暫定版

VisualStudio2013 を使って C、C++ファイルをコンパイル実行する手順

VisualStudio2013を立ち上げると、次の画面が出てくる。 この画面の左上にある「新しいプロジェクト...」をクリックする。



次に現れる画面(次頁)で、

- 1. 「**Visual C++**」の<u>左隣の小さい右向き三角形</u> ▶をクリックすると、▲ となり、 中の項目が展開される
- 2. 「Win32」をクリックで選択する
- 3. 中央部の「Win32 コンソールアプリケーション」を選択する
- 4. 「名前(N)」欄に独自のプロジェクト(関連ファイル群のまとまり)の名前を入力する
- 5. 右下の「**OK**」をクリックする

				新し	いプロジェクト		? ×
	▷ 最近使用したファイル	0	.NET F	ramework 4.5 👻 並べ替え基準	1: 既定	- # E	インストール済み テンプレート の検索 (Ctrl・ 🔎 -
	▲ インストール済み	3	CA	Win32 コンソール アプルケーション		Visual C++	種類: Visual C++
	⊿ テンプレート		- ++	111102 200 10 10 10 10 10 20		noddi e r	Win32 コンソール アプリケーションを作成するた
	Visual Basic Visual C#		6	Win32 プロジェクト		Visual C++	ののフロシエクトです。
<u>_</u>	✓ Visual C++						
W	Windows ス	ኮፖ					
	CLR						
	全般						
	MFC						
	2 Win32						
	▷ Visual F#						
	SQL Server TypeScript						
	▷ JavaScript						
	Python	0.00					
	▶ モの1回のフロシェク サンプル	「の理知					
	▶ オンライン						
	(4		オンラインでテンプレートを核	読索するには、ここをクリックします	<u>.</u>	
	名前(N):	ConsoleApplicat	ion3				
	場所(L):	H:¥WinFiles¥Do	cument	s¥		•	参照(B)
	ソリューション名(M):	ConsoleApplicat	ion3				✓ ソリューションのディレクトリを作成(D)
							OK +721

次に現れる画面で「次へ>」をクリックして、その次に現れる画面で

	Win32 アプリケーション ウィザード - Cons	soleApplication3	?	×
-*** -*** アプリケ C:_	ーションの設定			
概要 アプリケーションの設定	 アプリケーションの種類 Windows アプリケーション(W) エンソール アプリケーション(O) DLL(D) スタティック ライブラリ(S) 適切のオプション: ア 座のプロジェクト(E) ジンボルのエクスポート(S) ブリニンパイル)済みヘッダー(P) Y Security Development Lifecycle (SDL) チェッ カ(C) 	共通へッダー ファイルを追加: □ ATL(A) □ MFC(M) 3 く前へ 次へ > 完了	***/	2.14

1. 「コンソールアプリケーション」を選択する

2. 追加のオプションで「空のプロジェクト」にチェックを入れる(マウスでクリック)

3.「**完了**」をクリックする

Microsoft Visual Studio	×
NuGetVSEventsPackage' パッケージは正しく読み込まれません 構成の変更または別の拡張機能のインストールが原因で問題が発 能性があります。ファイル 'H:¥WinFiles¥AppData¥Roaming¥Microsoft¥VisualStur tivityLog.xml' を調べると、より詳細な情報を取得することができ 引き続きこのエラー メッセージを表示しますか?	、でした。 生している可 lio¥12.0¥Ac ます。
(\$U(Y)	(11.1元(N)

上の画面が現れたら「いいえ」をクリックしてメッセージを無視する。

やがて下の画面が現れる



ここで、右側の「**ソースファイル**」を右ボタンクリックで現れるメニューの「追加」を選ぶと、 現れるメニューから「新しい項目」を選択(左ボタンでクリック)すると次の画面が現れる(次頁)。

次頁に表示されている画面で

- 1. 「C++ファイル(.cpp)」をクリックして選択する。
- 2. 右下の「追加 (A)」をクリックする。

		新しい項目の追加 - C	onsoleApplication3	? ×
▲ インストール済み		並べ替え基進: 既定	- # =	インストール済み テンプレート の検索 (Ctrl・ 🔎 -
 ✓ Visual C++ Windows ストン UI HLSL コード データ リソース Web ユーティリティ プロパティシート Test ▶ オンライン 	7	C++ ファイル (.cpp) h ^{**} ∧ッダ− ファイル (.h)	Visual C++ Visual C++	種類: Visual C++ C++ ソース コードを含むファイルを作成します。
		オンラインでテンプレートを検索す	<u>るには、ここをクリックします。</u>	
名前(N):	Source.cpp			
場所(L):	H:¥WinFiles¥Documents¥ConsoleApplication3¥ConsoleApplicatior •			参照(B) 2 追加(A) キャンセル

