

TP1 : Installation de L'IDE DEV C++

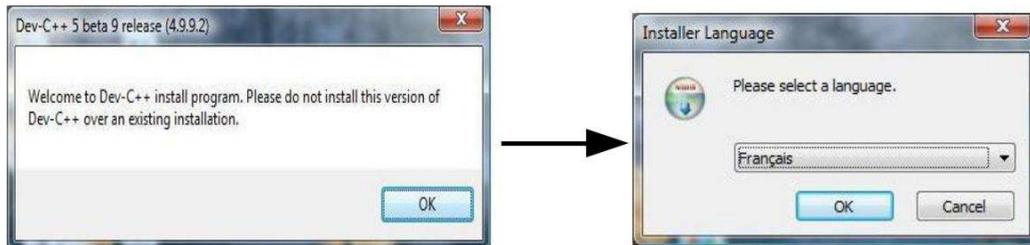
1. L'IDE Dev C++ :

Dev-C++ est un environnement de développement intégré (IDE : integrated development environment) pour Windows, il permet de programmer en C et en C++.

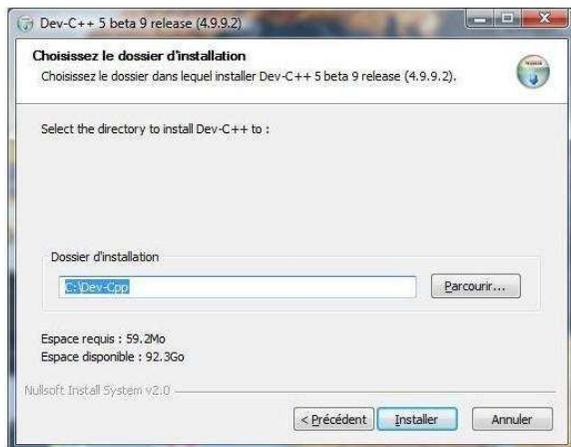
2. Installation de Dev-C++ :

Pour installer Dev-C++ (Version 4.9.9.2) sur l'ordinateur on suit les étapes suivantes :

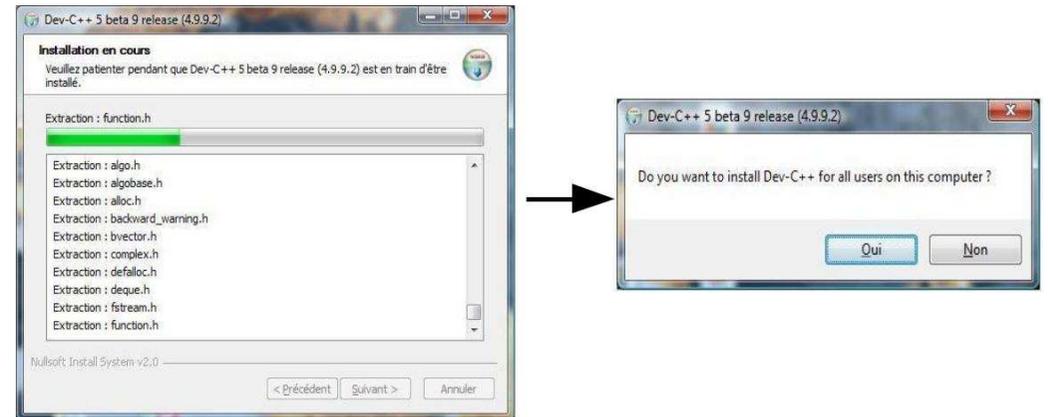
- On double-clic avec la souris sur l'icône du programme d'installation **devcpp-4.9.9.2_setup.exe** et on clic sur le bouton **OK** dans la fenêtre qui apparaît pour démarrer l'installation.



- On choisit ensuite la langue de l'installation (dans notre cas le français) et on clic sur les boutons **OK** puis sur **J'accepte** pour accepter les termes du contrat, puis sur **Suivant** pour choisir les composants a installer.



