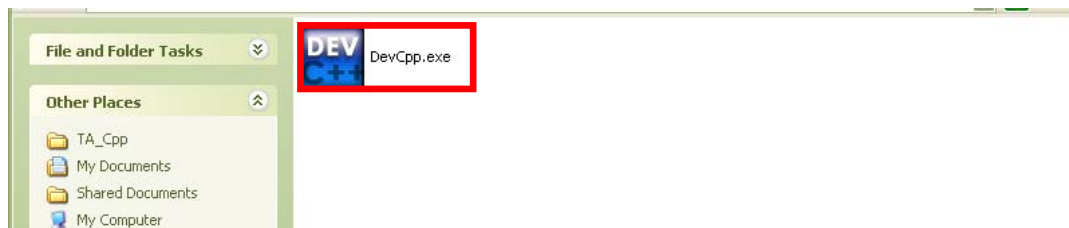


خودآموز نصب Dev C++ و شروع به کار با آن

محمد هادی افراسیابی، دستیار درس

خودآموز زیر، به مراحل نصب برنامه‌ی Dev C++ و چگونگی نوشتن یک برنامه‌ی مقدماتی به زبان C/C++ در این محیط می‌پردازد. نسخه‌ای از برنامه که در این‌جا استفاده کرده‌ایم، نسخه‌ی آزمایشی 4.42 است که می‌توانید آن را از وبسایت درس بردارید. پس از دانلود کامل فایل نصب‌گر برنامه، مطابق مراحل زیر عمل کنید.



شکل ۱ فایل نصب‌گر برنامه

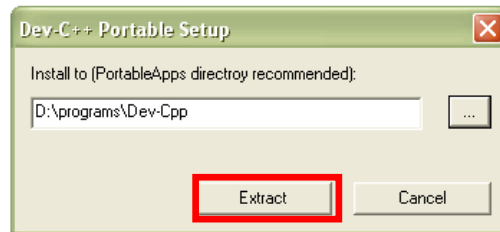
ابتدا برای نصب برنامه بر روی آیکون مربوط به فایل نصب‌گر آن (شکل ۱) دوبار کلیک نمایید تا اجرا گردد. پس از این عمل، ممکن است که سیستم‌عامل از شما بخواهد سلامت این برنامه را تأیید کنید (شکل ۲). این برنامه مورد تأیید شماست! بنابراین بر روی دکمه‌ی ¹Run کلیک نمایید تا کار ادامه پیدا کند.



شکل ۲

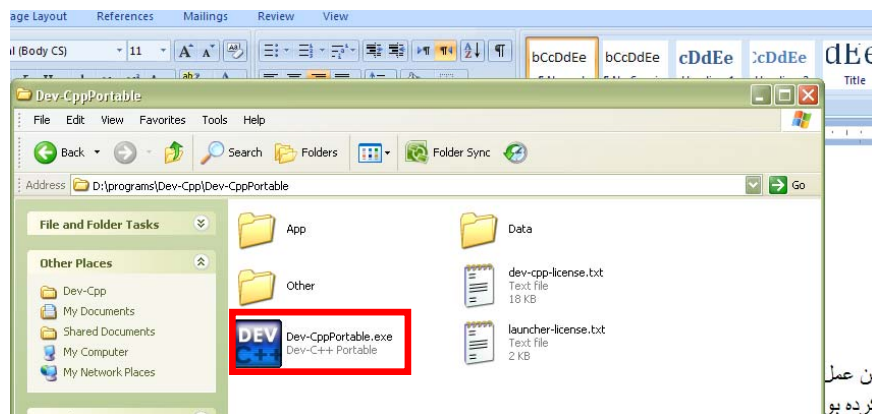
در پنجره‌ای که باز می‌شود، پوشه‌ای را که مایلید برنامه در آن‌جا نصب گردد انتخاب نموده و دکمه‌ی Extract را فشار دهید (شکل ۳).

¹ پنجره‌ی نشان داده شده در شکل ۲ مربوط به سیستم‌عامل ویندوز XP است، در نسخه‌های دیگر و یا سیستم‌عامل‌های دیگر ممکن است این پنجره کمی متفاوت باشد و یا اصلاً نشان داده نشود.



