

Code::Blocks — [свободная кроссплатформенная среда разработки](#).

Code::Blocks написана на [C++](#) и использует библиотеку [wxWidgets](#). Имея открытую архитектуру, может масштабироваться за счёт подключаемых модулей. Поддерживает языки программирования [C](#), [C++](#), [D](#) (с ограничениями).

Code::Blocks разрабатывается для [Windows](#), [Linux](#) и [Mac OS X](#). Среду можно собрать из исходников практически под любую [Unix](#)-подобную систему. Скачать можно с официального сайта разработчика <http://www.codeblocks.org/>

1. Установите программу на свой ПК.
2. Если установка прошла успешно, в списке программ главного меню появится раздел CodeBlocks. Запустите эту программу (рис. 1).

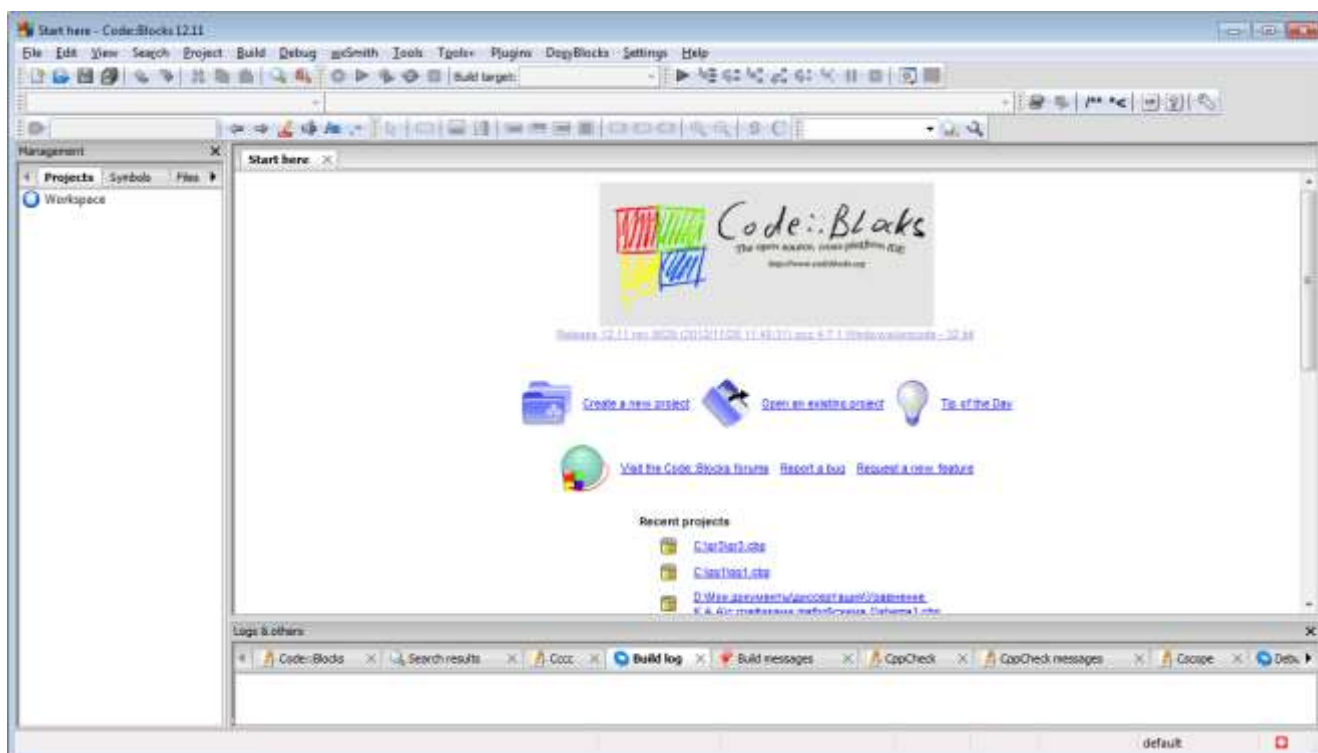


Рис. 1. Окно программы CodeBlocks

3. Выполните команду **Create a new project** или **File** → **New**→**Project...** (рис. 2)