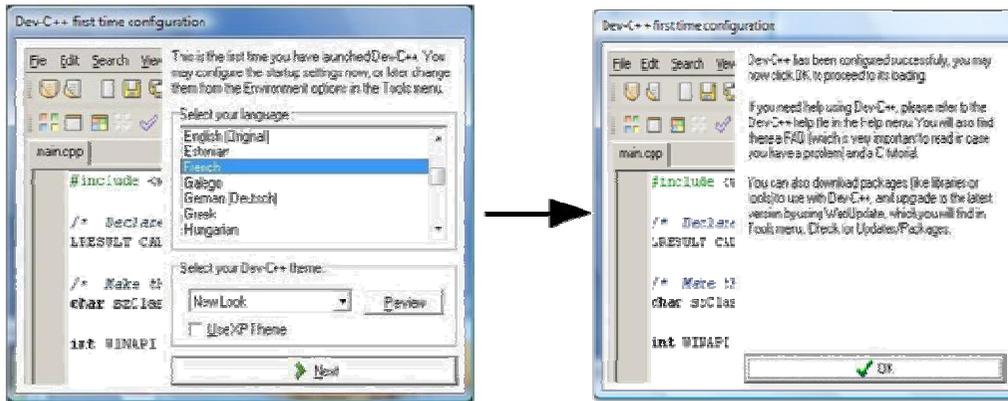
- On choisit ensuite l'emplacement où installer le programme (dans notre cas **C:\Dec-Cpp**) et on clic sur le bouton **Installer** pour copier les fichier du programme, puis sur le bouton **Oui** pour installer Dev C++ dans tous les comptes utilisateurs.



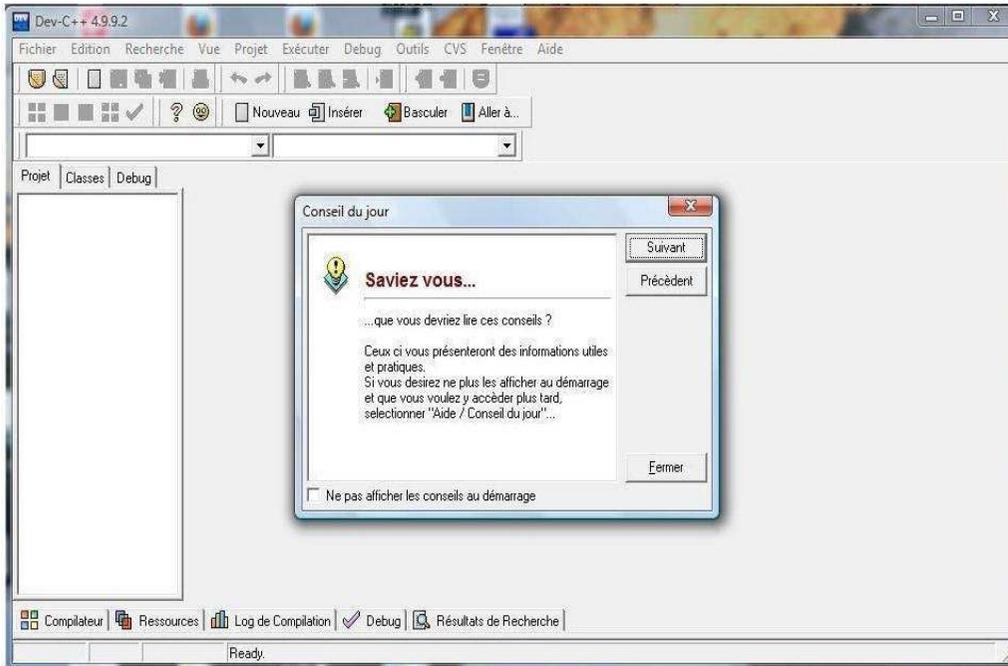
- Enfin on clic sur le bouton **Fermer** pour terminer l'installation et démarrer Dev C++.



- Quand on démarre Dev C++ pour la première fois il nous demande de choisir la langue de l'interface et de faire quelques configurations optionnelles, on choisit dans notre cas le français et on clic sur le bouton **Next** trois fois de suite puis sur le bouton **OK** pour terminer la configuration.



On peut maintenant utiliser Dev-C++ pour compiler et exécuter nos programmes C ou C++.