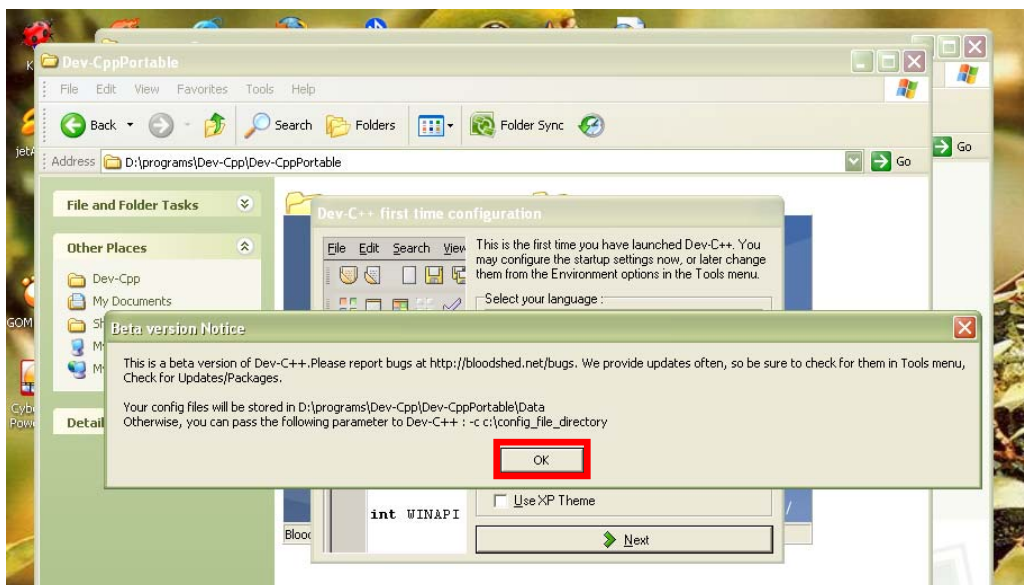
شکل ۳

پس از این عمل، نصب‌گر شروع به کپی کردن فایل‌های برنامه می‌کند. پس از اتمام این عملیات، به پوشه‌ای که در شکل ۳ انتخاب کرده بودید بروید و از درون پوشه‌ی Dev-CppPortable فایل اجرایی برنامه را اجرا نمایید (شکل ۴).



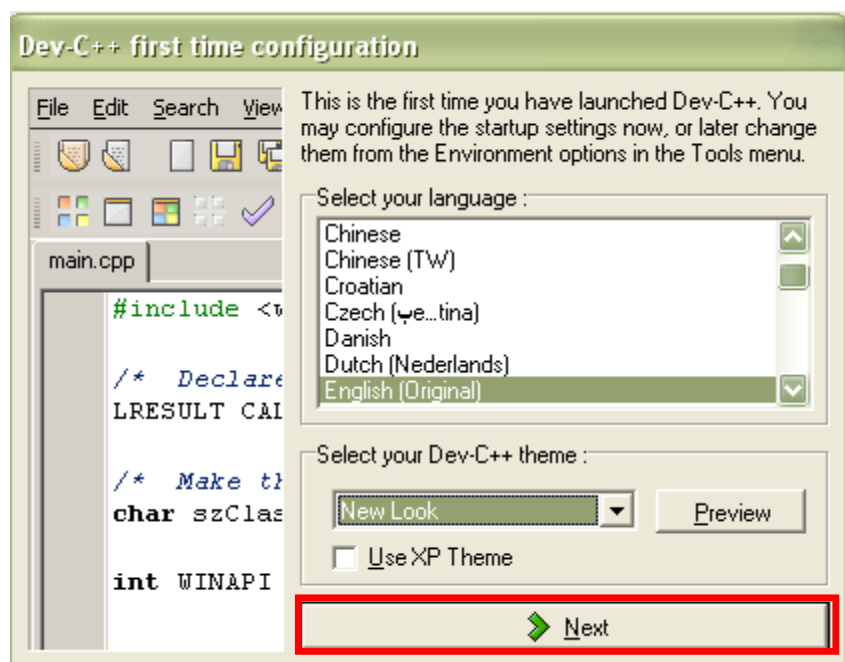
شکل ۴

اکنون پنجره‌ی شکل ۵ ظاهر می‌شود. در این پنجره دکمه‌ی OK را فشار دهید.