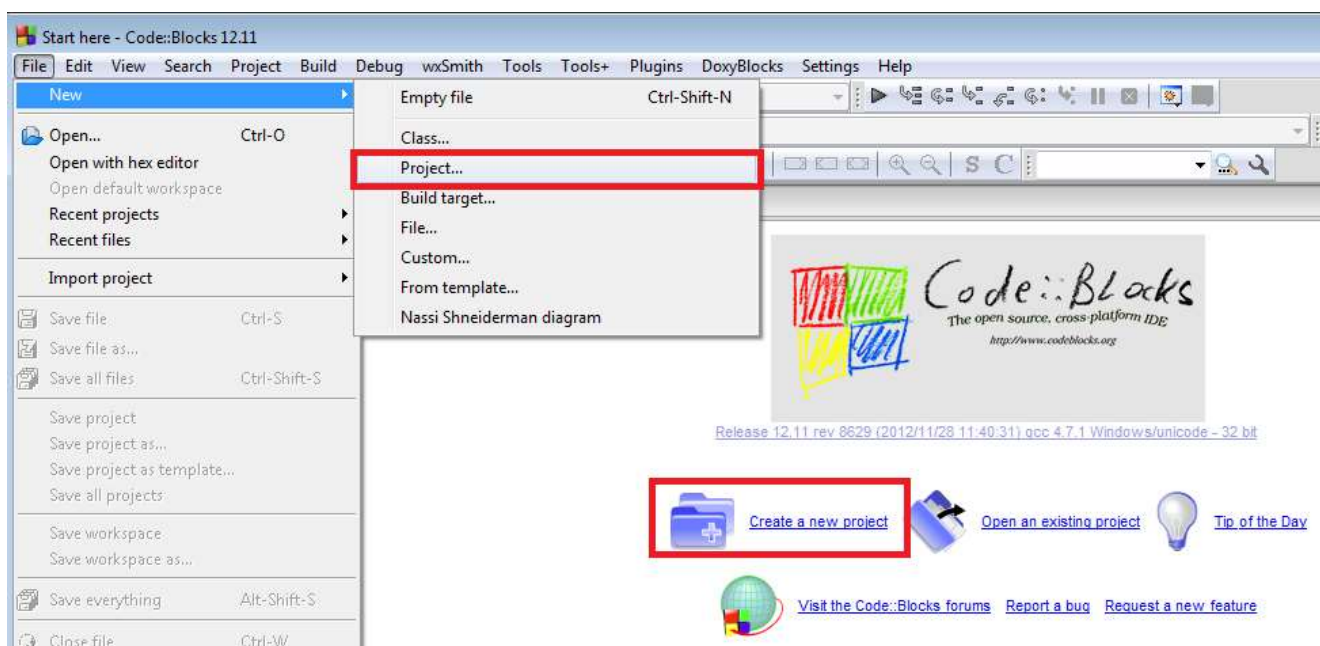


Рис. 2. Команда для создания нового проекта

4. В появившемся диалоговом окне (рис. 3) **New from template** выберите объект **Console Application** и нажмите кнопку **GO**.

