

# BeOS und SDL

---

Wie man unter BeOS mit SDL programmiert

---

## 1. Was ist SDL?

SDL ist eine C-Bibliothek die die Grafik-Programmierung unter BeOS, Linux und Windows vereinheitlichen soll. Man kann die gleichen Funktionen unter BeOS, Linux oder Windows benutzen um z.B. ein Fenster zu erzeugen.

## 2. Was brauche ich dazu?

Du brauchst die [Developer-Tools](#) und die [Developer Version von SDL](#). Auf der [SDL-Homepage](#) gibt es zudem auch noch eine [deutschsprachige Dokumentation](#) der wichtigsten Funktionen. Eine vollständige aber englische Dokumentation ist in der Zip-Datei der Developer Version von SDL enthalten. In der Zip-Datei ist auch eine Datei namens "libSDL.so" enthalten. Diese Datei sollte in das Verzeichnis "home/config/lib/" kopiert werden. Ausserdem solltest Du die ebenfalls in der Zip-Datei enthaltene Datei gnupro.tar.gz entpacken. Diese enthält alle nötigen Header-Dateien.

## 3. Wie nutze ich SDL?

Starte zunächst BeIDE indem Du im Be-Menü auf Applications (oder Programme) gehst und dort auf BeIDE klickst, wähle dort im File-Menü NewProjekt und im sich öffnenden Fenster EmtyProject. Anschliessend klickst Du auf Create. Jetzt kannst Du einen Projektnamen vergeben, der mit .prj enden sollte. Wenn Du jetzt auf Save klickst öffnet sich ein Projektfenster. Hier musst Du jetzt die Datei libSDL.so hinzufügen indem Du auf Project / Add Files klickst. In dem sich öffnenden Fenster wechselst Du in das Verzeichnis config/lib und wählst die Datei libSDL.so aus. Jetzt fügst Du dem Projekt noch die Datei SDL.h hinzu die Du im SDL-Verzeichnis unter include findest.

Im Texteditor kannst Du nun den Programmcode eintippen:

```
#include "SDL.h"

int main()
{
... // Dein Programmcode
```

}

Und unter einem beliebigen Namen speichern. Achte darauf das im speichern-Fenster Add to Project aktiviert ist.

Wie bereits oben erwähnt findest Du auf der SDL-Homepage eine deutschsprachige Dokumentation der SDL-Funktionen.

Auf der Seite <http://www.games-net.de> habe ich ausserden noch folgende Einführungskurse gefunden:

- [Das erste Programm mit SDL](#)
- [Ein Bitmap mit SDL anzeigen](#)
- [Ein Bitmap bewegen](#)