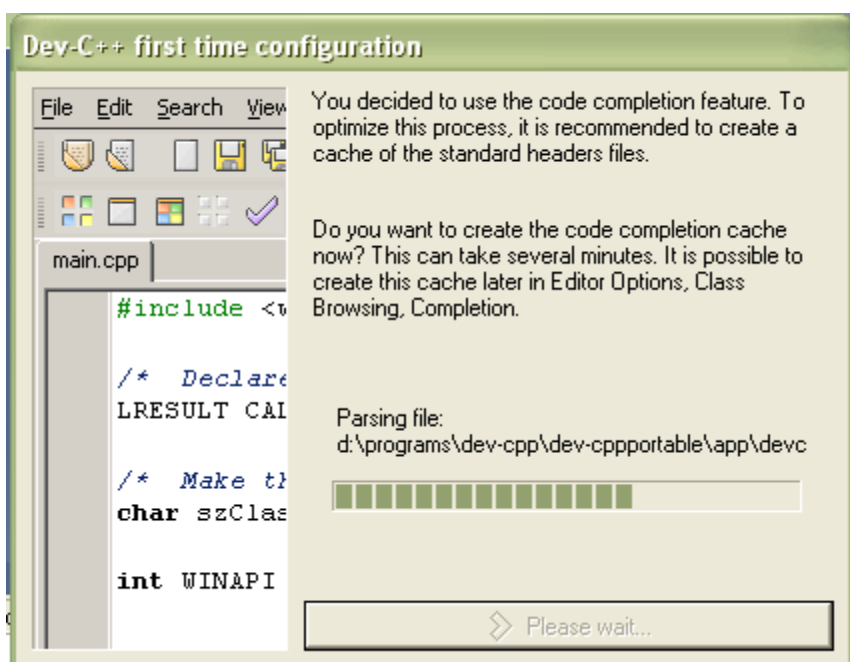


شکل ۵

سپس در پنجره‌ی بعد، دکمه‌ی Next را سه بار فشار دهید (شکل ۶) و آنگاه کمی صبر کنید تا برنامه مخزن مربوط به فایل‌ها را ایجاد نماید (شکل ۷) و در نهایت در پنجره‌ای که موفقیت‌آمیز بودن عملیات را نشان می‌دهد دکمه‌ی OK را بفشارید.