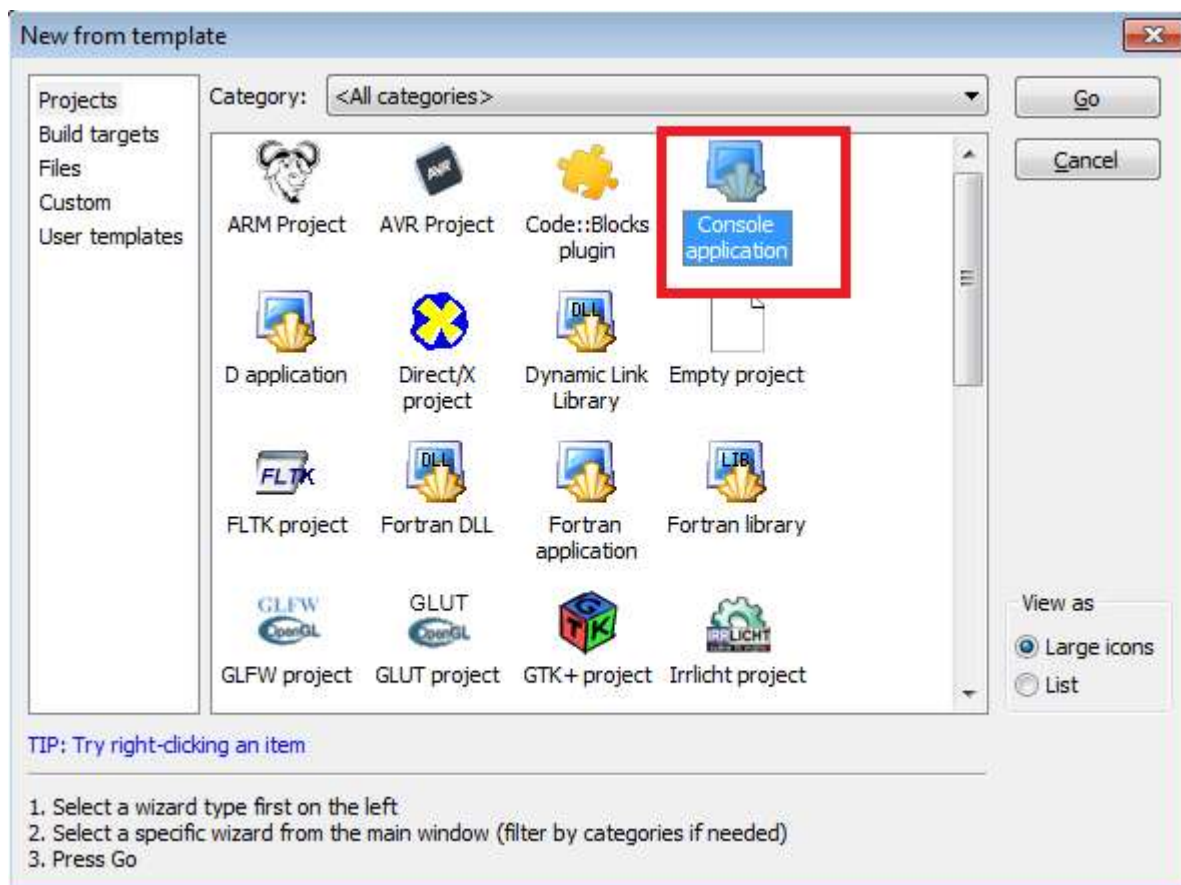


Рис. 3. Создание консольного приложения

5. Следующий шаг можно пропустить, нажав кнопку **Next** (рис. 4)



Рис. 4. Создание консольного приложения

6. На следующем шаге выберите вариант **C++** (рис. 5)



Рис. 5. Создание консольного приложения

7. В следующем диалоговом окне **Console application** (рис. 6) нужно указать имя создаваемого проекта (**строка Project title**) и указать место для сохранения проекта (**строка Folder to create project in**). Затем нажать кнопку **Next**.

