name glut.h  
/usr/include/GL/glut.h  
bosio@bosio-VirtualBox:~$ find /usr -name libglut.so  
/usr/lib/i386-linux-gnu/libglut.so  
bosio@bosio-VirtualBox:~$
```

Figure 1

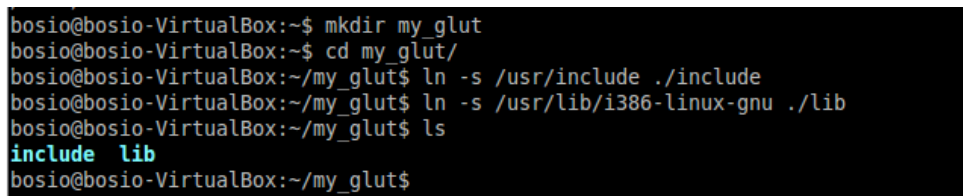
La figure 1 nous montre un exemple d'utilisation de la commande **find**. Les deux répertoires identifiés sont:

- /usr/include/GL
- /usr/lib/i386-linux-gnu

Vous devez exécuter la même commande pour trouver vos répertoires.

Step 2

Ensuite, on utilisera les deux répertoires pour indiquer à CODEBLOCK où glut est installée.



```
bosio@bosio-VirtualBox:~$ mkdir my_glut  
bosio@bosio-VirtualBox:~$ cd my_glut/  
bosio@bosio-VirtualBox:~/my_glut$ ln -s /usr/include ./include  
bosio@bosio-VirtualBox:~/my_glut$ ln -s /usr/lib/i386-linux-gnu ./lib  
bosio@bosio-VirtualBox:~/my_glut$ ls  
include lib  
bosio@bosio-VirtualBox:~/my_glut$
```

Figure 2

La figure 2 nous montre les commandes à utiliser pour :

1. créer un répertoire *my_glut* (`mkdir my_glut`)
2. entrer dans le répertoire *my_glut* (`cd my_glut`)
3. créer un lien vers *include* (`ln -s /usr/include ./include`)

4. créer un lien vers lib (`ln -s /usr/lib/i386-linux-gnu ./lib`)
5. visualiser le contenu du répertoire `my_glut` et vérifier qu'il contient bien `include` et `lib`

Vous devez exécuter la même suite des commandes. **Attention à utiliser les répertoires que vous aviez repérés dans le step 1.**

Step 3

Maintenant on peut démarrer CODEBLOCK.

1. Choisir créer un nouveau projet
2. Choisir « glut project »
3. Saisir le répertoire que vous venez de créer dans le step 2. Dans l'exemple de la figure 3 on spécifie le répertoire `my_glut`.

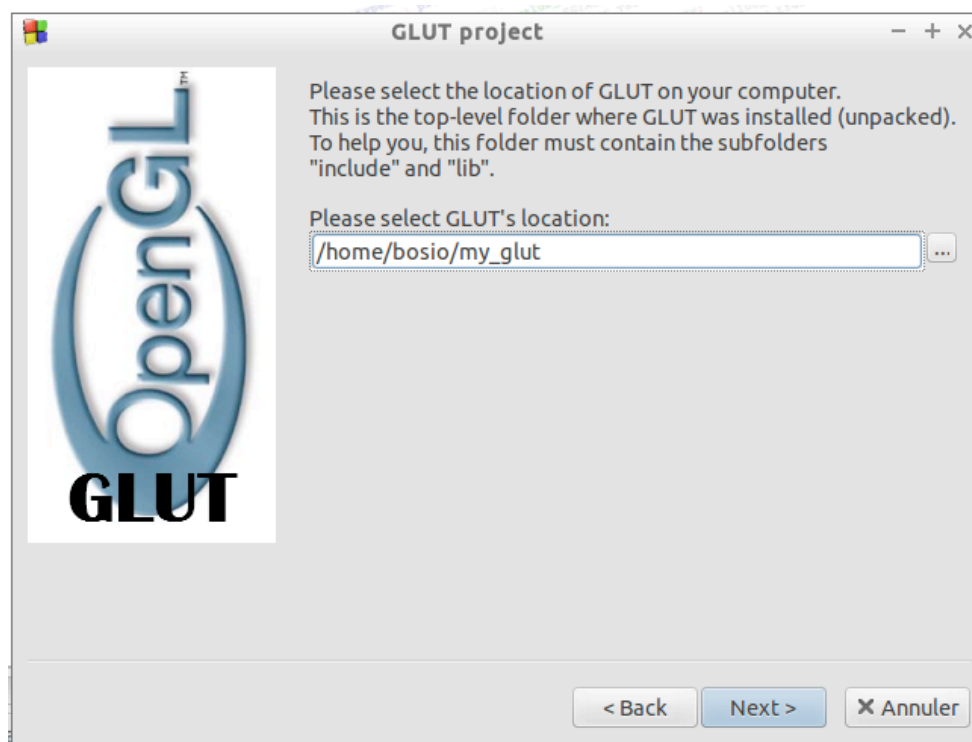


Figure 3

4. Si il n'y a pas des erreurs, vous pouvez voir votre projet qui est composé d'un fichier `main.cpp` qui contient un exemple d'utilisation de la bibliothèque `glut`. En cas d'erreur il vous faut revenir aux step 1 et/ou 2
5. Vous pouvez compiler et exécuter, la figure 4 nous montre le résultat.

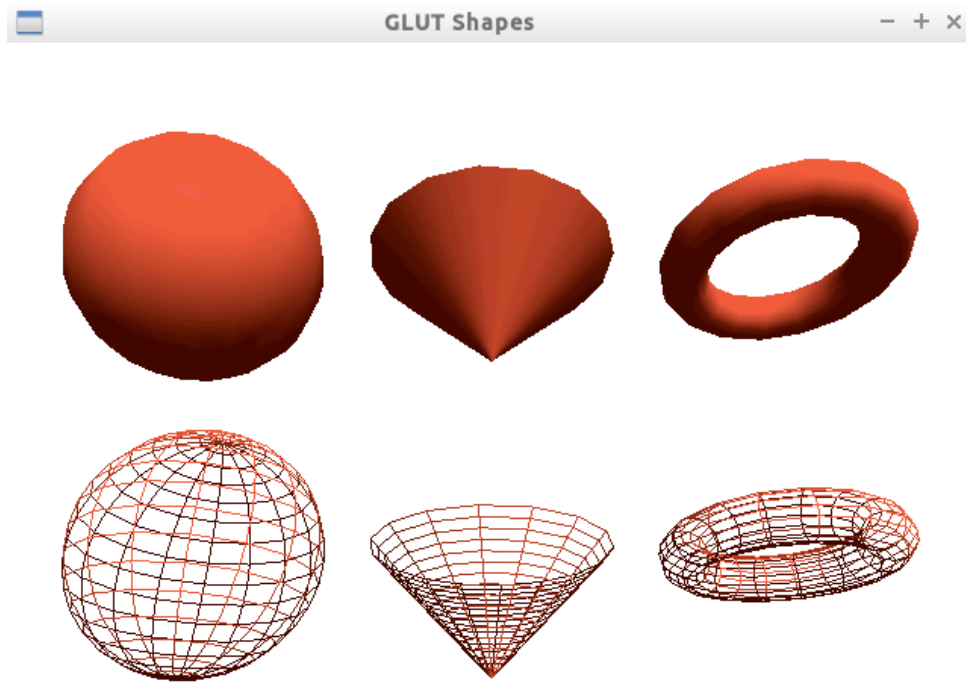


Figure 4

6. Maintenant vous pouvez modifier le projet pour compiler et exécuter vos programmes.