## wxWidgets dans un environnement Microsoft Windows

Ce document explique les démarches à suivre pour installer puis utiliser « wxWidgets » à travers un environnement de développement « Windows ».

Nous allons d'abord détailler l'installation de « wxWidgets » puis « Codelite ». Il faut s'assurer d'avoir installé les éléments dans le bon ordre.

Plan du document :

- <u>-1-</u> Page web de téléchargement
- -2- Installation de « wxWidgets »
- -3- Installation de « CodeLite »
- -4- Premier démarrage de « CodeLite »
- -5- Exemple d'un projet « wxWidgets » avec « CodeLite »
- <u>-6-</u> Questions fréquemment posées

À l'aide de votre navigateur préféré, dirigez-vous vers l'adresse suivante :

http://downloads.codelite.org/

Vous allez obtenir la page suivante :

CodeLite IDE Products - Download Screenshots GitHub - Wiki Forums 🖸 Blog 🚜 wxCrafter		
Download CodeLite           Please select a setup package depending on your platform		
If you paid for CodeLite IDE, thank you for your contribution. If you have not, please consider supporting the project.		
CodeLite 7.0 released on Feb 7, 2015		
CodeLite 7.0 for Windows 64 bit Installer Direct Link   SourceForge		
CodeLite 7.0 for Windows 32 bit Installer Direct Link   SourceForge		
CodeLite 7.0 App Bundle for OSX 10.8 Direct Link   SourceForge		
Download CodeLite 7.0 tar.gz from GitHub		
& Setup CodeLite apt repository for Ubuntu / Debian and their derivatives e.g. Mint »		
CodeLite RPMs (Fedora, openSUSE) »		
Weekly Build March 18, 2015		
Windows Installer 64 bit recommended ( March 18, 2015 )		
OSX 10.8 and later bundle ( March 18, 2015 )		
Binaries for wxWidgets 3.0.X		
wxWidgets 3.0.2 installer for Windows / wxGraphics enabled (built with MinGW TDM-GCC 4.8.1) »		
wxWidgets 3.1 7-zip file for Windows. Used for building CodeLite 7.0 / 64 bit (built with MinGW TDM-GCC 4.9.2-64 bit) »		
Setup wxWidgets 3.0.1 repository for Ubuntu / Debian / Linux Mint »		
Download wxWidgets 3.0.1 RPMs for OpenSUSE / Fedora »		

© 2015 by SmartKoders, All rights reserved.

Dans le menu « Binaries for wxWidgets 3.0.X », cliquer sur « wxWidgets 3.0.2 installer for Windows ».



Le fichier téléchargé porte le nom « wxwidgets-3.0-tdm-gcc-481-32devel.exe ». Ce programme permet d'installer tout le paquetage dans un répertoire choisi par défaut et de configurer une variable d'environnement pour pointer ce répertoire.

Cliquer sur l'exécutable et installer le programme avec les configurations par défaut :



👔 Setup - wxWidgets 3.0.2	- • •
Select Destination Location Where should wxWidgets 3.0.2 be installed?	
Setup will install wxWidgets 3.0.2 into the following folder.	
To continue, click Next. If you would like to select a different folder, c	ick Browse.
C:\wxWidgets-3.0.2	Browse
At least 0.7 MB of free disk space is required.	
< Back Next	Cancel

👔 Setup - wxWidgets 3.0.2		
Select Components Which components should be installed?		
Select the components you want to install; clear the components you do not want to install. Click Next when you are ready to continue.		
Full installation	-	
√ wxWidgets, Cross-Platform GUI Library (v3.0.2)	312.8 MB	
Current selection requires at least 313.5 MB of disk space.		
< <u>B</u> ack <u>N</u> ext >	Cancel	