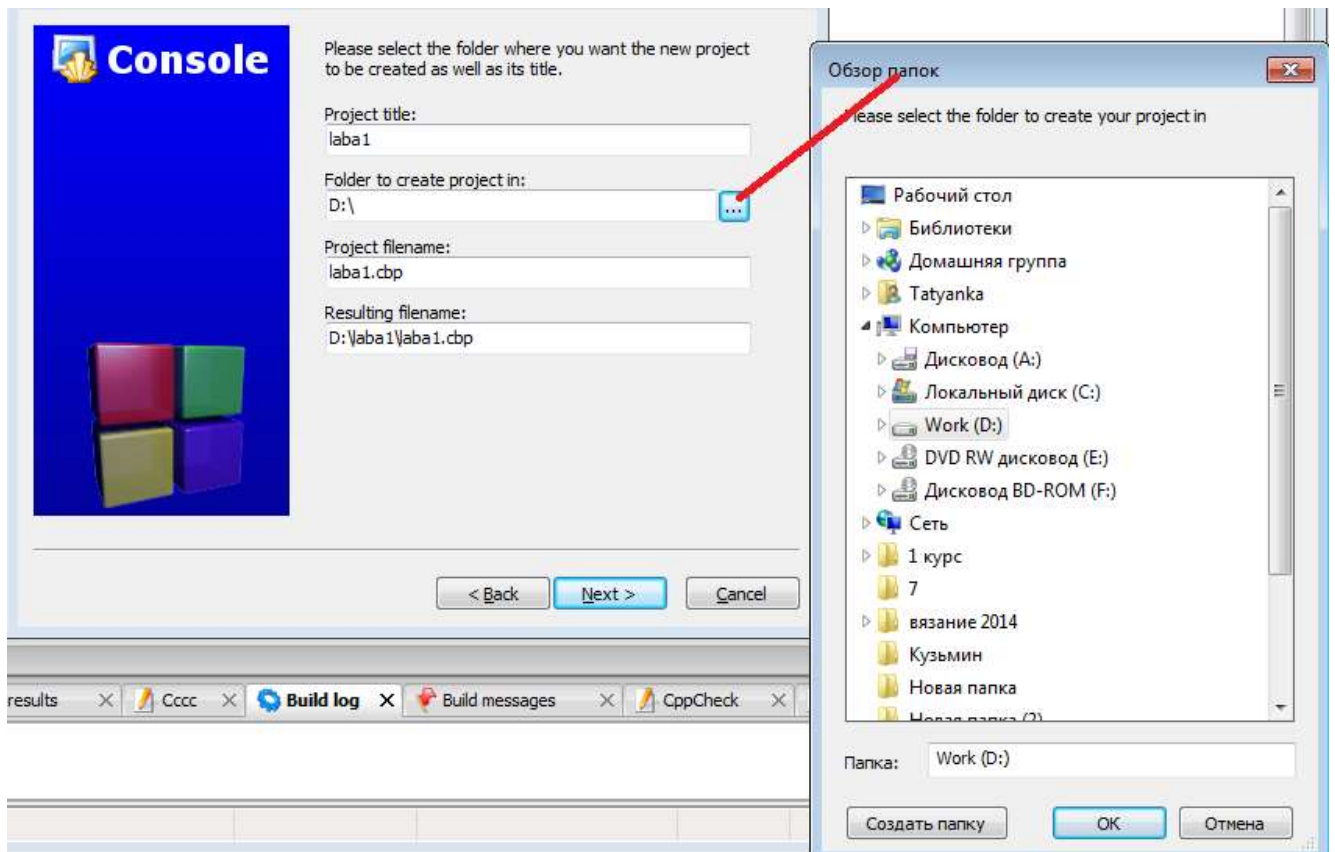


Рис. 6. Сохранение создаваемого проекта

- В следующем диалоговом окне (рис. 7) можно изменить компилятор, но рекомендуется оставить вариант **GNU GCC Compiler**. Затем нажать кнопку **Finish**.

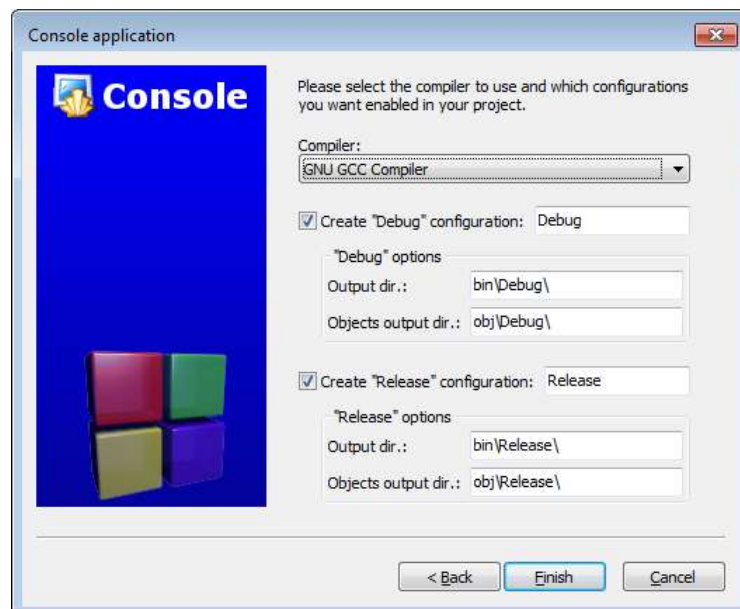


Рис. 7. Выбор компилятора

- В окне программы появится шаблон для ввода текста программы (рис. 8). В нем активизируется большинство кнопок панели инструментов. Чтобы увидеть содержимое файла `main.cpp` нужно слева в структуре **Projects** раскрыть папку **Sources**

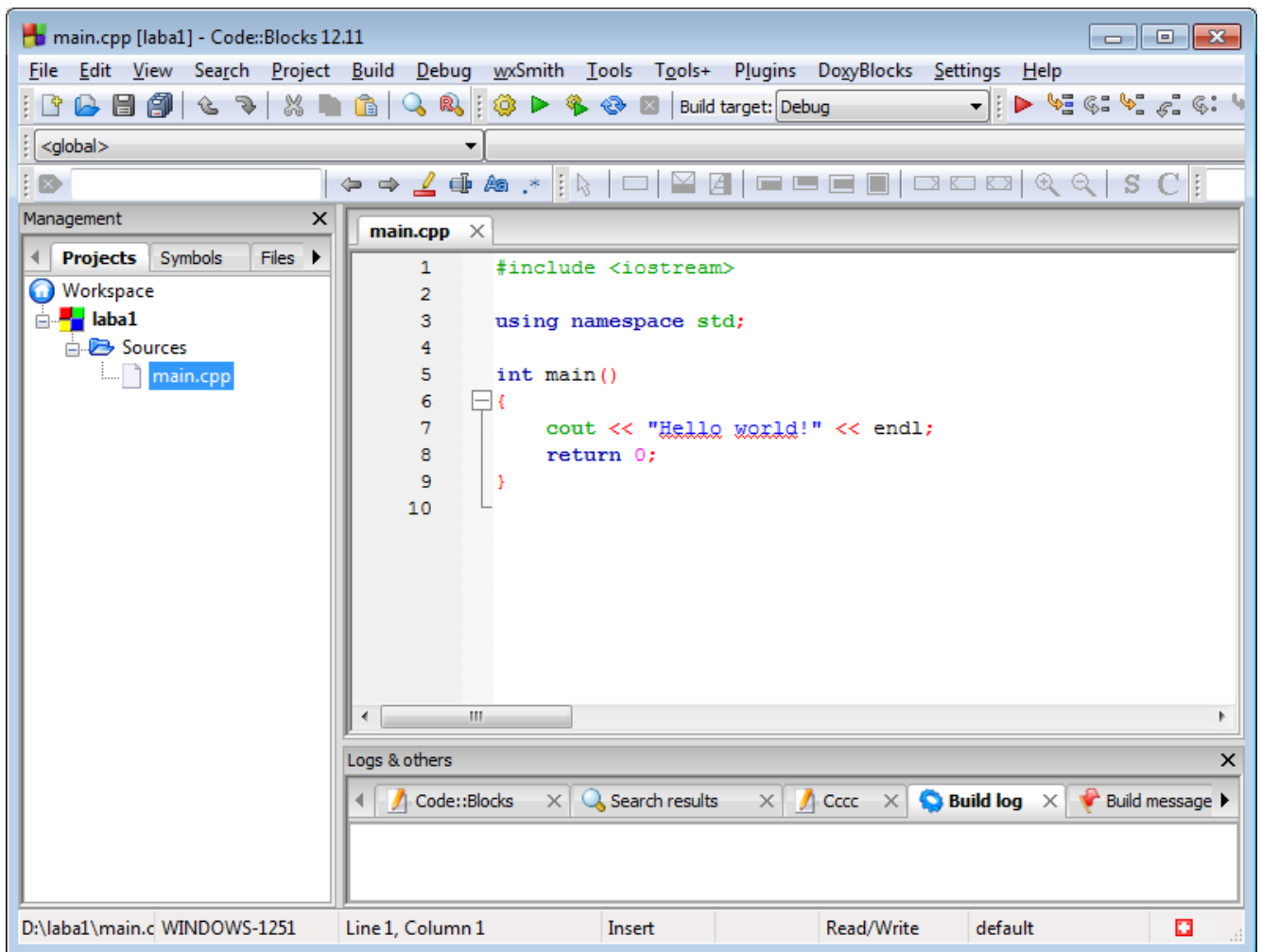


Рис. 8. Окно программы с шаблоном для ввода текста программы

10. Введите текст программы (рис. 9).