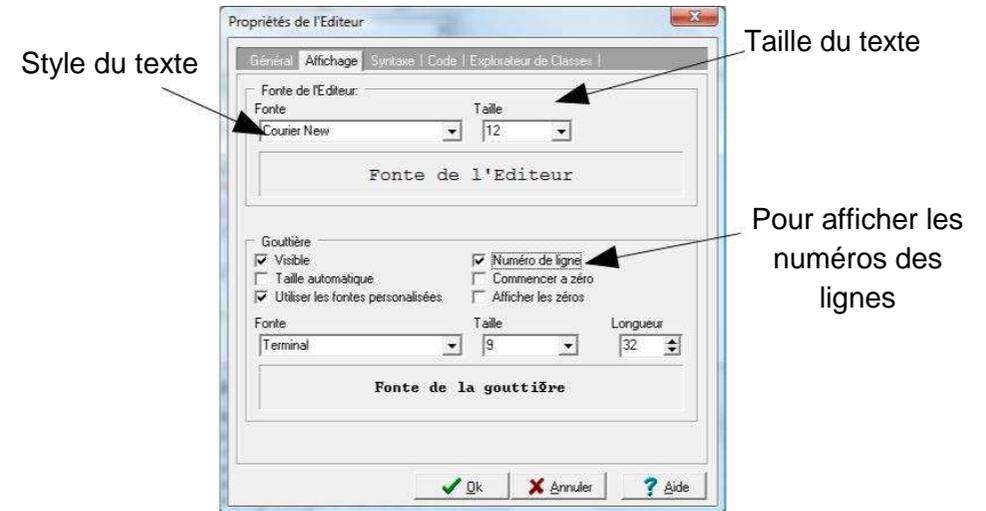


2. Propriétés de l'éditeur

Pour modifier les propriétés de l'éditeur on clic sur : (**Outils** → **Options de l'Editeur**).

Pour afficher les numéros des lignes dans le code source du programme on doit cocher l'option "Numéro de ligne" dans l'onglet affichage (**Outils** → **Options de l'Editeur** → **Affichage**)

Pour agrandir la police de l'éditeur on modifie la **taille** dans l'onglet affichage (**Outils** → **Options de l'Editeur** → **Affichage**).



TP :

- Écrire les symboles suivants en utilisant l'éditeur Dev C++

```
MILA mila int float x1 X1 X_1 X-1 "" {}' ' % # & () + - / \ , ;
/* */ /*commentaire*/ " message" //commentaire a la fin
```

- Afficher les numéros des lignes de l'éditeur

- Modifier la taille de la police du texte

- modifier le texte précédant en utilisant des copie coller comme suit :

```
/* */ /*commentaire*/ " message" //commentaire a la fin
"" {}' ' % # & () + - / \ , ; MILA mila int float x1 X1 X_1 X-1
```

- Enregistrer le texte sur le bureau avec l'extension **.cpp**

Remarque : Si Dev C++ est déjà installé il faut le désinstaller avant de faire une nouvelle installation sinon il s'installera en anglais.

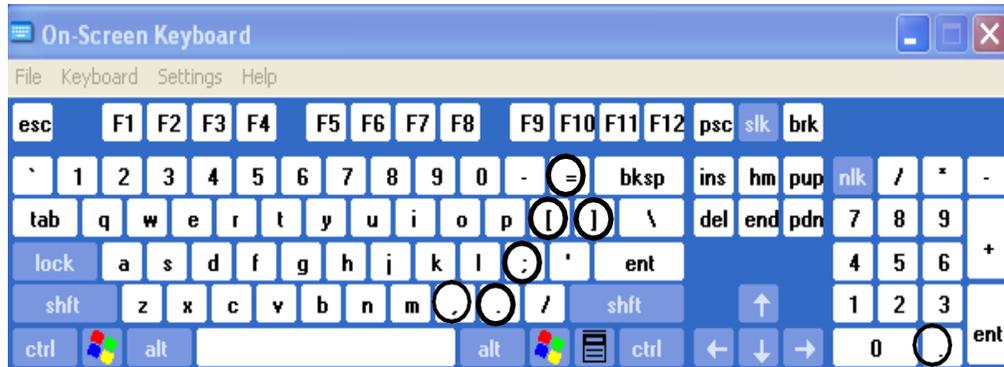
TP 1 (partie 2)

1. Utilisation du clavier Qwerty :

a. Choisir la langue



b. Avec le clavier normal : on peut écrire les caractères suivants: =[] ; , .

