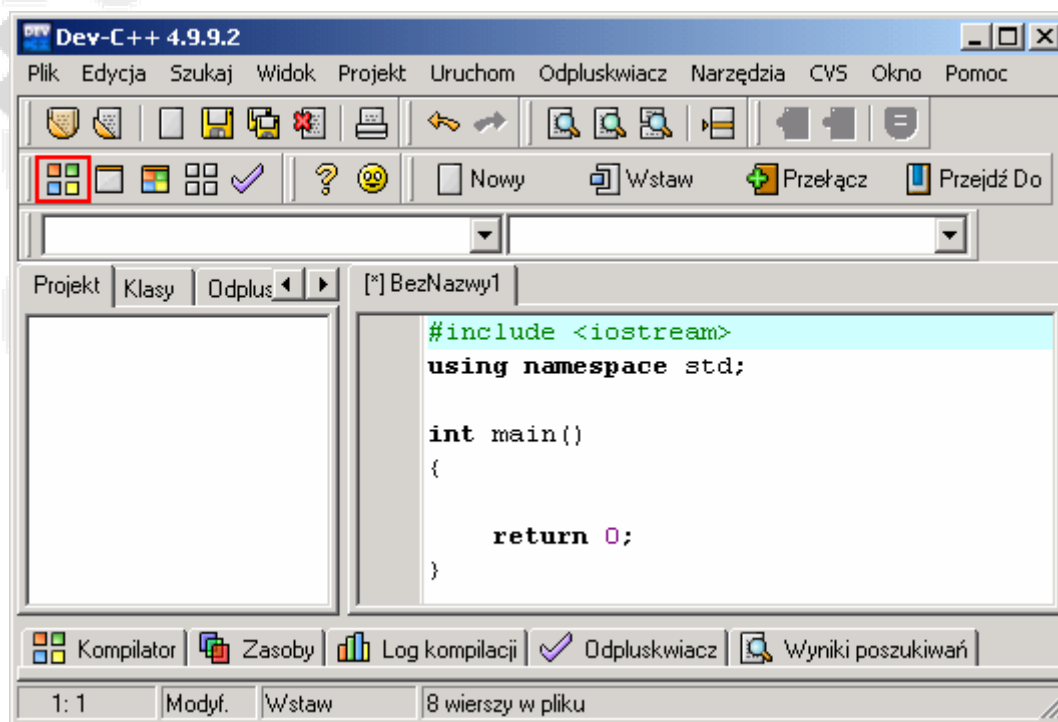


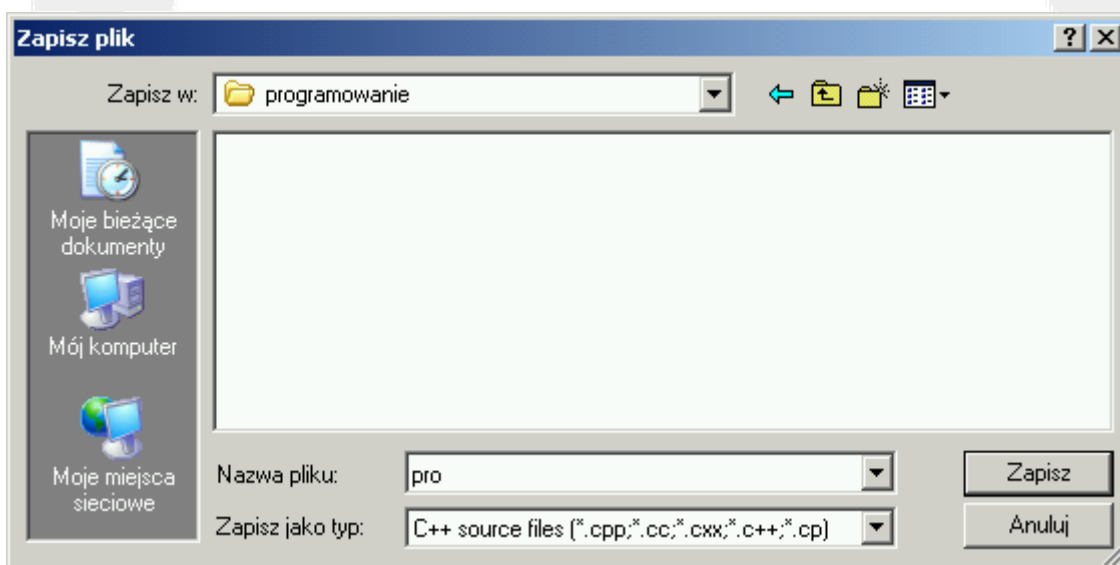
Kompilacja i uruchamianie – krok po kroku