🚯 Setup - wxWidgets 3.0.2	
Select Start Menu Folder Where should Setup place the program's shortcuts?	
Setup will create the program's shortcuts in the following Sta	rt Menu folder.
To continue, click Next. If you would like to select a different folder, c	lick Browse.
wxWidgets-3.0.2	Browse
< Back Next	> Cancel
👔 Setup - wxWidgets 3.0.2	
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed?	
Setup - wxWidgets 3.0.2         Select Additional Tasks         Which additional tasks should be performed?         Select the additional tasks you would like Setup to perform while instate 3.0.2, then click Next.	Iling wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while insta 3.0.2, then click Next. In Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iling wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while insta 3.0.2, then click Next. I Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iing wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2         Select Additional Tasks         Which additional tasks should be performed?         Select the additional tasks you would like Setup to perform while instate 3.0.2, then click Next.         Image: Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iing wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while insta 3.0.2, then click Next. I Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iling wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while insta 3.0.2, then click Next. Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iing wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while instate 3.0.2, then click Next. Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iing wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while insta 3.0.2, then click Next. I Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iling wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while instate 3.0.2, then click Next. Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iing wxWidgets
Setup - wxWidgets 3.0.2 Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed? Select the additional tasks you would like Setup to perform while instate 3.0.2, then click Next. Add wxWidgets directory to your PATH environment variable	Iing wxWidgets

👔 Setup - wxWidgets 3.0.2	• 💌
Ready to Install Setup is now ready to begin installing wxWidgets 3.0.2 on your computer.	
Click Install to continue with the installation, or click Back if you want to review or change any settings.	
Destination location: C:\wxWidgets-3.0.2 Setup type:	
Full installation Selected components: wxWidgets, Cross-Platform GUI Library (v3.0.2)	E
Start Menu folder: wxWidgets-3.0.2	
Additional tasks:	
< Back Install	Cancel

Et finalement, on clique sur « Install ».

Installation en cours ...

🔞 Setup - wxWidgets 3.0.2	- • •
Installing Please wait while Setup installs wxWidgets 3.0.2 on your computer.	
Extracting files C:\wxWidgets-3.0.2\include\wx\msdos\mimetype.h	
	Cancel



## -3- Installation de « CodeLite »

Sur la page mentionnée dans l'étape -0- : <u>http://downloads.codelite.org/</u>



Vous devez choisir entre les deux architectures « 32 bits » ou « 64 bits » en fonction de votre système d'exploitation (32 bits ou 64 bits). Après avoir choisi l'architecture, cliquez sur un des deux liens « Direct Link » ou « SourceForge ».

Pour la suite de ce document, nous allons télécharger la version « 64 bits ». Le fichier téléchargé porte le nom « codelite-amd64-7.0.exe ». Ce programme va permettre l'installation de l'outil de développement.



👔 Setup - CodeLite	
License Agreement Please read the following important information before continuing.	
Please read the following License Agreement. You must accept the terms agreement before continuing with the installation.	of this
GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991	<u>^</u>
Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.	
Preamble	
The licenses for most software are designed to take away your	-
I accept the agreement	
I do not accept the agreement	
< Back Next >	Cancel

👔 Setup - CodeLite	
Select Destination Location Where should CodeLite be installed?	
Setup will install CodeLite into the following folder.	
To continue, click Next. If you would like to select a different folder, clic	k Browse.
C:\Program Files\CodeLite	Browse
At least 138.9 MB of free disk space is required.	Cancel

👔 Setup - CodeLite	- • •
Select Start Menu Folder Where should Setup place the program's shortcuts?	
Setup will create the program's shortcuts in the following Start	Menu folder.
To continue, dick Next. If you would like to select a different folder, die	k Browse.
CodeLite	Browse
	+
< <u>B</u> ack	Cancel

👔 Setup - CodeLite	- • •
Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed?	
Select the additional tasks you would like Setup to perform while installi then dick Next.	ng CodeLite,
Additional icons:	
Create a <u>d</u> esktop icon	
Create a Quick Launch icon	
< <u>B</u> ack <u>N</u> ext >	Cancel
	/



Et finalement, on clique sur « Install ».

Installation en cours ...

🔞 Setup - CodeLite	- • •
Installing Please wait while Setup installs CodeLite on your computer.	
Extracting files C: \Program Files \CodeLite \wxmsw310u_gcc_d.dll	
	Cancel





## -4- Premier démarrage de « CodeLite »

a- Le programme va initialiser la configuration.



b- Il va chercher les compilateurs installés sur votre machine et vous afficher une fenêtre similaire à celle-ci :

Find Installed Compilers	<b>×</b>	
Found Compilers Below is a list of compilers found on your computer. Click 'OK' to replace the current list of compilers with this list. 'Cancel' to abort.		
Compiler Name / Family	Installation Path	
MinGW		
MinGW ( MinGW )	C:\MesProgrammes\MinGW	
🗏 GCC		
Cross GCC ( i64-mingw32 )	C:\MesProgrammes\MinGW\bin	
Pouble click a compiler to make it the default for its compiler family          OK       Cancel		

Comme nous allons utiliser la version du compilateur « gcc » installée en même temps que « CodeLite », vous allez cliquer sur « Cancel ». Cette version est la même qui a servi à compiler le paquetage « wxWidgets » afin de produire la librairie installée à l'étape -2-.

