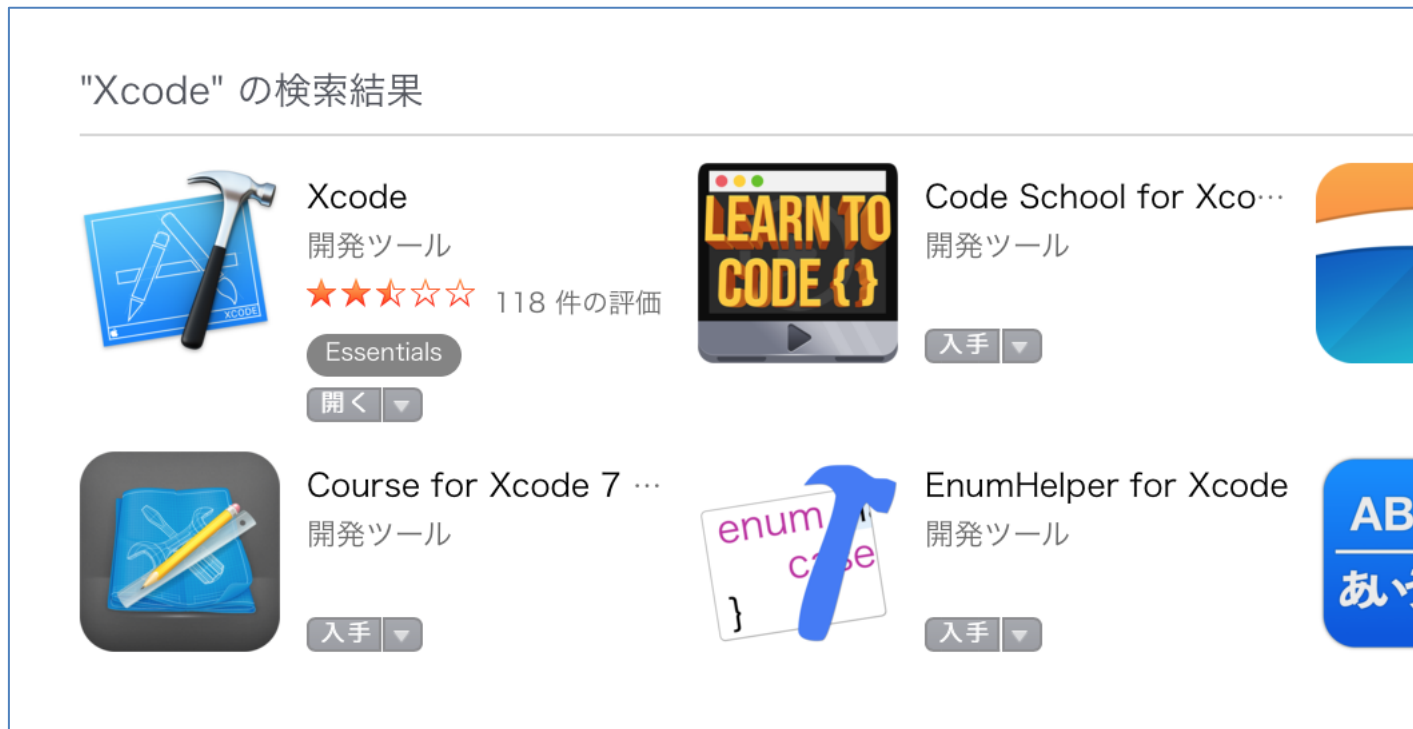


# XcodeとSDL2のインストール と実行手順

for Mac ユーザー

# Xcodeのインストール



App Storeにアクセスし、Xcodeをダウンロードする  
結構時間がかかるので注意

# SDLのインストール①



The screenshot shows the SDL website interface. At the top left is the SDL logo with the tagline "Simple Directmedia Layer". Below the logo is a navigation menu with three sections: "Main" (About, Bugs, Licensing, Credits, Feedback), "Documentation" (Wiki, Forums, Mailing Lists), and "Download" (SDL 2.0, SDL 1.2, SDL Mercurial, Bindings). The main content area is titled "SDL version 2.0.8 (stable)". It is divided into three columns. The left column, "Source Code:", lists "SDL2-2.0.8.zip - GPG signed" and "SDL2-2.0.8.tar.gz - GPG signed". The middle column, "Runtime Binaries:", lists "Windows:" with "SDL2-2.0.8-win32-x86.zip (32-bit Windows)" and "SDL2-2.0.8-win32-x64.zip (64-bit Windows)", "Mac OS X:" with "SDL2-2.0.8.dmg", and "Linux:" with the instruction "Please contact your distribution maintainer for updates." The right column, "GPG Signature:", contains text explaining that the source code is signed by Sam Lantinga and provides the public key fingerprint: "pub 1024D/A77638E6 2001-01-05 Sam Lantinga <slouken@libSDL.org> Key fingerprint = 1528 635D 8053 A57F 77D1 E086 30A5". It also includes a link to "http://www.gnupg.org/" for more information.

<https://www.libsdl.org/download-2.0.php>

にアクセスし、Source Codeのzipファイルと  
Mac OS X版のdmgファイルをダウンロード

# SDLのインストール②

## SDL\_image 2.0

[SDL\\_image 1.2](#)

### Author:

[Sam Lantinga](#) and [Mattias Engdegård](#)

### Documentation:

[http://jcatki.no-ip.org:8080/SDL\\_image/](http://jcatki.no-ip.org:8080/SDL_image/) and [on this site.](#)

### Source:

[SDL2\\_image-2.0.3.zip](#)

[SDL2\\_image-2.0.3.tar.gz](#)

### Mercurial Repository:

[http://hg.libsdl.org/SDL\\_image/](http://hg.libsdl.org/SDL_image/)