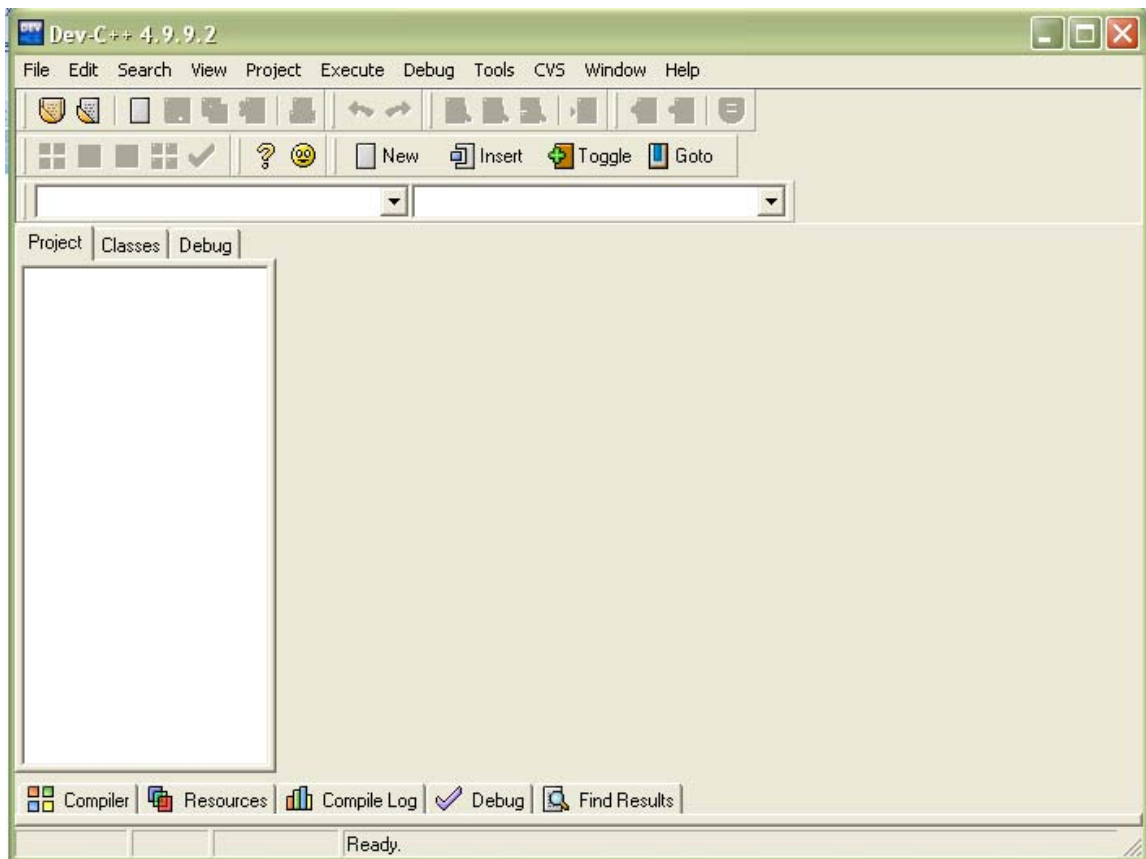


شکل ۶



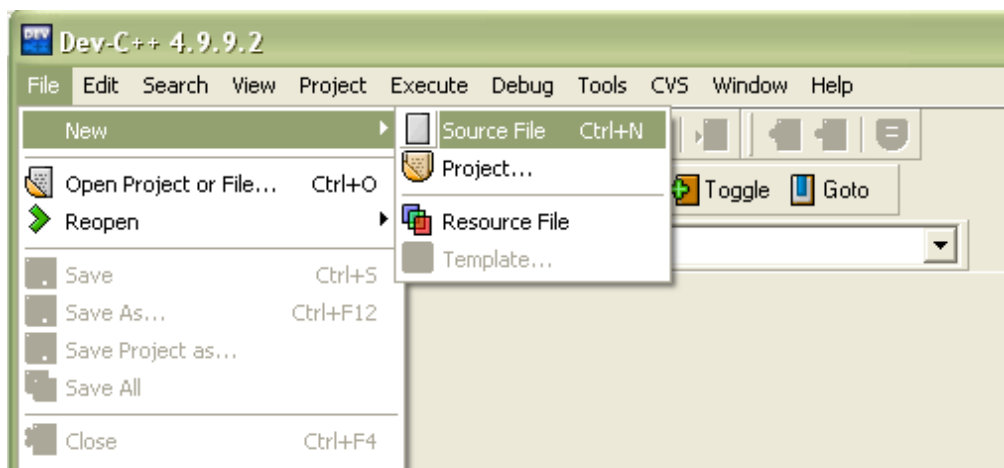
شکل ۷

در این جا پنجره‌ی اصلی برنامه مطابق شکل ۸ باز خواهد شد. اکنون آماده‌ایم تا اولین برنامه‌ی خود را در این محیط بنویسیم.



