

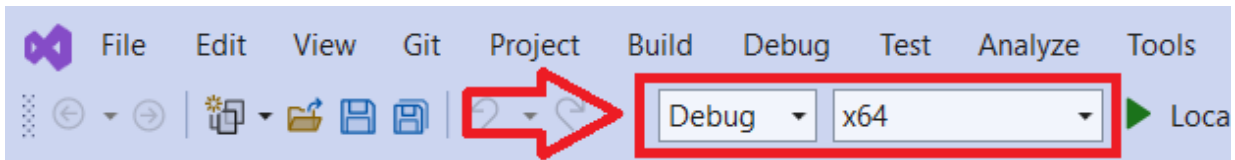
---

# SFML - stvaranje novog projekta (Visual Studio, Praktikum)

---

## (1.) Stvaranje novog projekta u Visual Studiu

- Pokrenuti **Visual Studio** (u Praktikumu 1 je instalirana verzija 2022)
- *Create a new project* → *Empty Project* (mora biti označen jezik C++)
- Upisati naziv projekta i odabrati lokaciju spremanja (zapamtiti tu lokaciju).
- *Solution Configurations* je **Debug** i *Solution Platforms* je **x64** - slika:



## (2.) Preuzimanje SFML-a

- sa [www.sfml-dev.org/download/sfml/2.6.1](http://www.sfml-dev.org/download/sfml/2.6.1) preuzeti **Visual C++17(2022)-64-bit**
- raspakirati preuzetu .zip mapu i dobivenu mapu "SFML-2.6.1" spremiti (zapamtiti adresu) - npr. u disk C tako da je adresa C:\SFML-2.6.1
- u toj mapi "SFML-2.6.1" nalazi se mapa "bin" - datoteke iz nje iskopirati u mapu gdje je naš projekt (tamo gdje se nalazi .vcxproj datoteka)

## (3.) Postavke VS projekta

**Nakon** dodavanja/stvaranja nove .cpp datoteke (desni klik u *Solution Explorer* prozoru na *Source Files* i odabir nove/postojeće datoteke u izborniku *Add*) u projektu:

**Project** → **Properties** (ili *Ime Projekta Properties*) - u prozoru koji se otvori treba biti označeno kao ovdje:



Potrebne postavke:

- *C/C++* → *General* u polje *Additional Include Directories* upisati **gdje\_je\_mapa\_SFML-a\SFML-2.6.1\include** - npr. C:\SFML-2.6.1\include
- *Linker* → *General* u polje *Additional Library Directories* upisati **gdje\_je\_mapa\_SFML-a\SFML-2.6.1\lib** - npr. C:\SFML-2.6.1\lib
- *Linker* → *Input* u polje *Additional Dependencies* dodati (desno se javi strelica dolje pa odabrati *Edit*) sve potrebne module - primjerice, najčešće ćemo trebati sljedeće:

```
sfml-system-d.lib  
sfml-window-d.lib  
sfml-graphics-d.lib
```