Il est toujours possible de reconfigurer le compilateur par défaut dans « Codelite ».

- <u>-5-</u> Exemple d'un projet « wxWidgets » avec « CodeLite »
  - a- Cliquez sur « File », puis « New », puis « New Workspace ». Vous allez obtenir ce qui suit :

New Workspace Type					
Select the workspace type:					
Oc++ Workspace					
PHP Workspace					
OK Cancel					

Cochez « C++ », puis cliquez sur « OK ». Vous allez obtenir cette fenêtre.

b- Donnez un nom à l'espace et le chemin où il doit-être préservé :

New Workspace	
Workspace Name:	
Test	]
Workspace Path:	
C:\Users\lokbani\Desktop\Projets_CodeLite	]
Create the workspace under a separate directory File Name:	
$\label{eq:c:Users} C: \label{eq:c:Users} lokbani \Desktop \Projets \Code \Lite \Test \Vert \Vert \Code \Lite \Vert \Ve$	
OK Cancel	

c- Nous allons maintenant créer un projet dans cet espace de « Test ». Cliquez sur le nom du projet avec le bouton droit de la souris et ajoutez un nouveau projet (« Create New Project »).

	🖏 [Test	1									
	File Edit	t View	Search	Workspace	Build	Debugger	Plugins	Perspective	Settings	PHP	Help
	Workspace	e View			×						
	PHP W	Vorkspace	Explore	er Tabs	Ŧ						
	≓0	<u>ሰ ሥ</u>									
	$\sim$	<b>`</b>	Debug		•						
(	📄 Test	1									
~	$\sim$										

Vous allez obtenir cette fenêtre :

Ter	mplate		
+	🗱 GUI		
+	🗱 Console		
+	🗱 User templates		
+	🗱 UnitTest++		
+	🗱 Library		
+	🗱 Others		

Cliquez sur le « + » de « Console » et choisissez « Simple executable (wxWidgets enabled) », puis « Next ».

Ten	nplate	4
+	🔅 GUI	
	🗱 Console	
	💤 wxWidgets Console Application (with wxEvent loop)	
	Simple executable (wxWidgets enabled)	
	Simple executable (gcc)	=
	Simple executable (g++)	
	Simple executable (clang++)	
	Simple executable (clang)	
	Simple executable (MSVC)	
	Simple executable (Cobra)	
	🛕 CMake Executable	
<b>F</b>	🛱 User templates	

Donnez un nom à votre projet, puis « Next » :

New Project Wiza	rd 💽
New Project Set the project	t path and name
Project name:	Essai
Project path:	C:\Users\lokbani\Desktop\Projets_CodeLite\Test Browse
	Create the project under a separate directory
C:\Users\lokban	i\Desktop\Projets_CodeLite\Test\Essai\Essai.project
	< Back Next > Cancel

Sélectionnez le compilateur et le déboguer à associer à votre projet, puis « Finish » :

New Project W	izard	×
New Proje	ect	
Compiler:	anu a++	
Debugger:	GNU gdb debugger	
	< Back Finish Cancel	

Le projet a créé un fichier « main » qui contient un programme simpliste.



d- Dans le menu, cliquer sur « Build » puis « Build Project » ou la touche de raccourci « F7 ».

Out	put View										
	Build	<b>Q</b> Search	😪 Replace	<b>Q</b> References	🔁 Output	🧐 Clang	📝 Trace	🕎 Tasks	BuildQ	<ul> <li>CppCheck</li> </ul>	🐒 CScope
*	C:\Wi	indows\sy:	stem32\cmc ilding pro	l.exe /C "mi oject:[ Essa	ngw32-mak i - Debug	e.exe -j ]	1 -e -f "	Makefi	le"	dalita/Tast	(Eccai '
4	g++ -c "C:/Users/lokbani/Desktop/Projets_CodeLite/Test/Essai/main.cpp" -g -00 -Wall -mthreads - g++ -c /Debug/Essai @"Essai.txt" -Lmthreads -LC:/wxWidgets-3.0.2/lib/gcc dll -lwxmsw30ud r										
ii E	ming No er	v32-make. rorsfound	exe[1]: Le 0 errors	aving direc , 0 warnings	tory 'C:/	Users/lo	kbani/De.	sktop/Pr	ojets_Cod	eLite/Test/	Essai'
i.											

