Lavorare con un progetto in Lcc-Win32

1 Creazione di un progetto

1. Menu: `Project`→`Configuation` (**solo in laboratorio**).

   Nel sotto-menu `General` modificare il `Projects Root File Path` scrivendo `C:\Temp` e poi selezionare *ok*.

2. Menu: `Project`→`Create` (creazione di un progetto).

   Questa voce del menu avvia il Wizard (procedura guidata) che permette di creare il progetto. Apre una serie di finestre nelle quali vanno impostati alcuni parametri.

3. Finestra: `Definition of a New Project` (parametri generali del file `.prj`).

   - **`Name of the Project`**. Nome del file `.prj`. Es: *ContaParole*.
   - **`Path`**. Directory nella quale ci saranno i file sorgente. Es: *C:\Temp\ContaParole*.
   - **`Output Directory`**. Directory nella quale verranno creati i file di uscita (`.obj`, `.exe`). La directory di default viene impostata automaticamente. Es: *C:\Temp\ContaParole\lcc*.

4. Finestra: `Information`.

   Avvia il wizard per la generazione automatica del codice. È una funzionalità avanzata che a noi non interessa. Rispondere *no*.

5. Finestra: `Add Source Files to Project` (inserisce il primo file `.c` nel progetto).

   Se il file è già stato creato, basta navigare nel file system fino alla directory corretta, selezionarlo e cliccare `Apri`.

   Se il file non esiste, si deve scrivere il nome del nuovo file, che verrà creato automaticamente da lcc. Es: *ContaParole.c*.

   NB: Tutti i file sorgente devono avere l'estensione `.c` per essere riconosciuti correttamente dal sistema.

6. Finestra: `Source Files for Project` (lista dei file contenuti nel progetto).

   Se il progetto è nuovo, il file è uno solo. Selezionare *ok*.

7. Finestra: `Compiler Settings` (impostazioni del compilatore).

   Vanno tutte bene tranne le `Language Extensions`. Questa casella fa riferimento ad una versione non standard del linguaggio C, che noi non utilizziamo. Selezionare `Ansi-C only` e cliccare `Avanti`.

8. Finestra: `Linker Settings` (impostazioni del linker).

   Collega i file sorgente con le librerie e genera il file eseguibile (`.exe`).

   Nella prima casella di testo è riportato il path del file `.exe`, quando verrà creato.

9. Finestra: `Debugger Settings` (impostazioni del debugger).

   Il debugger è un tool che aiuta a trovare quegli errori che non vengono rilevati dal compilatore o dal linker. Lasciare tutto inalterato perché non lo utilizziamo.

2 Apertura di un progetto esistente

1. Menu: `Project`→`Open` (apre la finestra per richiamare un progetto).

   Selezionare il progetto che si vuole aprire e cliccare `open`.

2. Menu: `Project`→`Open All Files` (apertura editor testuale).

   Dopo aver caricato il progetto in memoria, si devono aprire i file appartenenti al progetto, per poterli editare. Questo comando li apre tutti contemporaneamente.

3 Aggiunta di un file ad un progetto esistente

1. Menu: `Project`→`Add/delete files`

   Apre la finestra di dialogo per aggiungere / eliminare dei file dal progetto.

2. Finestra: `Source files for project nome-progetto`

   - `Add new file`
     Aggiunge un nuovo file, se non esiste lo crea.
   - `Remove Selected File`
     Selezionando un file dell'elenco e selezionando questo tasto, esclude il file dal progetto.
     NB: *non* lo cancella fisicamente dal file system.

4 Menu Compiler

1. Menu: `Compiler`→`Make` (avvio del compilatore).

   Compila i file sorgente che appartengono al progetto (e solo quelli).

   NB: ricordarsi di salvare prima di iniziare la compilazione.

2. Menu: `Compiler`→`Link` (avvio del linker).

   Collega i file sorgente fra loro e genera l'eseguibile.

3. Menu: `Compiler`→`Rebuild All`

   Avvia, in successione, il compilatore e il linker.

4. Menu: `Compiler`→`Execute nome-file`

   Esegue l'applicazione in una finestra DOS. Visualizza, inoltre, il *codice di ritorno* del main.