### Runtime Binaries:

Windows

[SDL2\\_image-2.0.3-win32-x86.zip](#) (32-bit Windows)

[SDL2\\_image-2.0.3-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

Mac OS X

[SDL2\\_image-2.0.3.dmg](#)

[https://www.libsdl.org/projects/SDL\\_image/](https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/)

へアクセスし、Sourceのzipファイルと

Mac OS X版のdmgファイルをダウンロード

# SDLのインストール③

## SDL\_ttf 2.0

[SDL\\_ttf for SDL 1.2](#)

### Author:

[Sam Lantinga](#)

### Documentation:

[http://jcatki.no-ip.org:8080/SDL\\_ttf/](http://jcatki.no-ip.org:8080/SDL_ttf/) and [on this site](#).

### Source:

[SDL2\\_ttf-2.0.14.zip](#)

[SDL2\\_ttf-2.0.14.tar.gz](#)

### Mercurial Repository:

[http://hg.libsdl.org/SDL\\_ttf/](http://hg.libsdl.org/SDL_ttf/)

### Runtime Binaries:

Windows

[SDL2\\_ttf-2.0.14-win32-x86.zip](#) (32-bit Windows)

[SDL2\\_ttf-2.0.14-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

Mac OS X

[SDL2\\_ttf-2.0.14.dmg](#) (Intel 10.5+)

## SDL\_mixer 2.0

[SDL\\_mixer 1.2](#)

### Authors:

[Sam Lantinga](#), [Stephane Peter](#), and [Ryan Gordon](#)

### Documentation:

[http://jcatki.no-ip.org:8080/SDL\\_mixer/](http://jcatki.no-ip.org:8080/SDL_mixer/) and [on this site](#).

### Source:

[SDL2\\_mixer-2.0.2.zip](#)

[SDL2\\_mixer-2.0.2.tar.gz](#)

### Mercurial Repository:

[http://hg.libsdl.org/SDL\\_mixer/](http://hg.libsdl.org/SDL_mixer/)

### Runtime Binaries:

Windows

[SDL2\\_mixer-2.0.2-win32-x86.zip](#) (32-bit Windows)

[SDL2\\_mixer-2.0.2-win32-x64.zip](#) (64-bit Windows)

Mac OS X

[SDL2\\_mixer-2.0.2.dmg](#)

[https://www.libsdl.org/projects/SDL\\_ttf/](https://www.libsdl.org/projects/SDL_ttf/) と  
[https://www.libsdl.org/projects/SDL\\_mixer/](https://www.libsdl.org/projects/SDL_mixer/)  
へアクセスし、同様にSourceのzipファイルと  
Mac OS X版のdmgファイルをダウンロード