Krok 1 – napisany program kompilujemy; można to zrobić na kilka sposobów:

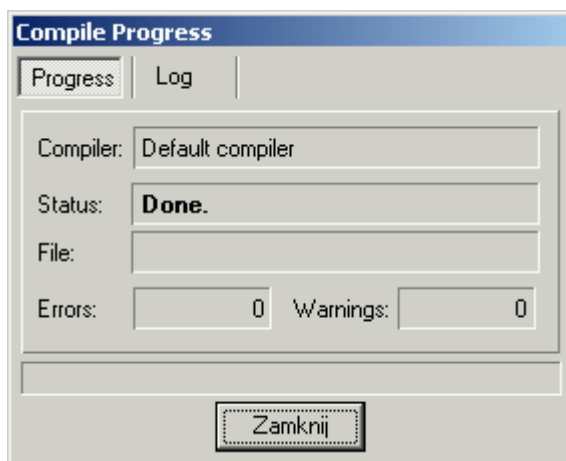
- wybierając przycisk zaznaczony czerwonym prostokątem;
- wybierając z menu **Uruchom > Kompiluj**;
- korzystając z kombinacji klawiszy **Ctrl+F9**.



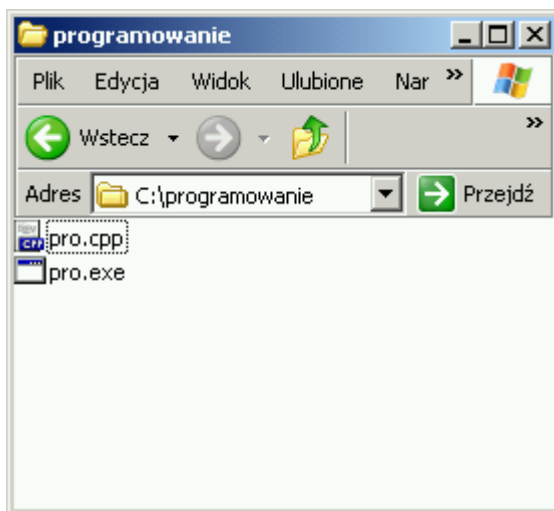
Podczas pierwszej kompilacji zapisujemy program na dysku, w wybranym przez siebie miejscu; nazwy plików powinny być krótkie, najlepiej używać wyłącznie małych liter alfabetu łacińskiego, znaku podkreślenia (_) oraz cyfr.



Poprawny proces kompilacji zakończy się poniższym komunikatem.

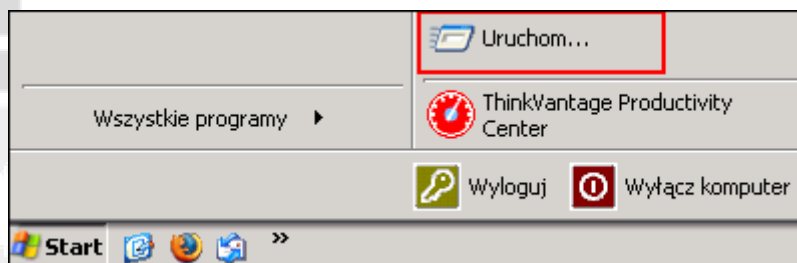


Folder, w którym zapisywaliśmy plik znajdują się dwa pliki o tej samej nazwie, ale różnych rozszerzeniach; plik ***.cpp** zawiera źródło programu a ***.exe** jest plikiem wynikowym.

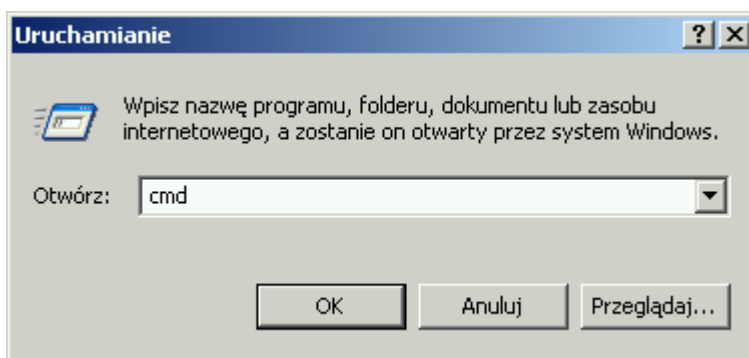


Jeśli nie widać rozszerzeń plików należy z menu wybrać **Narzędzia > Opcje folderów...**, na zakładce **Widok** usunąć zaznaczenie **Ukryj rozszerzenia znanych typów plików**.