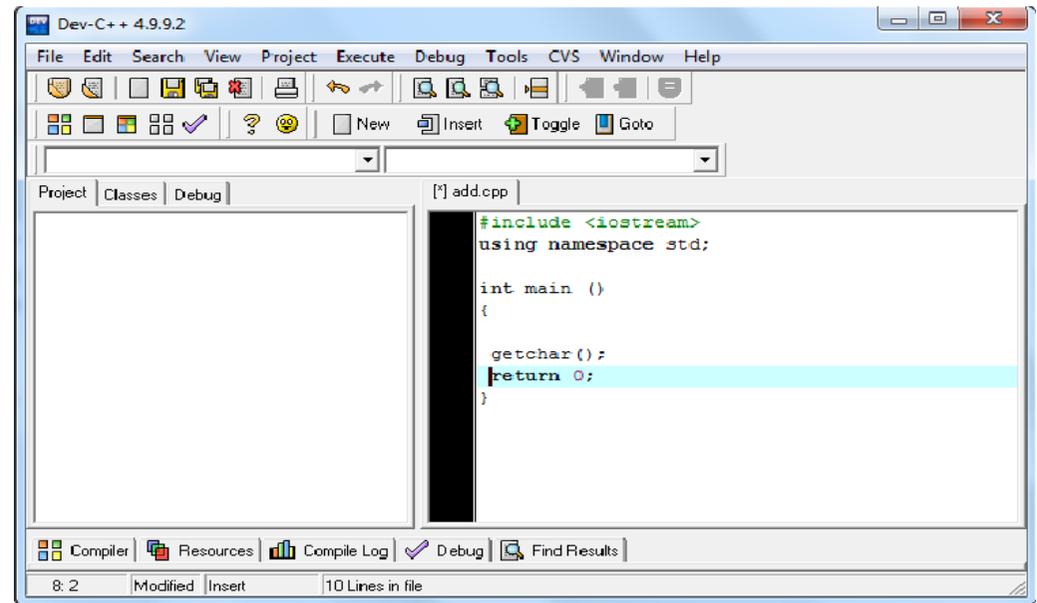


c. En cliquant sur le bouton SHIFT : on peut écrire les caractères suivants : # () { } [] " < >