次に左側に空白の空間が表示されるので、プログラムを貼り付けるか、キーボードから入力する。



以下は参考のみ(実行する必要はなし) 1. 上の画面で、一番上のトップメニューから「ビルド」をクリックする。
2. 現れるメニューから「ソリューションのビルド」を選択してクリックする。
3. エラーメッセージが出てきて、<u>ヘッダファイル GL/glut.h が無い旨を知らせる</u>ので、 探索パスを VisualStudio2013 に知らせる必要がある。以下はパス設定の方法を示す。 GLUT 関連のファイルのありかを VisualStudio2013 に知らせる方法

(今のところ、各プロジェクト毎に知らせなければならないようです。その他の方法は不明)

●インクルードファイルの場所を教える

トップメニューの「プロジェクト」から「 プロジェクト名(ここでは ConsoleApplication3)のプロ パティ」を選択すると、次の画面が現れる

	ConsoleApplication3 プロパティ ページ ?	×		
構成(C): アクティブ(Debug)	 ✓ ブラットフォーム(P): アクティブ(Win32) ✓ 構成マネージャー(O) 			
 ▲ 構成プロパティ 全般 デバッグ VC++ ディレクトリ C/C++ 全般 最適化 プリプロセッサ コード生成 言語 プリコンパイル済みへッ 出力ファイル ブラウザー情報 詳細設定 	追加のインクルード ディレクトリ 正ディット コンティニュのプログラム データベース (/ZI) ブバッグ情報の形式 エディット コンティニュのプログラム データベース (/ZI) 共通言語ランタイム サポート Windows ランタイム拡張機能の使用 著作権情報の非表示 はい (/nologo) 警告レベル レベル 3 (/W3) 警告をエラーとして扱う いいえ (/WX-) SDL チェック はい (/sdl)			
9へ(0)フラヨン コマンドライン トリンカー く	追加のインクルード ディレクトリ インクルード パスに追加するディレクトリを指定します。複数指定する場合には、セミコロンで区切ってください。 (/I[パス])			
	OK キャンセル 適用(A)			

1.「**構成プロパティ**」の中の「C/C++」左側の右向き三角形 C/C++ をクリックすると、 その下部構造が表示される。その中の「**全般**」をクリックする

2. 「追加のインクルードディレクトリ」②をクリックし、その右端の展開マーク[、]をクリックする

3. 「<編集... >」をクリックすると次の画面が現れる

追加のインクル	ード ディレクトリ ? ×
	^
<	× >
継承の値:	
	^
	v
☑ 親またはプロジェクトの既定値から継承(I)	マクロ(M)>>
	 OK _キャンセル

新規追加のアイコン をクリックして、現れる「...」ボタンをクリックして、次にパスを設定する

PC → Windows8 → ProgramFiles(X86) → Microsoft SDKs → Windows → → V7.1A → Include を選択してから、右下の「フォルダの選択」ボタンをクリック 「追加のインクルードディレクトリ」画面の「OK」をクリックする

●<u>ライブラリの場所を教える</u>

インクルードファイルのところで、最初に出てきた「(プロジェクト名)のプロパティページ」の画面の中で、(インクルードファイルと同様な手続きで)

「構成プロパティ」→ 「リンカー」→ 「全般」の画面で右側のページの中で、

「追加のライブラリディレクトリ」をクリックして右端の展開マーク[・]をクリックする

さらに**<編集...**>を選択して現れる「**追加のライブラリ**ディレクトリ」画面で新規追加のアイ コンをクリックして、「...」をクリックして次にパスを設定する。

PC → Windows8 → ProgramFiles(X86) → Microsoft SDKs → Windows → → V7.1A → Lib を選択してから、右下の「フォルダの選択」ボタンをクリック

「追加のライブラリディレクトリ」画面の「**OK**」をクリックする

プロジェクトのプロパティページの画面の「**OK**」ボタンを押してパスの設定を完了する。

再度 VisuaStudio2013 のトップ画面のメニューから「ビルド」から「ソリューションのビルド」を 選択するとコンパイル、リンクが始まり、正常終了する。

トップメニューの「デバッグ」メニューから「デバッグ」の「デバッグなしで開始」を選択する。 そうすると「glut32.dll」が無いというエラーが表示される。

●実行時に必要なライブラリ glut32.dll を取得する(本来知っているはずなのに?)

実行時に参照されるライブラリ glut32.dll は System32 ディレクトリにあるので、実行時に自動的 に参照されるはずなのですが、そうならないので、取りあえず作成した実行ファイルのあるディレク トリにコピーします。

先ず、デスクトップ画面の左下の斜めウインドウのアイコン を右ボタンクリックで出るメニュ ーから「エクスプローラ」を選択する。

PC → Windows8 → Windows → System32 に移動して glut32.dll をコピーする コピー先は

 $PC \rightarrow Documents$ の下にコンソールアプリケーションのディレクトリがあり、その中のど こかに現在のプロジェクトディレクトリがあり、その中に **Debug ディレクトリ**があり、その Debug ディレクトリの中に実行ファイルがあるので、その場所に glut32.dll を貼り付けておく

これでやっと、プログラムが実行可能となる。

新しいプログラムは新しいフォルダを作成してそこでコンパイル実行するので、glut32.dll もコピー をすることになりそう・・です。