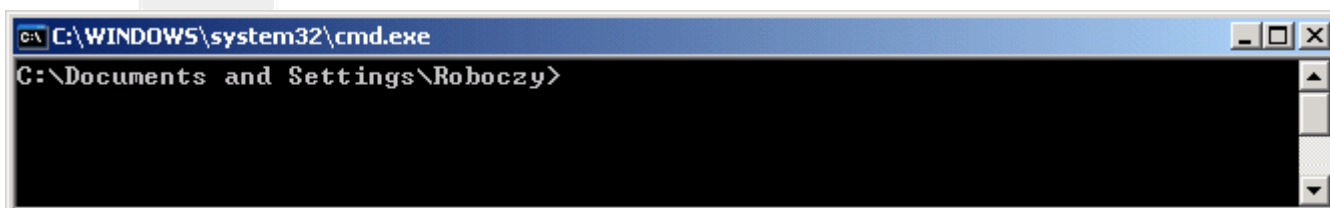
Krok 2 – skompilowany program należy przetestować. Programy będziemy uruchamiać w oknie konsoli. Z menu **Start** wybieramy **Uruchom...**



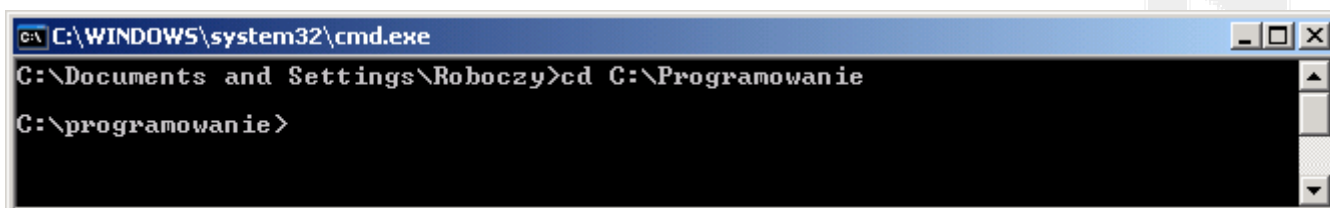
W oknie **Uruchamianie** wpisujemy **cmd**.



Po wybraniu przycisku **OK** pojawi się okno konsoli.

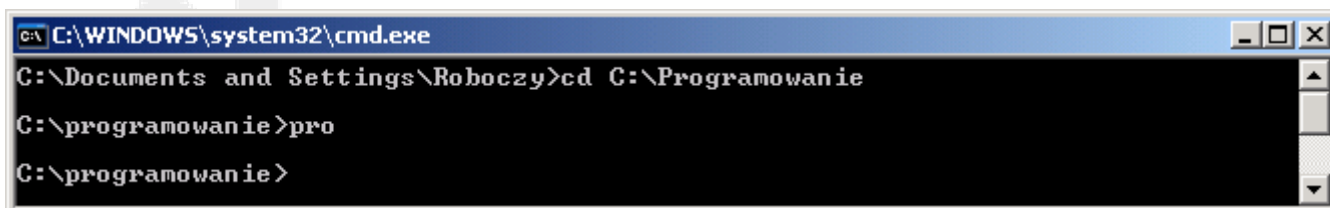


W oknie konsoli wpisujemy ścieżkę dostępu do folderu, w którym znajduje się plik wynikowy, a następnie naciskamy na klawiaturze **Enter**.



Ścieżkę dostępu możemy skopiować, a następnie, po napisaniu w oknie konsoli `cd` i naciśnięciu spacji, wkleić skopiowaną ścieżkę (korzystając z menu podręcznego). Nie działa skrót **CTRL+C**. Skrót **CTRL+C** służy do przerywania pracy programu.

Teraz wystarczy podać nazwę programu i nacisnąć **Enter**, a ponieważ nasz program stanowi tylko szkielet, dlatego na ekranie nie zobaczymy żadnego efektu.



Podczas wywoływania programu możemy podać jego nazwę z rozszerzeniem lub bez rozszerzenia **exe** – uzyskamy ten sam efekt.

Jeśli w folderze nie będzie pliku wynikowego na ekranie pojawi się komunikat, że podana nazwa nie jest rozpoznawalna jako program wykonywalny.