Le programme a compilé correctement.

e- Exécuter le programme en appuyant sur « Build » puis « Run » ou la touche de raccourci « CTRL-F5 ».



f- Dans votre précédent projet, effacer le fichier « main.cpp » en cliquant sur le bouton effacer de votre clavier. Confirmer que vous voulez bien effacer le fichier et qu'il soit effacé aussi sur le disque.

Vous allez obtenir ce qui suit :

<b>5</b> [	Editeu	rApp]	C:\Users\	locarno\Desk	top\Tes	t\Edite	urApp\ma	in.cpp				
<u>F</u> ile	<u>E</u> dit	View	<u>S</u> earch	<u>W</u> orkspace	<u>B</u> uild	<u>G</u> DB	<u>P</u> lugins	Pe <u>r</u> spective	Settings	<u>H</u> elp	C++	+
ا] 🐱	Editeur	App ]										
<u>F</u> ile	<u>E</u> dit	<u>V</u> iew	<u>S</u> earch	<u>W</u> orkspace	<u>B</u> uild	<u>G</u> DB	<u>P</u> lugins	Pe <u>r</u> spective	Settings	<u>H</u> elp	C++	
4		Ċ		<b>.</b>   <b>X</b>	Ж [			<i>è</i> 🔶	🔷   🖌	-	Q	. 😪 🍂   💼   🦽   !: 💀 - 📀 🗊   🚳
-					. 🥖	2	i 📢	1 🚺 🛛 🔬				
Works	pace \	/iew										
Wo	kspac	e Exp	olorer 1	Tabs Tabgro	oups	🔥 CMa	ske Help	DbExplorer	Outline	SFTP	Svn	Zoom Navigator
æ) (	) <b>f</b> t	1	0									
Debu	g											
<b>E</b>	diteur/	Арр										
	Edit	eurApp										
	: 📄 :	src										

g- Cliquer sur « src » avec le bouton droit de la souris, puis « Add an Existing File ... ». Pointer vous vers les fichiers sources de l'exemple -1du cours et sélectionner les deux fichiers « EditeurTxTApp.cpp » et « EditeurTxTApp.h ». Refaire par la suite les étapes « c- (Build Project) » et « d- (Run) ».

👶 [ EditeurApp ] C:\Users\locarno\Desktop\Test\EditeurTxTApp.h		
File Edit View Search Workspace Build GDB Plugins P	erspective Settings ∐elp C++	
: 🕞 🚞 省   🗔 🖏   🗶   🔏 🛍   🧄 (	er 🖕 🖕 l 🚖 + E 🔍 😪 🛤 👔 🛃 E 💀 + 🔕 🗊 l 🎕 🔞 E 🕨 🗆 💷 😳 😋 l 🍁 🚯 🗛 🐴 🕸	
📥   🗟 🖓   🔍 📭 🗛   🥖 🙁     🐚	🔯 i 🛷	
Workspace View 📃 🛛		•
Workspace Explorer Tabs Taboroups		
	Editeur/xTApp.h ×	-
	1 // Fichier " EditeurTxTApp.h "	*
Vebug	2	
😹 EditeurApp	3 #ifndef EDITEURTXTAPP_H	
EditeurApp	4 #define EDITEURTXTAPP_H	
E src	5	
b EditeurTxTApp.cpp	6 class EditeurTxTApp : public wxApp {	
a concentration	7 public:	
	8 virtual bool OnInit();	
	9 <i>j</i> ;	=
	11 // Creation de La classe associée à La fenetre principale	
	12 // qui va contenir un titre, une boraure etc.	
	13 Class lextername : public wirname {	
	14 public:	
	15 // constructeur	
	15 iextername( const wxstring tire, int xpos, int ypos,	
	1/ int watch, int height);	
	10 // destructeur	
	20 L.	
	20 J) tradif	
Outruit View		E Y
🖉 Build 🔍 search 💘 Replace 🔍 References 🖬 Output	I Consect and the sector of th	
C:\Windows\system52\cmd.exe /c "mingw32-mak Building projects[ Editouring	Ke.exe -] 4 -e -t Maketile"	
minaw32-make.exe[1]: Entering directory 'C'	Jeong Jeoneman Jeston/Test/EditeurAnn'	
g++ -c "C:/Users/locarno/Desktop/Test/Edi	iteurTxTApp.cpp" -g -00 -Wall -mthreads -DHAVE W32API H -D WXMSW -D WXDEBUG -D UNICODE -IC:/wxWidgets-3.0.0/lib/gcc dll/mswud -IC:/wxWidget	ts-3.0.0/i
g++ -o ./Debug/EditeurApp @"EditeurApp.txt"	"-Lmthreads -LC:/wxWidgets-3.0.0/lib/gcc_dll -lwxmsw30ud_richtext -lwxmsw30ud_xrc -lwxmsw30ud_aui -lwxmsw30ud_html -lwxmsw30ud_adv -lwxms	.w30ud_core
mingw32-make.exe[1]: Leaving directory 'C:,	/Users/Locarno/Desktop/Test/EditeurApp'	
No errors found : 0 errors, 0 warnings		
<b>i</b>		
< III		F.
Done	Ln 3, Col 0, Pos 42, Bookmark type: Normal bookmark Env: Default, Dbg: Default	