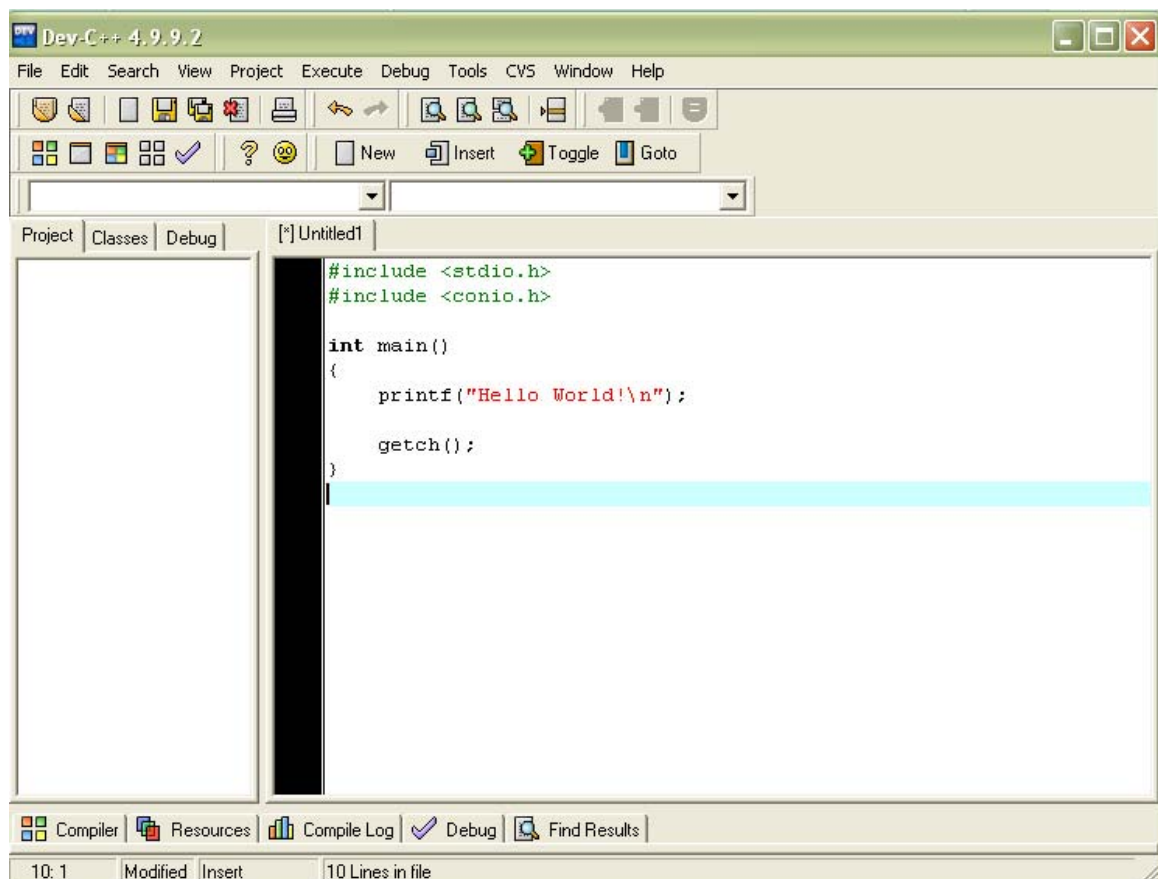
شکل ۸ پنجره‌ی اصلی برنامه

حالا از منوی File، گزینه‌ی New و سپس Source File را انتخاب نمایید (شکل ۹). به این ترتیب یک فایل خالی جدید ایجاد خواهد شد و ما می‌توانیم برنامه‌ی جدیدی را در آن نوشته و اجرا نماییم.



شکل ۹

اکنون در فضای سفیدرنگی که ظاهر می‌شود، برنامه‌ی خود را بنویسید (شکل ۱۰) و از منوی File، گزینه‌ی Save را انتخاب نموده برنامه‌ی خود را با نامی دلخواه و در محل مورد نظر خود ذخیره کنید (شکل ۱۱).

