

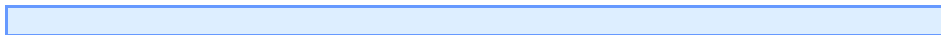
Installer une bibliothèque SDL sous linux en ligne de commande



par [Loka](#)

Date de publication : 22/11/2006

Dernière mise à jour : 22/11/2006





I-Bis C - Installation d'une bibliothèque SDL sous Code::Blocks

I-Bis C-1 - Installation de SDL_image

I-Bis C-2 - Installation de SDL_TTF

I-Bis C-3 - Installation de SDL_mixer

I-Bis C - Installation d'une bibliothèque SDL sous Code::Blocks

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à installer des bibliothèques SDL sous Code::Blocks.

I-Bis C-1 - Installation de SDL_image

Nous allons apprendre, dans ce tutoriel, à installer la bibliothèque **SDL_image** qui permet de charger des fichiers autre que BMP.

Si vous savez comment installer **SDL_image**, alors vous savez comment installer beaucoup des bibliothèques SDL existantes (c'est le cas par exemple de SDL_TTF et de SDL_mixer).

SDL_image est téléchargeable depuis [ici](#)

Lorsque vous récupérez une nouvelle extension SDL (SDL_TTF, SDL_mixer, SDL_image, etc...), soyez sûr d'avoir, au préalable, installer la dernière version de SDL.

Les dernières versions des extensions SDL n'aiment pas beaucoup les vieilles versions de SDL.

Si vous ne le faites pas, Code::Blocks compilera le programme mais le programme pourra rater à l'exécution.

Allez sur la page de téléchargement de SDL_image (voir lien plus haut), descendez à la section *Binary* et téléchargez la version indiqué sur l'image ci-dessous :

Binary:

Linux

[SDL image-1.2.5-1.i386.rpm](#)

[SDL image-1.2.5-1.mipsel.rpm](#) (Playstation 2)

[SDL image-devel-1.2.5-1.i386.rpm](#) ←

[SDL image-devel-1.2.5-1.mipsel.rpm](#) (Playstation 2)

Win32

[SDL image-1.2.5-win32.zip](#)

[SDL image-devel-1.2.5-VC6.zip](#)

MacOS X

[SDL image-1.2.5.dmg](#)

MacOS Classic

[SDL image-devel-1.2.5-PPC.sea.bin](#)

Lancez le rpm et laissez le s'installer.

Pour les debianistes (et les personnes d'Ubuntu), voici ce qu'il vous reste à faire :

```
sudo apt-get install libsdl-image1.2 libsdl-image1.2-dev
```

Ensuite tapez la ligne de commande suivante :

```
g++ -o myprogram mysource.cpp -lSDLmain -lSDL -lSDL_image
```

Vous pouvez aussi utiliser le programme sdl-config qui va ajouter à votre place les options de gcc et les liaisons nécessaires à la compilation.

Vous pouvez vous reporter au tutoriel d'anomaly à cette [adresse](#) pour en avoir un exemple.

I-Bis C-2 - Installation de SDL_TTF

L'installation de SDL_TTF se déroule exactement de la même façon que l'installation de SDL_image.

Les seules différences se situent pour les debianistes (et les personnes d'Ubuntu) qui doivent faire ainsi :

```
sudo apt-get install libsdl-ttf2.0-0 libsdl-ttf2.0-dev
```

Ensuite, pour tout le monde, il suffit de rajouter dans les options de compilation `-ISDL_ttf` :

```
g++ -o myprogram mysource.cpp -lSDLmain -lSDL -lSDL_ttf
```

I-Bis C-3 - Installation de SDL_mixer

Même chose, pour compiler :

```
g++ -o myprogram mysource.cpp -lSDLmain -lSDL -lSDL_mixer
```