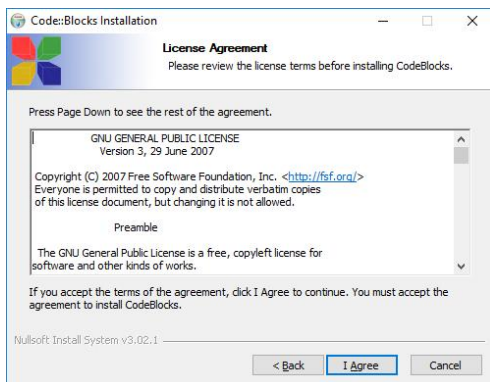


Code::Blocks

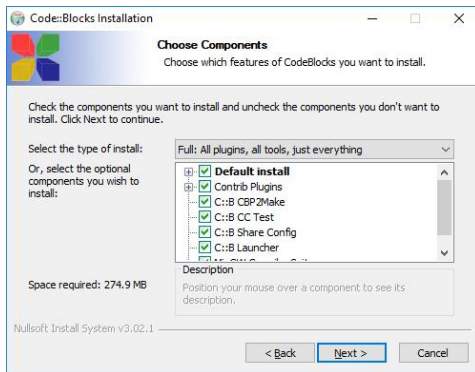
Program Code::Blocks možete preuzeti na stranici <http://www.codeblocks.org/downloads/26> odabirom odgovarajuće inačice ovisno o operativnom sustavu računala. Nakon preuzimanja instalacijske datoteke, pokrenite ju i pratite instalaciju. Morat ćete prihvatiti odredbe ugovora o licenci (Slika 1.1. Instalacija Code::Blocks, korak 2. Prihvatanje licencije, odabrati komponente koje će se instalirati (Slika 1.3.) te odabrati mjesto na vašem disku za pohranu Code::Blocks-a (Slika 1.4.).



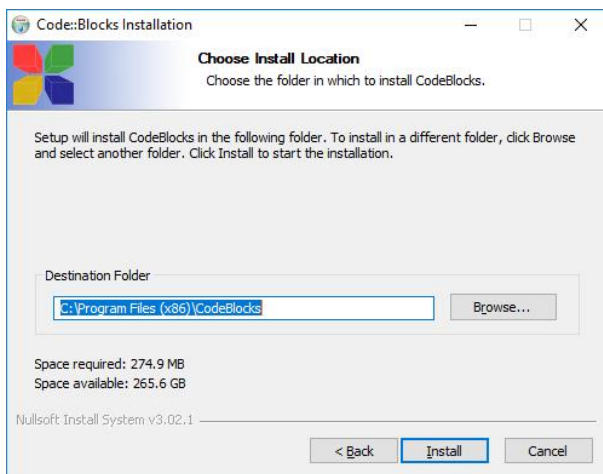
Slika 1.1. Instalacija Code::Blocks, korak 1. Početni prozor



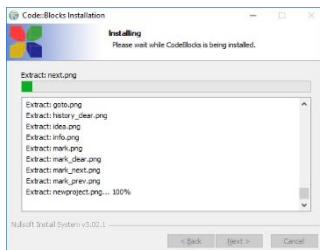
Slika 1.1. Instalacija Code::Blocks, korak 2. Prihvatanje licencije



Slika 1.3. Instalacija Code::Blocks, korak 3. Odabir komponenti za instalaciju



Slika 1.4. Instalacija Code::Blocks, korak 4. Odabir odredišne mape

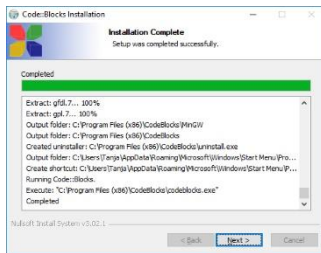


Slika 1.5. Instalacija Code::Blocks, korak 5.