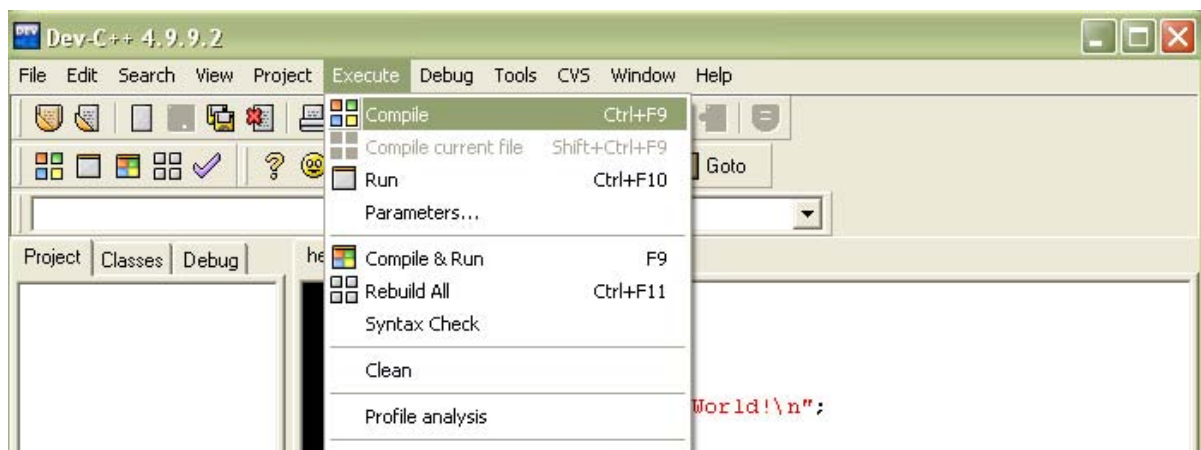


شکل ۱۰



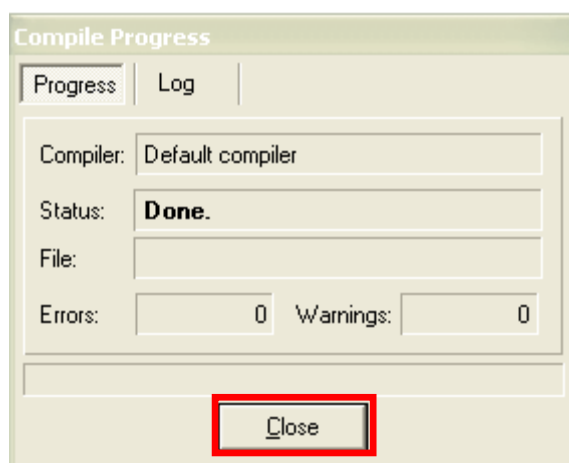
شکل ۱۱

اکنون باید برنامه را Compile نماییم. بدین منظور از منوی Execute گزینه‌ی Compile را انتخاب نمایید (شکل ۱۲). Compile کردن برنامه، باعث می‌شود که کدهای شما تجزیه و تحلیل گشته و به زبان ماشین ترجمه گردد. حاصل این فرآیند مجموعه‌ای از صفر و یک‌ها خواهد بود که ماشین (پردازنده‌ی رایانه‌ی شما) آن را "می‌فهمد" و می‌تواند اجرا کند.



شکل ۱۲

پنجره‌ای مشابه شکل ۱۳ باز خواهد شد و پس از مدت کوتاهی عمل Compile به اتمام خواهد رسید. در این پنجره بر روی دکمه‌ی Close کلیک کنید.