Ainsi donc, il vous est possible de maintenant de compiler et exécuter les exemples du cours.

- -6- Questions fréquemment posées
  - a- Est-ce que j'ai besoin d'installer la version « gcc » de « CodeLite »?

R) OUI.

La librairie « wxWidgets » a été compilée avec cette version du compilateur. Il vous faut donc obligatoirement cette version.

b- Que dois-je faire de la version « gcc » que j'ai déjà installée avec MinGW?

R) Le problème n'est pas « CodeLite » mais la librairie « wxWidgets ». Je vous suggère de vous en débarrasser. Pour faire simple, renommez-le répertoire « MinGW » en « ancienMinGW » et le tour est joué.

c- Est-ce qu'il est possible de créer un projet autrement?

R) OUI.

Sélectionner un « workspace » puis dans le menu « plugins », cliquer sur « Wizards », puis sur « New wxWidgets Project Wizard ... ».

d- Comment activer les options « -Wall » et « -pedantic »?

Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le nom du projet, puis sélectionner « Settings ...», il s'agit du dernier élément dans le menu. Vous allez obtenir ce qui suit :

Essai Project Settings	
Debug	•
Common Settings     General     Compiler     Linker     Environment     Debugger     Resources     Pre / Post Build Commands     Customize     Code Completion     Global Settings     CMake     QMake	Compiler         C++ Compiler Options         C Compiler Options         Additional Include Paths         Preprocessors         Linker         Options         Library Path         Libraries         Resources         Resource Compiler Options         Additional Search Path
	OK Cancel Apply Help

Essai Project Settings	×
Debug	▼
<ul> <li>Common Settings</li> <li>General</li> <li>Compiler</li> <li>Linker</li> <li>Environment</li> <li>Debugger</li> <li>Resources</li> <li>Pre / Post Build Commands</li> <li>Customize</li> <li>Code Completion</li> <li>Global Settings</li> <li>CMake</li> <li>QMake</li> </ul>	Compiler         C++ Compiler Options         Additional Include Paths         Additional Include Paths         Preprocessors         Linker         Options         Library Path         Libraries         Resources         Resource Compiler Options         Additional Search Path
	OK Cancel Apply Help

Dans le menu gauche, sélectionner l'item « Global Settings », puis dans la fenêtre de droite cliquer sur le bouton « ... » associé à « C++ Compiler Options ». Vous allez obtenir cette fenêtre :

Compiler Options	×
Check the command line options you need	
Enable all compiler warnings. [-Wall]	<b>_</b>
Enable OpenMP (compilation). [-fopenmp]	
Enable standard compiler warnings [-W]	-
Enable warnings demanded by strict ISO C and ISO C++ [-pedantic]	=
Expensive optimizations [-fexpensive-optimizations]	
In C mode, support all ISO C90 programs. In C++ mode, remove GNO extensions that conflict with ISO C++. [-ansi]	
Ontimize even more (for speed) [-02]	
Optimize fully (for speed) [-03]	
Optimize generated code (for size) [-Os]	-
Enter other options	
	-
Command line	
-pedantic;-Wall	
OK Cancel	

Cocher les cases associées à « -Wall » et « -pedantic », puis cliquer sur le bouton « OK », puis « Apply » dans la fenêtre du projet, puis « OK ».

e- Comment ajouter l'option « -std=c++11 »?