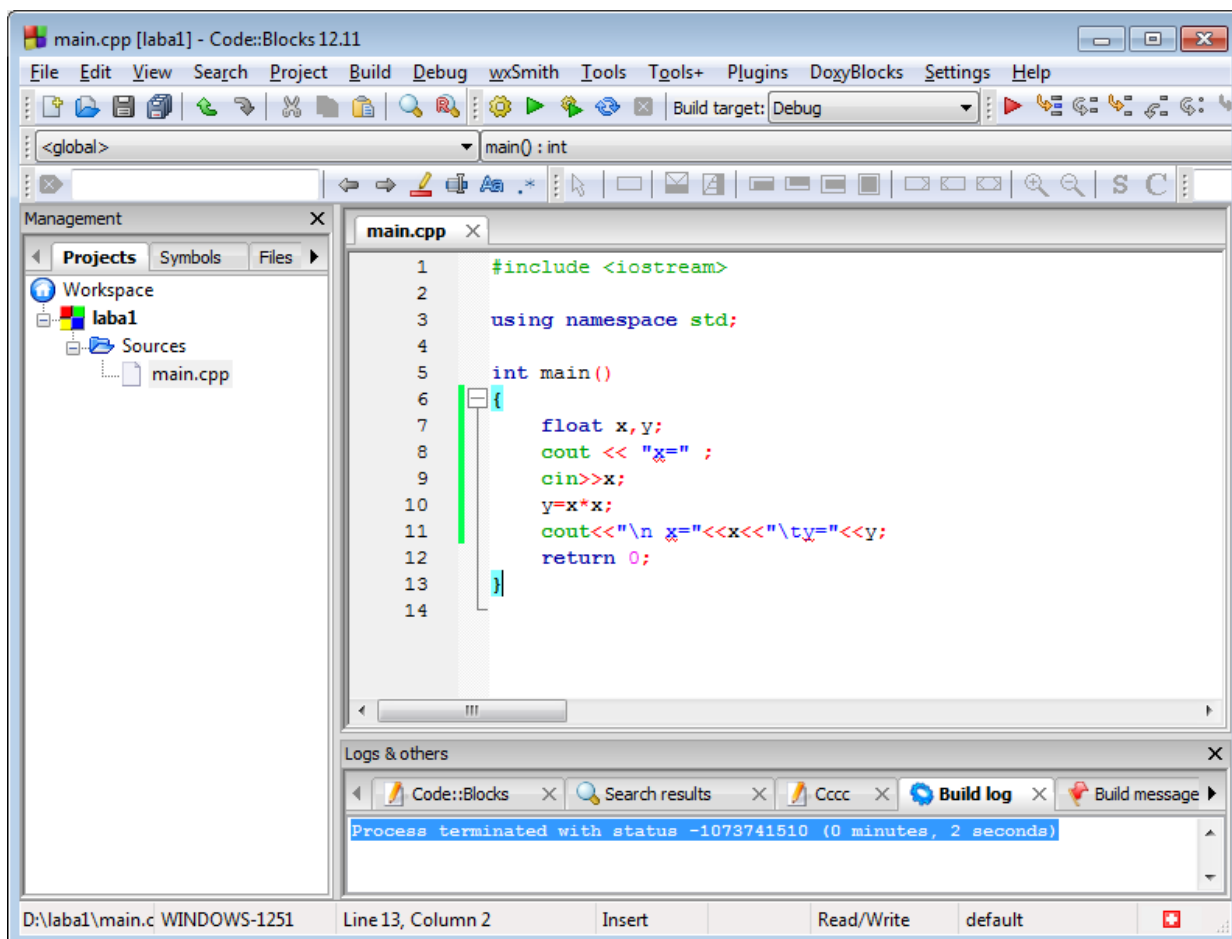



Рис. 9. Окно программы с текстом программы

11. Скомпилируйте программу командой **Build** → **Build** (рис. 10) или соответствующей кнопкой на панели инструментов .

