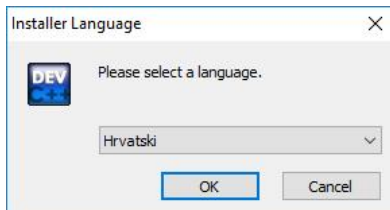
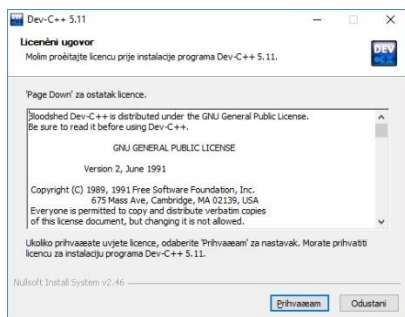


## Dev-C++

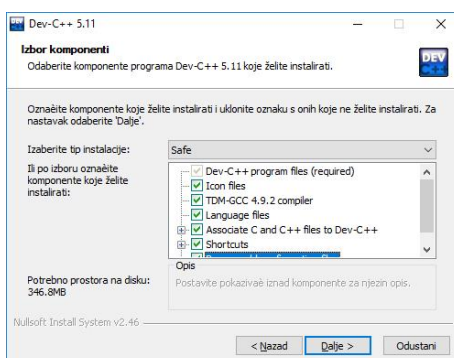
Postoji mnogo različitih inačica Dev-C++. Dovoljno je u tražilicu upisati Dev-C++ i dobit ćete pregršt poveznica. (Jedna od mogućih za operativni sustav Windows 10 je i <https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/files/latest/download>). Nakon preuzimanja instalacijske datoteke, pokrenite ju i pratite instalaciju. Morat ćete odabrati jezik (Slika 1.1.), prihvatiti odredbe ugovora o licenci (slika 1.2.), odabrati komponente koje će se instalirati (Slika 1.3.) te odabrati mjesto na vašem disku za pohranu Dev-C++ (Slika 1.4.).



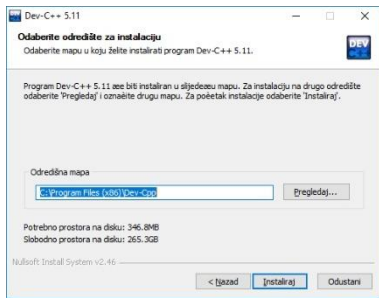
Slika 1.1. Instalacija Dev-C++, korak 1. Odabir jezika za instalaciju



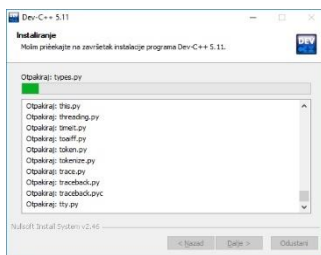
Slika 1.2. Instalacija Dev-C++, korak 2. Prihvatanje licencije



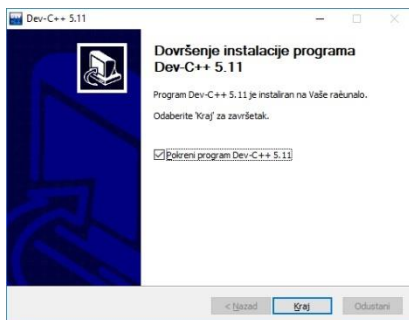
Slika 1.3. Instalacija Dev-C++, korak 3. Odabir komponenti za instalaciju



Slika 1.4. Instalacija Dev-C++, korak 4. Odabir odredišne mape

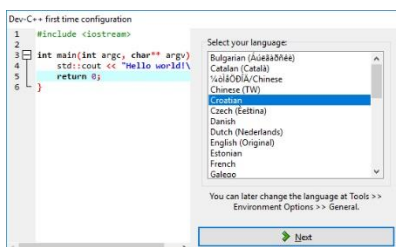


Slika 1.5. Instalacija Dev-C++, korak 5.

