



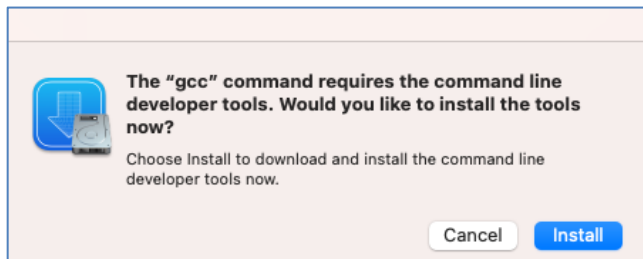
## Code::Blocks Οδηγίες Εγκατάστασης για macOS

### Βήμα 1° : Εγκατάσταση του gcc compiler

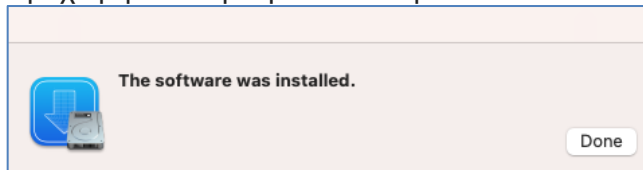
Ανοίξτε το Terminal του υπολογιστή σας και πληκτρολογήστε **gcc**.

```
christos.a.fidas — zsh — 80x24
Last login: Sat Feb 19 11:51:51 on console
christos.a.fidas@Christoss-iMac ~ % gcc
xcode-select: note: no developer tools were found at '/Applications/Xcode.app',
requesting install. Choose an option in the dialog to download the command line
developer tools.
christos.a.fidas@Christoss-iMac ~ % █
```

Σε περίπτωση που δεν είναι εγκατεστημένος ο compiler θα σας ζητηθεί να εγκαταστήσετε το **Command Line Developer Tools** (όπου υπάρχει και ο μεταγλωττιστής).

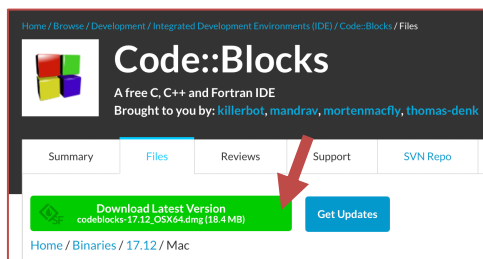


Προχωρήστε στην εγκατάσταση του **Command Line Developer Tools**.



### Βήμα 2° : Εγκατάσταση του Code::Blocks

Για την εγκατάσταση του Code::Blocks πρέπει να επισκεφθείτε την παρακάτω ιστοσελίδα: <https://sourceforge.net/projects/codeblocks/files/Binaries/17.12/Mac/> να κατεβάσετε και να εγκαταστήσετε την έκδοση 17.12 για 64-bit αρχιτεκτονική<sup>1</sup>.



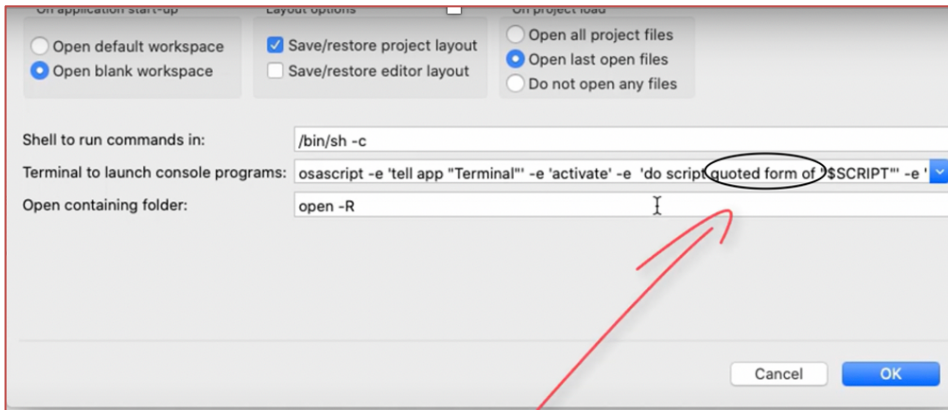
<sup>1</sup> Σε περίπτωση που έχετε 32-bit **Mac OS** πρέπει να εγκαταστήσετε το [Code:: Blocks έκδοση 13.12](http://codeblocks.org/).  
<http://codeblocks.org/>



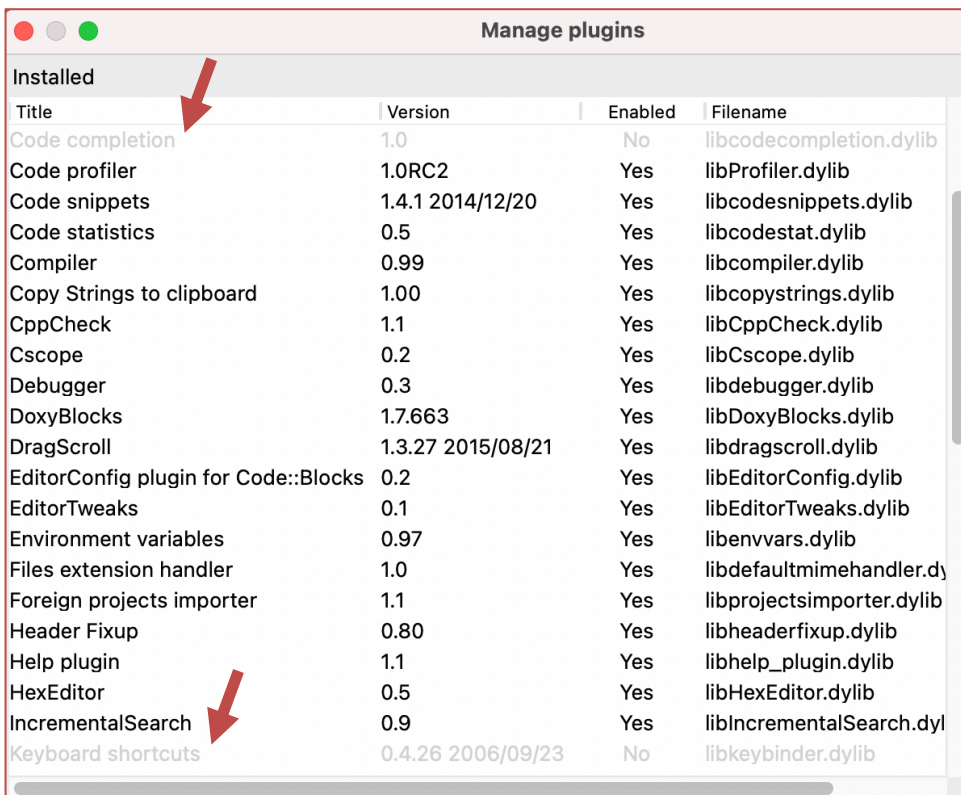
## Απαραίτητες Ρυθμίσεις

Σε περίπτωση που έχετε εγκαταστήσει την έκδοση 17.12 του Code::Blocks απομένουν ακόμη τα παρακάτω βήματα:

**A.** Από τις ρυθμίσεις (Settings) επιλέγουμε το 'Περιβάλλον' (*Environment*). Στο αναδυόμενο παράθυρο θα σβήσουμε τις λέξεις που βρίσκονται στον κύκλο (**quoted form of**) και πατάμε 'OK',



**B.** Τέλος από το Plugins επιλέγουμε Manage Plugins και απενεργοποιούμε τις επιλογές: **Code completion** και **Keyboard shortcuts**.





### Βήμα 3<sup>ο</sup> : Δημιουργία προγράμματος στο Code::Blocks

Για την δημιουργία του πρώτου σας προγράμματος ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα: α) διπλό κλικ στο εγκατεστημένο Code :: Blocks, β) File -> New Project, γ) επιλέγουμε Console Application, δ) στην επόμενη οθόνη επιλέγουμε C και ε) επιλέγουμε τον φάκελο στον οποίο θέλουμε να αποθηκεύσουμε το project μας. Στην συνέχεια μπορούμε να μεταγλωττίσουμε και να εκτελέσουμε το πρόγραμμά μας με τα χειριστήρια Build και Run που υπάρχουν στην μπάρα εργαλείων του Code::Blocks.

The screenshot shows the Code::Blocks IDE interface. The main editor displays the following C code in `main.c`:

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main()
5 {
6     printf("Hello world!\n");
7     return 0;
8 }
9
```

The 'Logs & others' panel at the bottom shows the output of the build and run process:

```
----- Build: Debug in Test (compiler: GNU GCC Compiler)-----
Target is up to date.
Nothing to be done (all items are up-to-date).

----- Run: Debug in Test (compiler: GNU GCC Compiler)-----
Checking for existence: /Users/christos.a.fidas/PROGRAM_SANDBOX/C/Test/bin/Debug/Test
Executing: osascript -e 'tell app "Terminal" -e "activate" -e "do script "/Applications/CodeBlocks.app/Contents/MacOS/cb_console_runner
DYLD_LIBRARY_PATH=$DYLD_LIBRARY_PATH: /Users/christos.a.fidas/PROGRAM_SANDBOX/C/Test/bin/Debug/Test "' -e 'end tell' (in /Users/christos.a.fidas/PROGRAM_SANDBOX/
C/Test/.)
Process terminated with status 0 (0 minute(s), 0 second(s))
```

The status bar at the bottom indicates the current file is `main.c` in the `Test` project, using the GNU GCC Compiler on a Unix (LF) system.