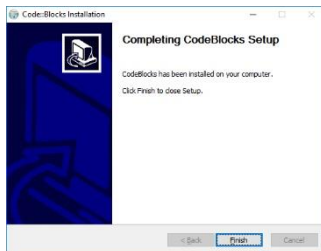
Tijekom instalacije pitat će vas želite li pokrenuti Code::Blocks (Slika 1.6.), no instalacija još nije završena i morat ćete još jedanput kliknuti na *Next* (Slika 1..) i *Finish* (Slika 1.7.).



Slika 1.6. Instalacija Code::Blocks, korak 6.

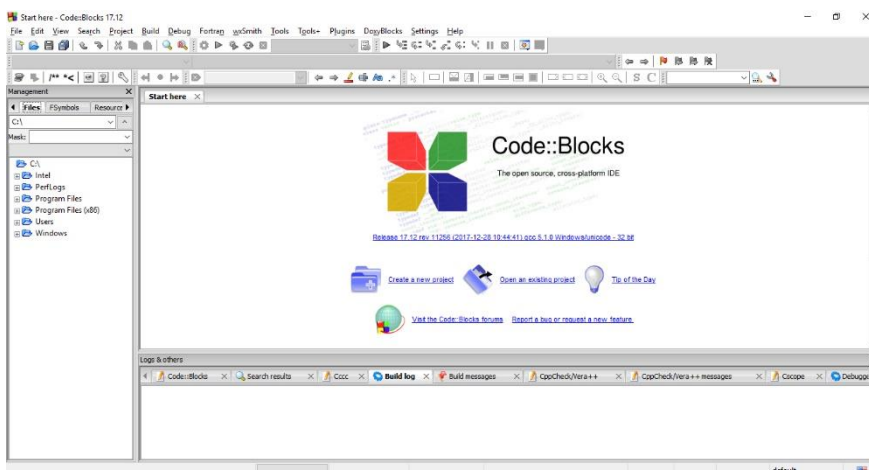


Slika 1.7. Instalacija Code::Blocks, korak 6. Završetak instalacije



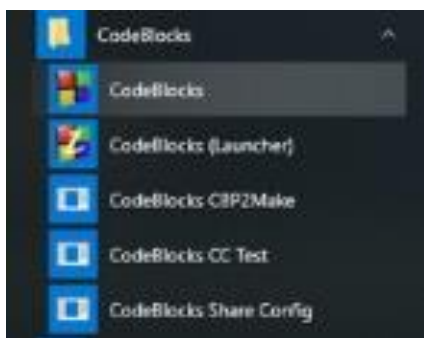
Slika 1.8. Instalacija Code::Blocks, korak 7. Završetak instalacije

Nakon toga pojavit će se početni prozor Code::Blocks-a (Slika 1.9. **Pogreška! Izvor reference nije pronađen.**).



Slika 1.9. Početni prozor Code::Blocks

Nakon završetka instalacije, program ćete pronaći u grupi CodeBlocks (Slika 1.1010.), a možete ga pokrenuti i dvoklikom na ikonu (Slika 1.11.).