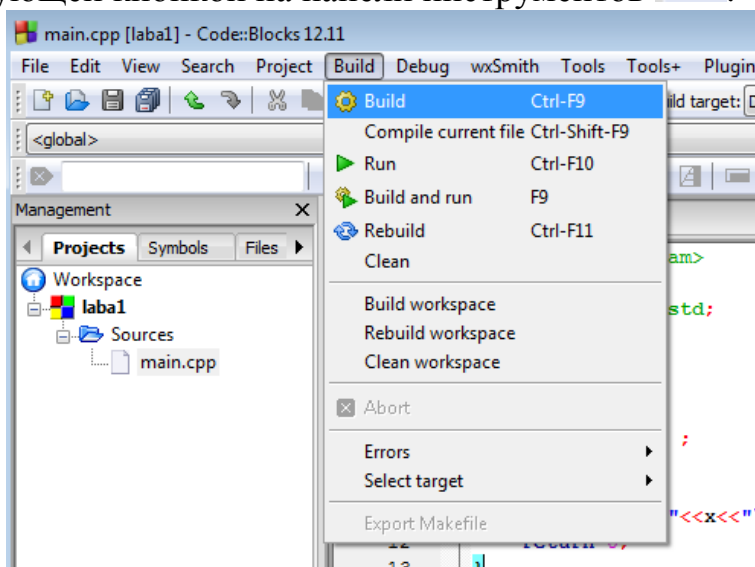


Рис. 10. Команда для компиляции программы

12. Если в тексте программы будут обнаружены синтаксические ошибки, компилятор сообщит об этом (рис. 11). Ошибки нужно исправить и повторить процесс компиляции. **Если текст изменялся, программу нужно компилировать заново.**