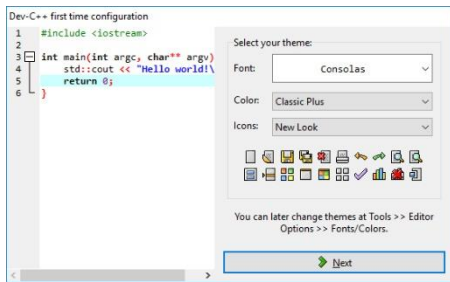


Slika 1.6. Instalacija Dev-C++, korak 6. Završetak instalacije

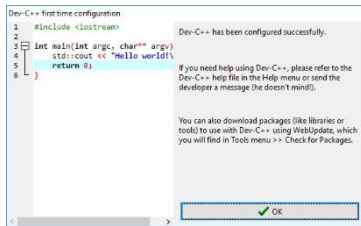
Pri prvom pokretanju morat ćete odabrati: jezik izbornika (Slika 1.7.), izgled editora i ikona (Slika 1.8.).



Slika 1.7. Instalacija Dev-C++, korak 7. Odabir jezika izbornika

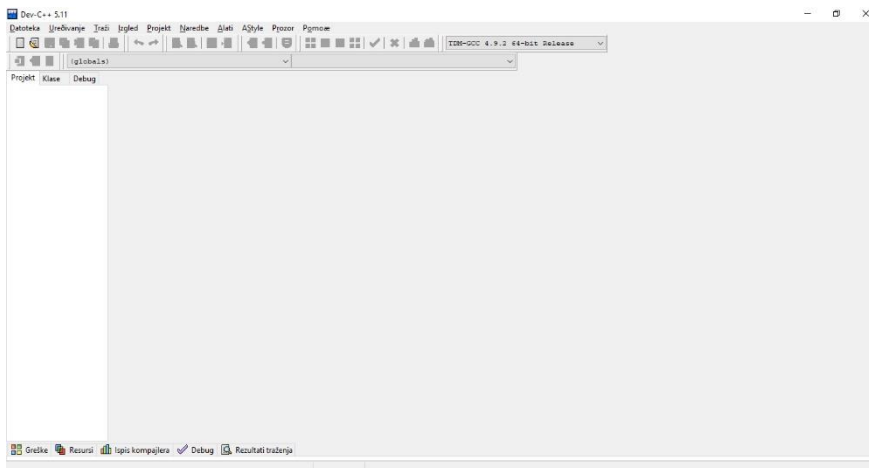


Slika 1.8. Instalacija Dev-C++, korak 8. Odabir izgleda editora i ikona



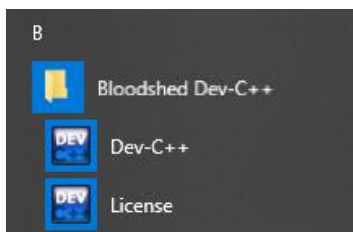
Slika 1.9. Instalacija Dev-C++, korak 9.

Nakon toga pojavit će se početni prozor Dev-C++-a (slika 1.10.).



Slika 1.10. Početni prozor Dev-C++

Nakon završetka instalacije, program ćete pronaći u grupi Bloodshed Dev-C++ (Slika 1.21.), a možete ga pokrenuti i dvoklikom na ikonu (Slika 1.2.).