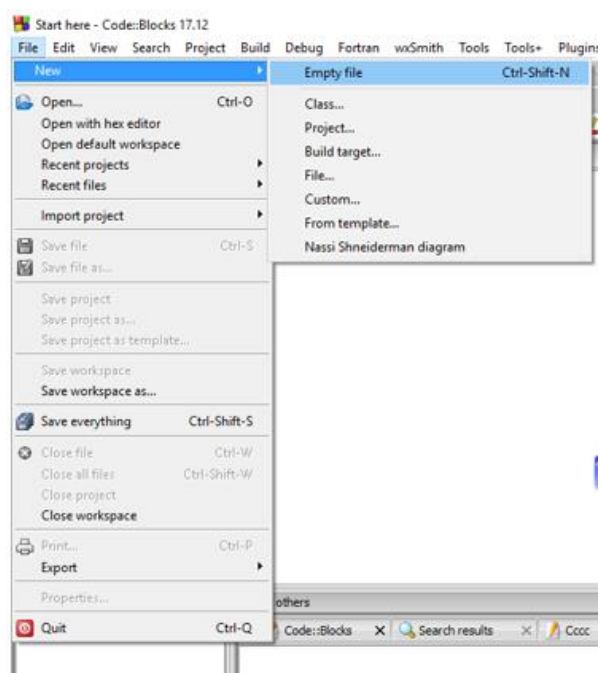


Slika 1.10. Grupa CodeBlocks



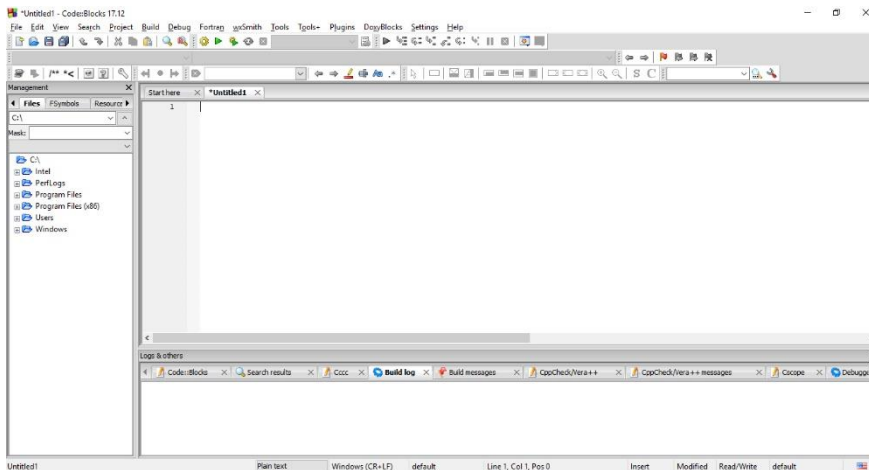
Slika 1.11. Ikona CodeBlocks

Za pisanje programa moramo otvoriti novu praznu datoteku i to odabirom naredbe *New \ Empty File* iz izbornika *File* ili kombinacijom tipki CTRL + SHIFT + N (Slika 1.12.).



Slika 1.12. Izbornik File

Nakon toga pojavit će se prozor (Slika 1.1313.) i spremni smo napisati naš prvi program u programskom jeziku C.

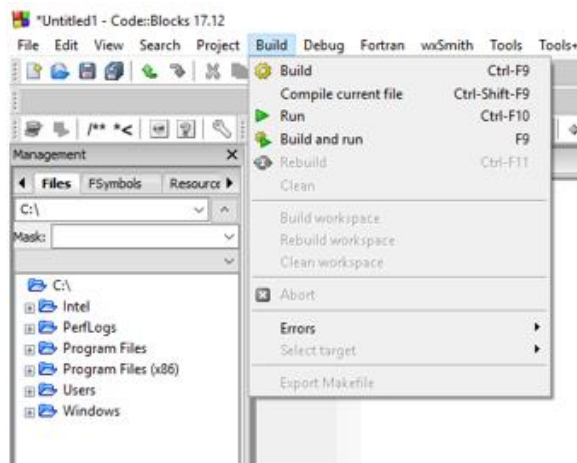


Slika 1.13. Editor spreman za pisanje programa

Ne zaboravimo!

Nakon pisanja programa moramo ga spremi s nastavkom `.c`, a nakon toga prevesti (kompajlirati) i pokrenuti. Program snimate odabirom naredbe *Save file* ili *Save file as* iz izbornika *File* (ili kombinacijom tipki CTRL + S). Prevođenje u strojni jezik i izvršavanje programa izvršava se odabirom naredbi iz izbornika *Build* (Slika 1.14.).

- Naredba *Build* (ili kombinacija tipki CTRL + F9) prevodi (kompajlira) naš izvorni program i stvara izvršnu verziju programa.
- Naredba *Run* (ili kombinacija tipki CTRL + F10) izvršava već prevedeni program.
- Naredba *Build and run* (ili tipka F9) prevodi (kompajlira) naš izvorni program, stvara izvršnu verziju programa i izvršava program.



Slika 1.14. Izbornik Build