

## Część 2 – Kompilujemy pusty szablon

### Przygotowanie środowiska do kompilacji

#### Kompilator CC65

Środowisko opiera się na kompilatorze CC65.

Podczas pisania tego tekstu aktualna wersja kompilatora to cc65-2.13.1-1

Najprościej przygotować środowisko instalując je z pliku cc65-2.13.1-1.exe z domyślnymi opcjami instalacji (dodanie oczekiwanych przez kompilator zmiennych środowiskowych CC65\_INC i CC65\_LIB).

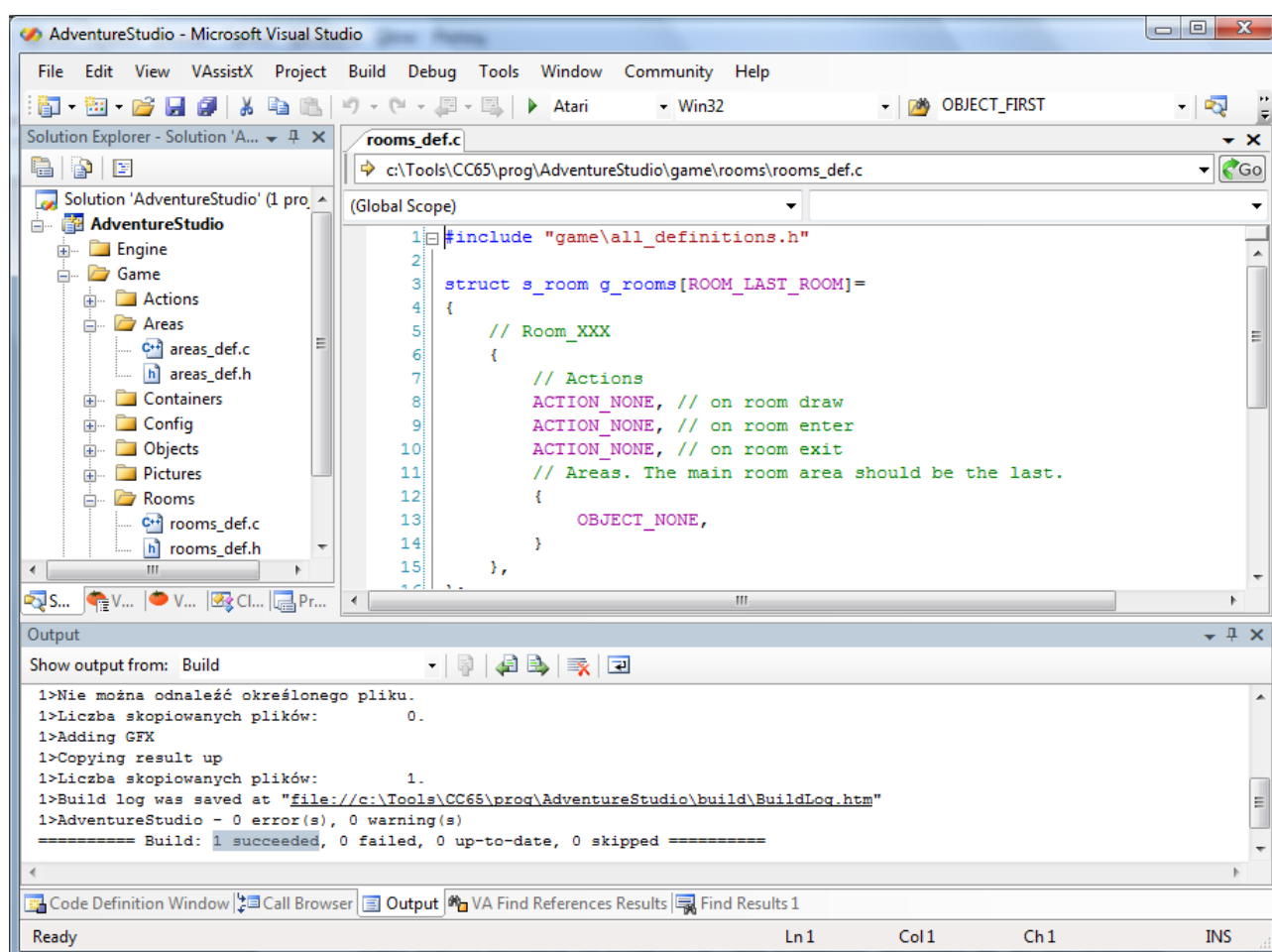
Nowe wersje kompilatora są tworzone z uwzględnieniem wstecznej kompatybilności, ale zmianie często ulegają pliki konfiguracyjne dla platform.

W przypadku problemów kompilacji w nowszych wersjach związanych z błędami w pliku CFG należy wykonać polecenie "ld65 --dump-config atari" i zobaczyć jakie są różnice w pliku CFG używanym przez Ciebie i oczekiwanym przez kompilator.

#### Microsoft Visual C++

Używam przeze mnie IDE jest MS Visual Studio 2005, które jest też w darmowej wersji Express, i dla tego środowiska przygotowany jest plik projektu. Środowisko to nie jest wymagane, ale ułatwia pracę i kompilację.

Do kompilacji pod Windows potrzebna jest biblioteka graficzna Allegro. Wykorzystywana wersja biblioteki Allegro to 4.2.



Mam nadzieję, że chętni przygotują pliki projektów dla innych środowisk i systemów, a w

przyszłości znajdzie się chętny do stworzenia generatora kodu, dzięki któremu używanie IDE będzie zbędne.

## ***Kompilujemy pusty szablon***

Na początek polecam zrobić kopię zapasową przykładowej gry "game", która znajduje się w głównym katalogu AdventureStudio – zawsze będziesz mógł zerknąć jak coś zostało w niej zrobione.

Usuń istniejący katalog "game" i skopiuj na jego miejsce "game" z "tutorial\part2". Jest to pusty szablon gry, który może służyć jako baza do tworzenia gier.

W kolejnych częściach kursu będziemy tworzyć poszczególne elementy gry i zawsze katalog "game" będzie posiadał stan, jaki był na zakończenie danej części kursu.

Kompilację można uruchomić albo z poziomu IDE, albo za pomocą pliku compile.bat, który znajduje się w głównym katalogu gry.

Pusty szablon powinien się kompilować i plik wynikowy "adventure.atr" po uruchomieniu powinien dać następujący wynik:



Jest to pusty ekran, po którym można poruszać kursorem.

Jeżeli w katalogu głównym nie powstał "adventure.atr", to projekt się nie kompiluje. Znaczy to, że coś jest nie tak i nim przejdziesz dalej opisz problem wraz z błędami kompilacji na forum.

W IDE możesz wybrać dwie konfiguracje – ATARI albo DEBUG.

Konfiguracja ATARI wywołuje skrypt kompilujący plik do postaci "atr".

Konfiguracja DEBUG tworzy plik wynikowy dla biblioteki Allegro, czyli działający pod Windows:

