

[Version 1.0]

Si vous n'avez pas procédé aux installations préalables au dernier semestre (compilateur, outil CMake, QtCreator) ou si vous les aviez installés sous Windows il faut procéder comme indiqué ici: <https://iccsv.epfl.ch/series-prog/install/installation-tutorial-without-sfml.php>.

Attention: notez bien que les installations faites au semestre dernier sous Windows sont à refaire pour la suite de compilation (MSYS2) et pour QtCreator (supprimez au préalable les anciennes versions de QtCreator). Les instructions ont été rafraîchies et simplifiées dans le tutoriel ci-dessus.

Installation de la librairie graphique SFML

L'interface graphique utilisée pour les exercices et projets de ce cours est codée au moyen de la librairie graphique SFML (<https://www.sfml-dev.org/>). Ce document vous indique comment l'installer sur (Linux, MacOS et Windows).

Installation pour Linux (testé pour Ubuntu):

Il suffit d'exécuter la commande suivante dans un terminal:

```
sudo apt-get install -y libsFML-dev
```

Installation pour MacOS :

Il suffit d'exécuter la commande suivante dans un terminal:

```
brew install sfml
```

Installation pour Windows:

Il suffit d'exécuter la commande suivante dans un terminal:

```
pacman -S mingw-w64-x86_64-sfml
```

Approuvez l'installation.