Dans la barre principale de l'application, cliquer sur « Settings », puis sur « Build Settings ... », vous allez obtenir cette fenêtre :

ompilers Bu	ild Output Appearance	Build Systems	
L			Add Compilers
lang lang++ obra	Tools Patterns Double click on an	Compiler Options Linker Options Switches File Types Advanced entry to modify it:	
nu g++ nu gcc	Switch	Help	New
C++	-0	Optimize generated code (for speed)	
	-01	Optimize more (for speed)	Delete
	-02	Optimize even more (for speed)	
	-03	Optimize fully (for speed)	
	-Os	Optimize generated code (for size)	
	-W	Enable standard compiler warnings	
	-Wall	Enable all compiler warnings.	
	-Wfatal-errors	Stop compiling after first error	
	-Wmain	Warn if main() is not conformant	
	-ansi	In C mode, support all ISO C90 programs. In C++ mode, remove GNU extensions that conflict with ISO C++.	
	-fexpensive-opt		
	-fopenmp	Enable OpenMP (compilation).	
	-g		
	-pedantic	Enable warnings demanded by strict ISO C and ISO C++	
	-pedantic-errors	Treat as errors the warnings demanded by strict ISO C and ISO C++	
	-pg	Profile code when executed.	
	-w	Inhibit all warning messages	

Cliquer sur « Compiler options », puis sur le « New … » situé juste au-dessus du « Delete ». Vous allez obtenir cette fenêtre :

Compiler option
Switch:
Help:
OK Cancel
in the second se

Dans	le	champ	« S	Switch »	mettre	~	std=c++11 »	et	dans	le	champ	help,
mettr	e «	Use C+	+11	»								

Compiler	option 💌
Switch:	-std=c++11
Help:	Use C++11
	K Cancel

Puis cliquer sur le bouton « OK », puis « OK » dans la fenêtre « Build Settings ».

Build Settings				<b>—</b> ×						
Compilers B	uild Output Appearance	Build Systems								
			A	dd Compilers 🔻						
clang	Tools Patterns	Compiler Options Linker Options Switches File Types Advanced								
clang++ cobra gnu g++	Double click on an	entry to modify it:								
gnu gcc	Switch	Switch Help								
VC++	-0	Optimize generated code (for speed)								
	-01	Optimize more (for speed)		Delete						
	-02	Optimize even more (for speed)								
	-03	Optimize fully (for speed)								
	-Os									
	-W	Enable standard compiler warnings								
	-Wall	Enable all compiler warnings.								
	-Wfatal-errors Stop compiling after first error									
	-Wmain									
	-ansi	In C mode, support all ISO C90 programs. In C++ mode, remove GNU extensions that conflict with ISO C++.								
	-fexpensive-opt	Expensive optimizations								
	-fopenmp									
	-g									
	-pedantic									
	-pedantic-errors	Treat as errors the warnings demanded by strict ISO C and ISO C++								
	-pg	Profile code when executed.								
	-w	-w Inhibit all warning messages								
	std=c++11	-11 Use C++11								
Restore Defaul	ts	ОК	Cancel	Apply						

Pour ajouter l'option dans la commande de compilation, reprendre l'étape d- et cocher la case associée à « Use C++11 » :

Compiler Options 🧧	x
Check the command line options you need	
✓ Enable all compiler warnings. [-Wall]            Enable Standard compiler warnings [-W]            Enable standard compiler warnings [-W]            Enable warnings demanded by strict ISO C and ISO C++ [-pedantic]            Expensive optimizations [-fexpensive-optimizations]            In C mode, support all ISO C90 programs. In C++ mode, remove GNU extensions that conflict with ISO C++. [-ansi]            Inhibit all warning messages [-w]            Optimize even more (for speed) [-O2]            Optimize generated code (for size) [-Os]            Optimize generated code (for size) [-O]            Optimize generated code (for speed) [-O]            Optimize more (for speed) [-O]            Optimize generated code (for size) [-O]            Optimize more (for speed) [-O]            Osto prompiling after first error [-Wfatal-errors]            Treat as errors the warnings demanded by strict ISO C and ISO C++ [-pedantic-errors]            Vuse c++11 [std=c++11]	
std=c++11;-pedantic;-Wall	
OK Cancel	