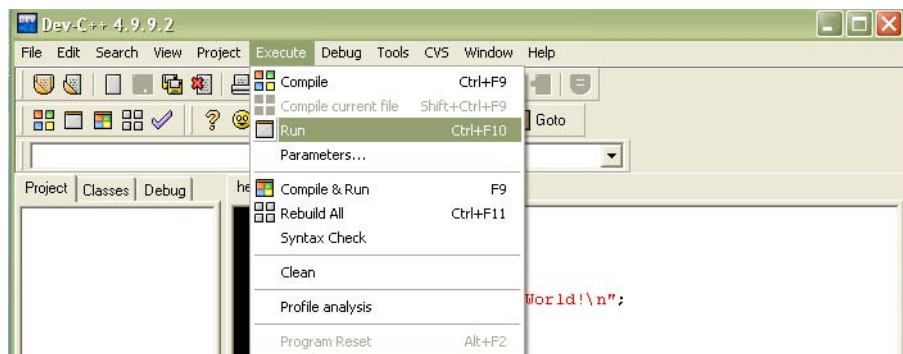


شکل ۱۳

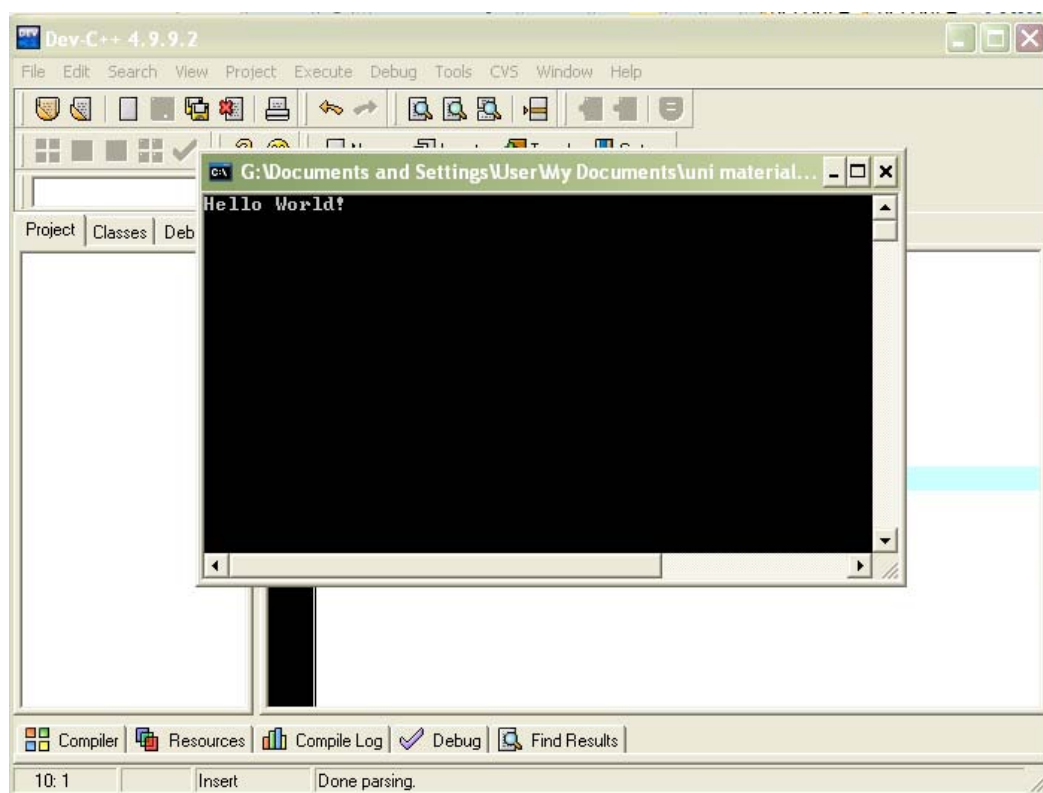
توجه داشته باشید که این پنجره گویای این حقیقت است که در برنامه‌ی نوشته شده هیچ خطایی وجود نداشته است. اگر خطایی در برنامه وجود داشته باشد، این پنجره وجود آن خطا را گزارش خواهد داد و کاربر باید خطا را رفع نموده و مجدداً برنامه را Compile کند.

پس از این که برنامه‌ی نوشته شده با موفقیت Compile شد، می‌توانید آن را اجرا نمایید. بدین منظور مطابق شکل ۱۴ از منوی Execute گزینه‌ی Run را انتخاب کنید. صفحه‌ی سیاه‌رنگی^۲ باز شده و برنامه‌ی شما در آن صفحه اجرا خواهد شد (شکل ۱۵).

^۲ Command window



شکل ۱۴



شکل ۱۵

نکته‌ی عملی:

توجه کنید که اگر برنامه‌ی دلخواه خود را نوشته و مراحل فوق را انجام دهید، متوجه خواهید شد که صفحه‌ی سیاه‌رنگ برای لحظاتی باز می‌شود، (احتمالاً!) برنامه‌ی شما در آن به اجرا درمی‌آید، و این پنجره به سرعت بسته می‌شود. بنابراین شما مجالی نمی‌یابید تا حاصل برنامه‌ی خود را مشاهده کنید. اگر می‌خواهید که پس از اجرای برنامه‌تان، پنجره‌ی سیاه‌رنگ کماکان باقی بماند تا شما بتوانید حاصل خروجی برنامه‌ی خود را مشاهده کنید، باید کاری کنید تا برنامه‌ی شما پس از اتمام اجرا کماکان "منتظر بماند". به این منظور از روش‌های متعددی می‌توان استفاده کرد. یک شیوه‌ی مرسوم این است که در پایان برنامه‌ی خود محتوای

ورودی را بخوانید. به این ترتیب پس از اتمام اجرای برنامه، مادامی که کلید جدیدی فشرده نشده است، پنجره‌ی سیاه‌رنگ فعال باقی خواهد ماند. در مثال نوشته شده در این خودآموز، خط پایانی برنامه به همین منظور نوشته شده است:

```
getch();
```

دقت کنید که برای استفاده از این تابع، باید در ابتدای برنامه، خط

```
#include <conio.h>
```

را افزود.

پایان