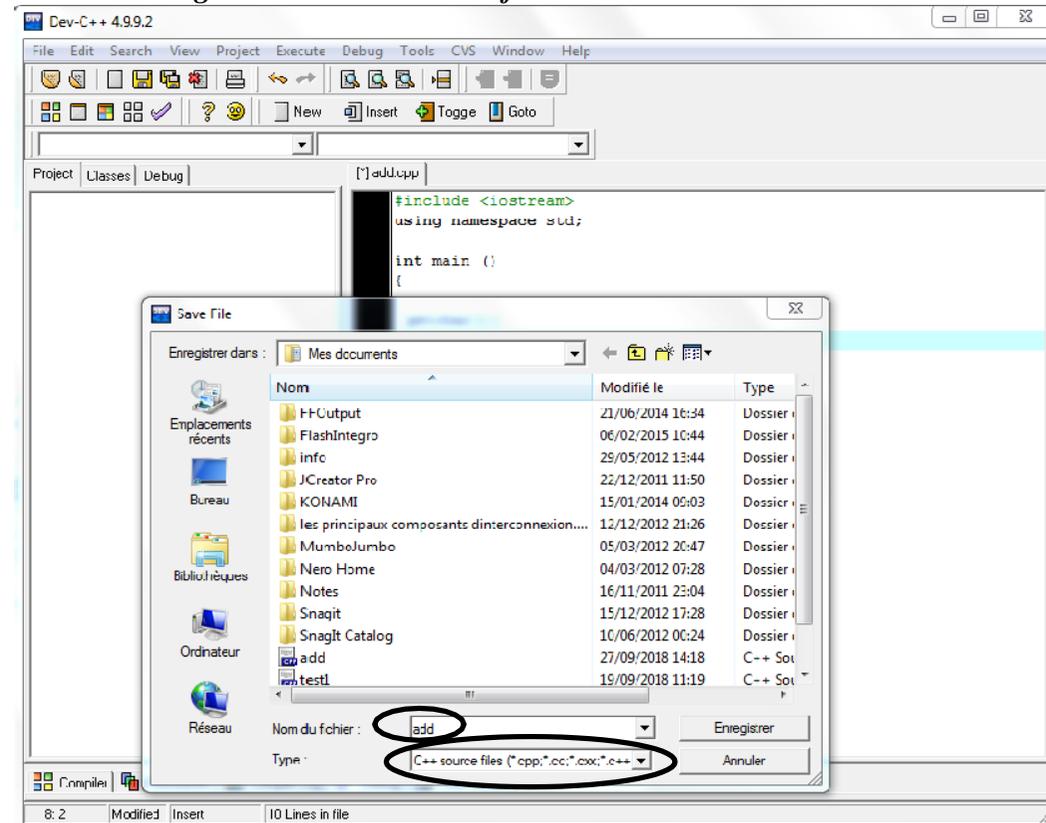


2. Les étapes d'exécution d'un programme :

➤ L'écriture d'un programme en langage C++ sur l'éditeur :



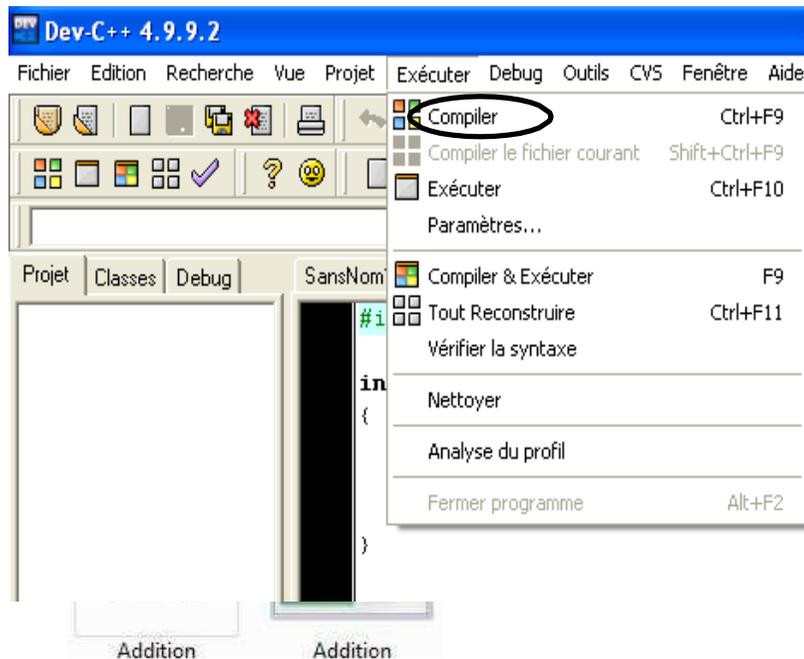
➤ La sauvegarde du code dans un fichier.



On enregistre le code source du programme dans un fichier en cliquant sur le bouton "Sauvegarder" (Fichier → Sauvegarder),

➤ L'étape de compilation

Dans cette étape on traduit le code source du programme en langage machine en utilisant un logiciel spéciale appelé compilateurs, on obtient alors le code machine du programme, ce code machine est ensuite exécuté directement par l'ordinateur (en cas d'erreurs dans le code, la compilation sera stoppée, il faut d'abord corriger les erreurs pour continuer).



➤ L'étape d'exécution

Dans cette étape, on exécute et on teste notre programme.

➤ Pour exécuter le programme on fait un double clic avec le bouton gauche de la souris sur le fichier du programme en code machine.

➤ Pour exécuter le programme on peut aussi utiliser le bouton "Exécuter" (*Exécuter* → *Exécuter*) dans le menu de *Dev C++*.