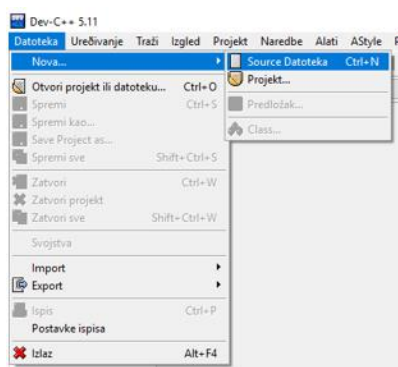


Slika 1.21. Grupa Bloodshed Dev-C++



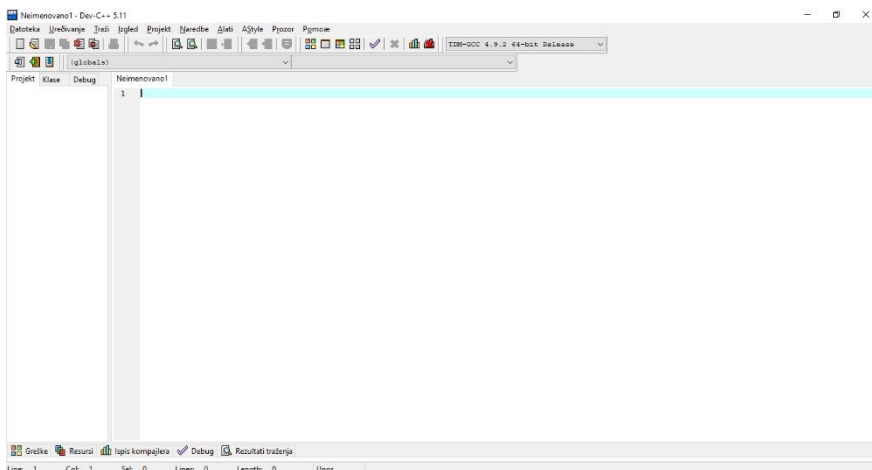
Slika 1.12. Ikona Dev-C++

Za pisanje programa moramo otvoriti novu praznu datoteku i to odabirom naredbe *Nova / Source Datoteka* iz izbornika *Datoteka* ili kombinacijom tipki CTRL + N (Slika 1.13313.).



Slika 1.133. Izbornik Datoteka

Nakon toga pojavit će se prozor (Slika 1.414.) i spremni smo napisati naš prvi program u programskom jeziku C.



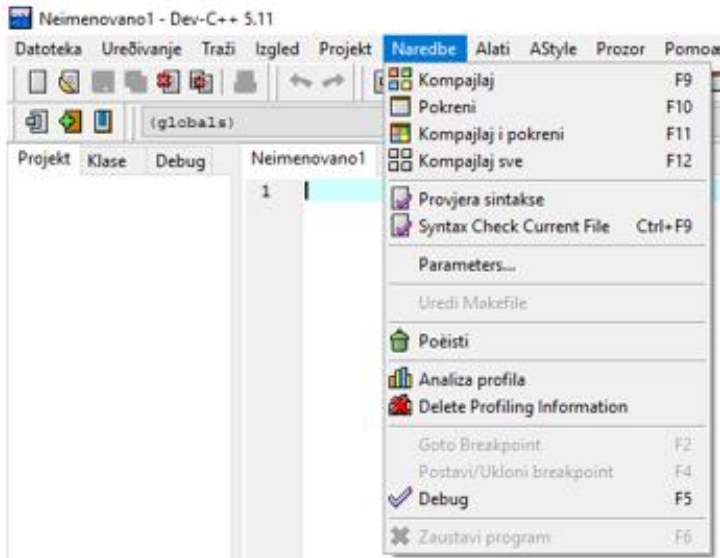
Slika 1.44. Editor spreman za pisanje prvog programa u programskom jeziku C

### Ne zaboravimo!

Nakon pisanja programa moramo ga spremiti s nastavkom *.c*, a nakon toga prevesti (kompajlirati) i pokrenuti. Program spremate odabirom naredbe *Spremi* ili *Spremi kao* iz izbornika *Datoteka* (ili kombinacijom tipki CTRL + S). Prevođenje u strojni jezik i izvršavanje programa izvršava se odabirom naredbi iz izbornika *Naredbe* (Slika 1.15.).

- Naredba *Kompajlaj* (ili tipka F9) prevodi (kompajlira) naš izvorni program i stvara izvršnu verziju programa.

- Naredba *Pokreni* (ili tipka F10) izvršava prevedeni program.
- Naredba *Kompajlaj i pokreni* (ili tipka F11) prevodi (kompajlira) naš izvorni program, stvara izvršnu verziju programa i izvršava program.



Slika 1.15. Izbornik Naredbe