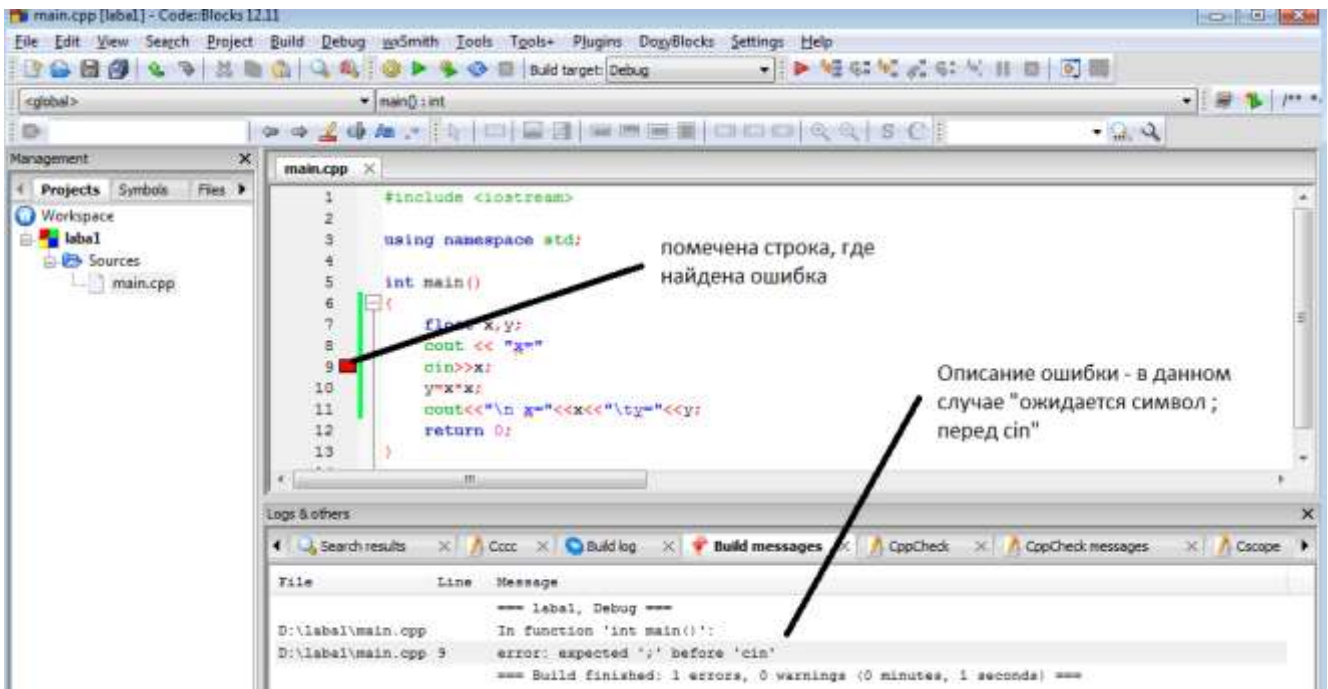



Рис. 11. Окно с ошибкой в программе

13. Для выполнения программы и получения результатов ее работы выполните команду **Build** → **Run** или нажмите кнопку  на панели инструментов.

14.. Введите исходные данные и получите соответствующие результаты (рис. 12). **Перед новым запуском программы не забывайте закрывать окно с результатами.**

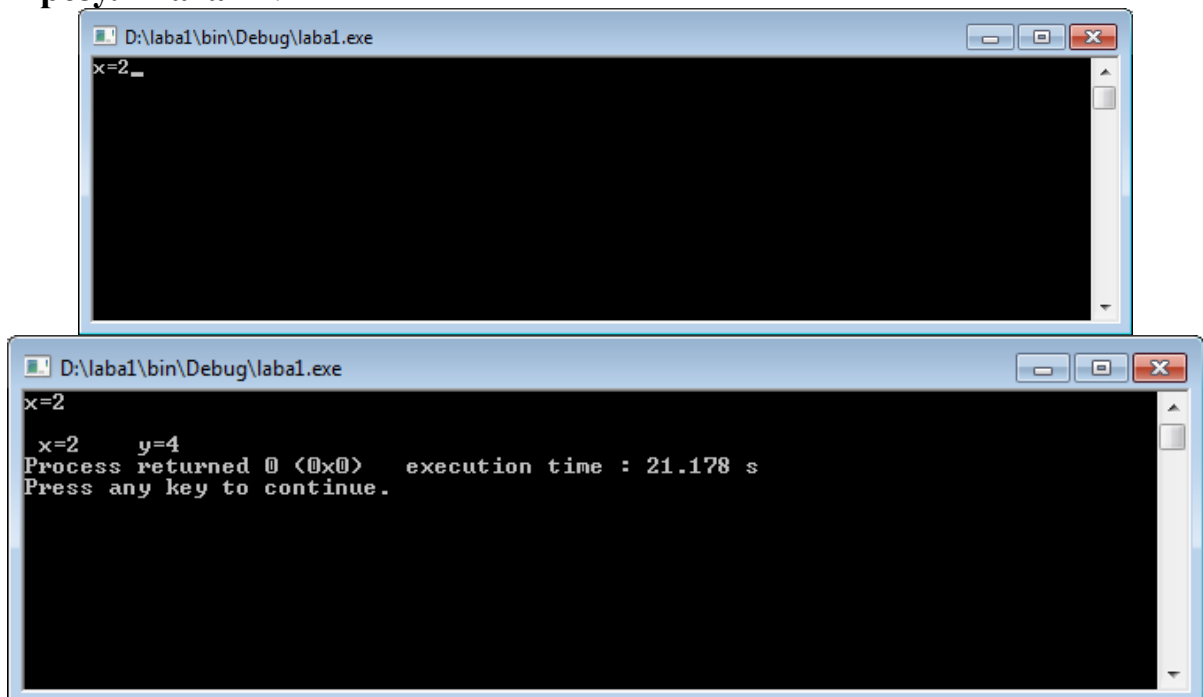


Рис. 12. Результаты работы программы