

## **Création d'un projet et configuration de Dev-C++ pour le projet ray-tracing**

### **Installation de Dev-C++**

1. Téléchargez l'installateur depuis <http://www.bloodshed.net/dev/devcpp.html> (Dev-C++ 5.0 beta 9.2 (4.9.9.2) with Mingw/GCC 3.4.2).
2. Exécutez l'installateur et suivez les instructions.

### **Ajout du paquet fltk**

1. Une fois Dev-C++ installé, démarrez le et dans le menu « Tools » cliquez sur « Check for update/packages... ».
2. Dans le menu déroulant « Select devpak server » sélectionnez « devpaks.org Community Devpaks » puis appuyez sur le bouton « Check for updates ».
3. Dans la liste de paquets cochez la case correspondant à fltk (version 1.1.9) puis cliquez sur « Download selected » et suivez les instructions d'installation.

### **Création du projet**

1. Téléchargez les sources du canevas.
2. Dans le menu « File » sélectionnez « New->Project... »
3. Dans la liste qui apparaît cliquez sur « Empty Project » puis sur ok. Choisissez ensuite l'emplacement où le projet sera sauvé.
4. Ajoutez ensuite les fichiers sources au projet en cliquant sur « Add to project » dans le menu « Project ».
5. Editez les options du projet (menu « Project » puis « Project Options »)
  - Dans l'onglet « Parameters », ajoutez au champ « Linker » la liste de bibliothèques suivante (avec les tirets) :

```
-lfltk_gl  
-lfltk  
-lopengl32  
-lglu32  
-lws2_32  
-lgdi32  
-lole32  
-luuid
```
  - Appuyez sur « Ok ».
6. Le projet est prêt à être compilé (menu « Execute->Compile »).