# SDLのインストール③

Terminalを起動

ダウンロード先を特に指定していない限り、今までダウンロードしたファイルはダウンロードディレクトリにあるはずなので

cd Downloads を入力

[まず、SDL2本体をインストール]

cd SDL2-2.0.8 を入力

./configure

make

sudo make install

を順に入力

入力するたびにすさまじい量の文字列が流れてくるので注意

もし、makeを打って失敗したら、./configureからやり直す

# SDLのインストール④

[image、ttf、mixerをインストール]

Downloadsディレクトリに戻る

cd SDL2\_image-2.0.3 を入力

./configure → make → sudo make install

を順に入力

Downloadsディレクトリに戻る

cd SDL2\_ttf-2.0.14 を入力

./configure → make → sudo make install

を順に入力

Downloadsディレクトリに戻る

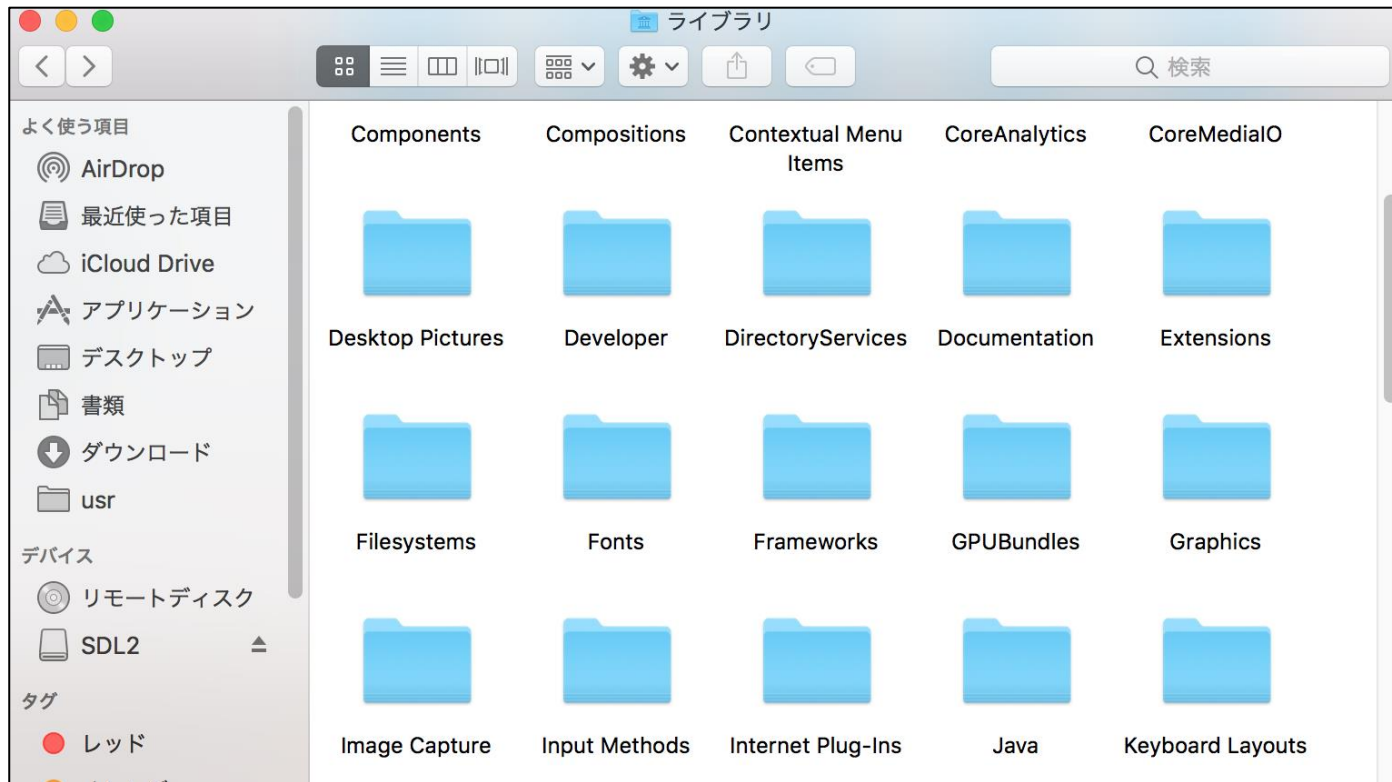
cd SDL2\_mixer-2.0.2 を入力

./configure → make → sudo make install

を順に入力

もし、makeを打って失敗したら、./configureからやり直す

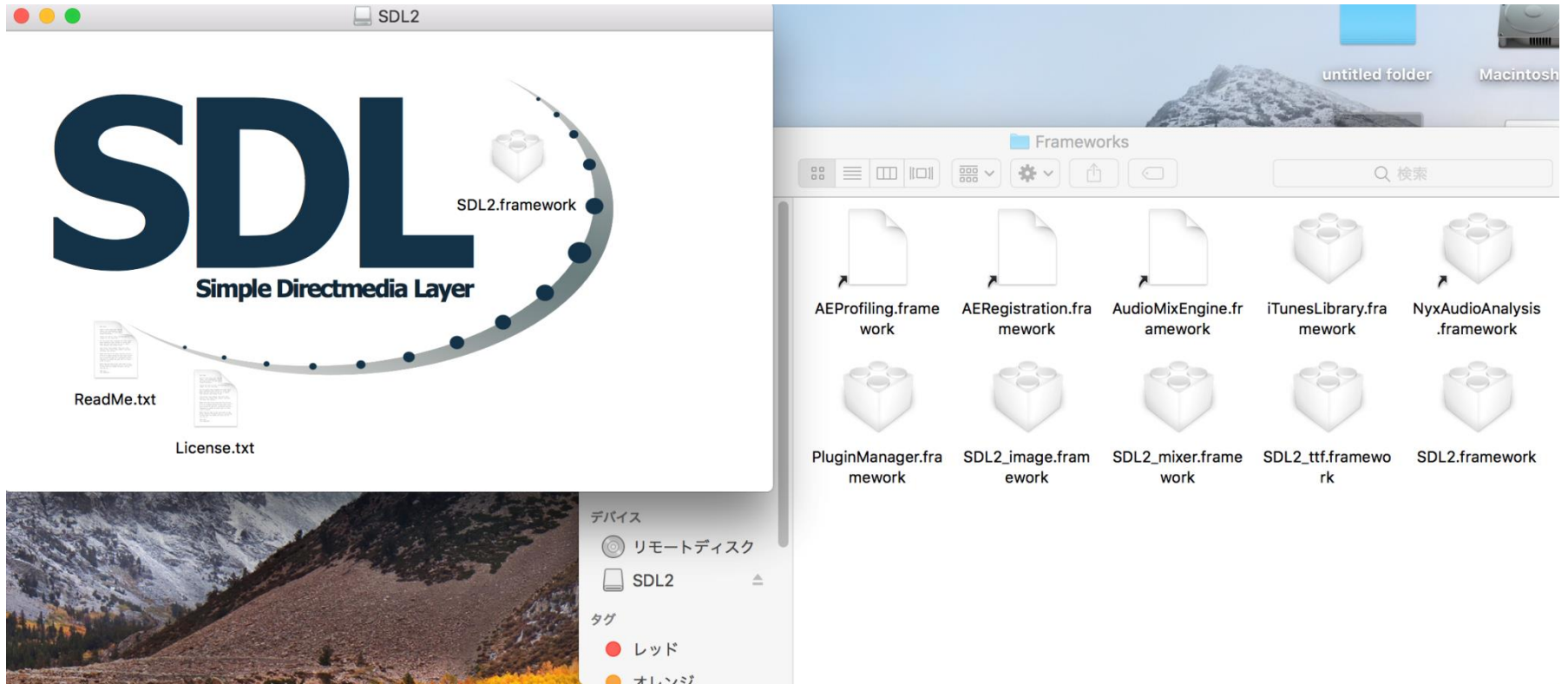
# SDLのインストール④



ダウンロードした.dmgファイルを開き、その中にある.framework  
ファイルを  
/Library/Frameworks/へコピーする。



# SDLのインストール④

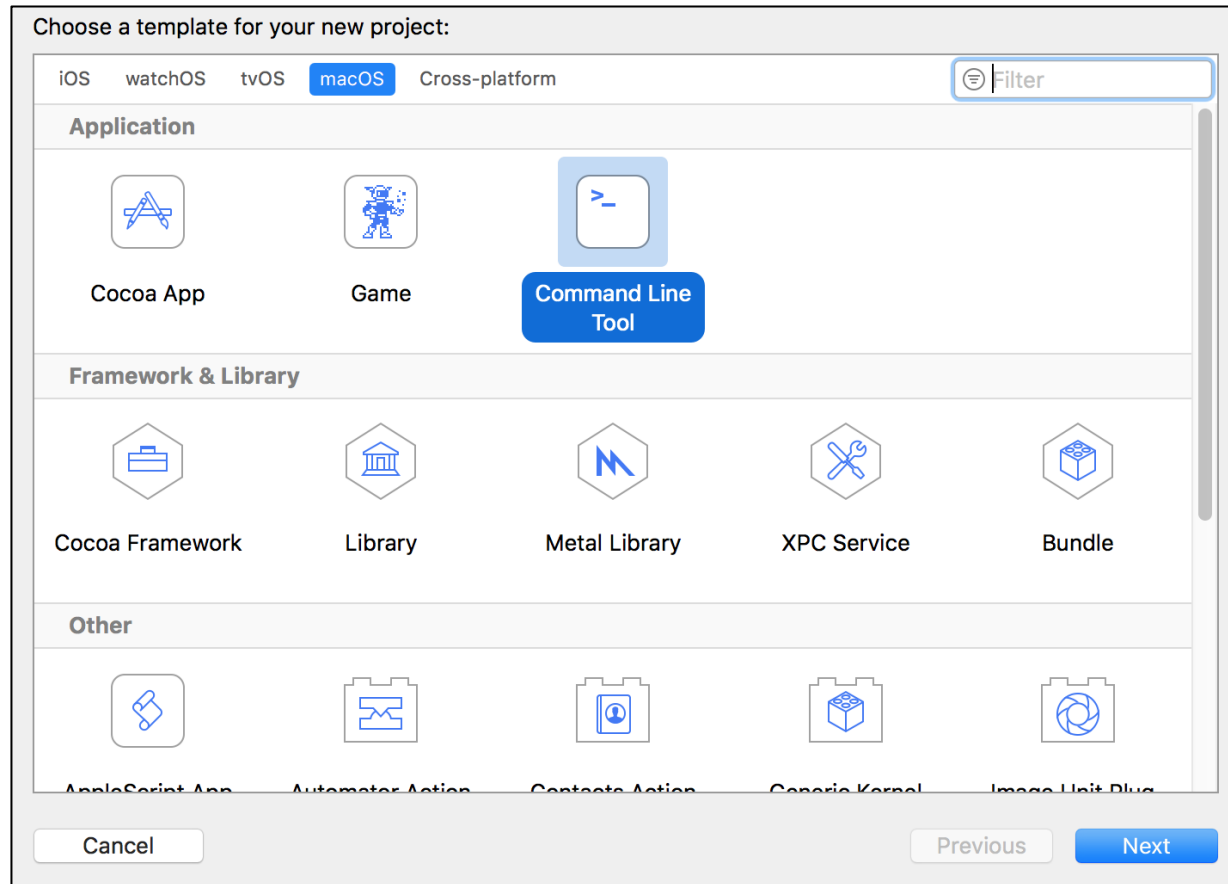


# XcodeとSDL2の連動①



「Create a new Xcode Project」を選択

# XcodeとSDL2の連動②



Mac OS → Application → Command Line Toolを選択

# XcodeとSDL2の連動③

Choose options for your new project:

Product Name: TestSDL

Team: Add account...

Organization Name: アイトレ

Organization Identifier: test

Bundle Identifier: test.TestSDL

Language: C++

Cancel Previous Next

Product NameとOrganization Identifierは適当に設定  
Organization Nameは自分のHNを入力  
LanguageはC++を選択

# XcodeとSDL2の連動④

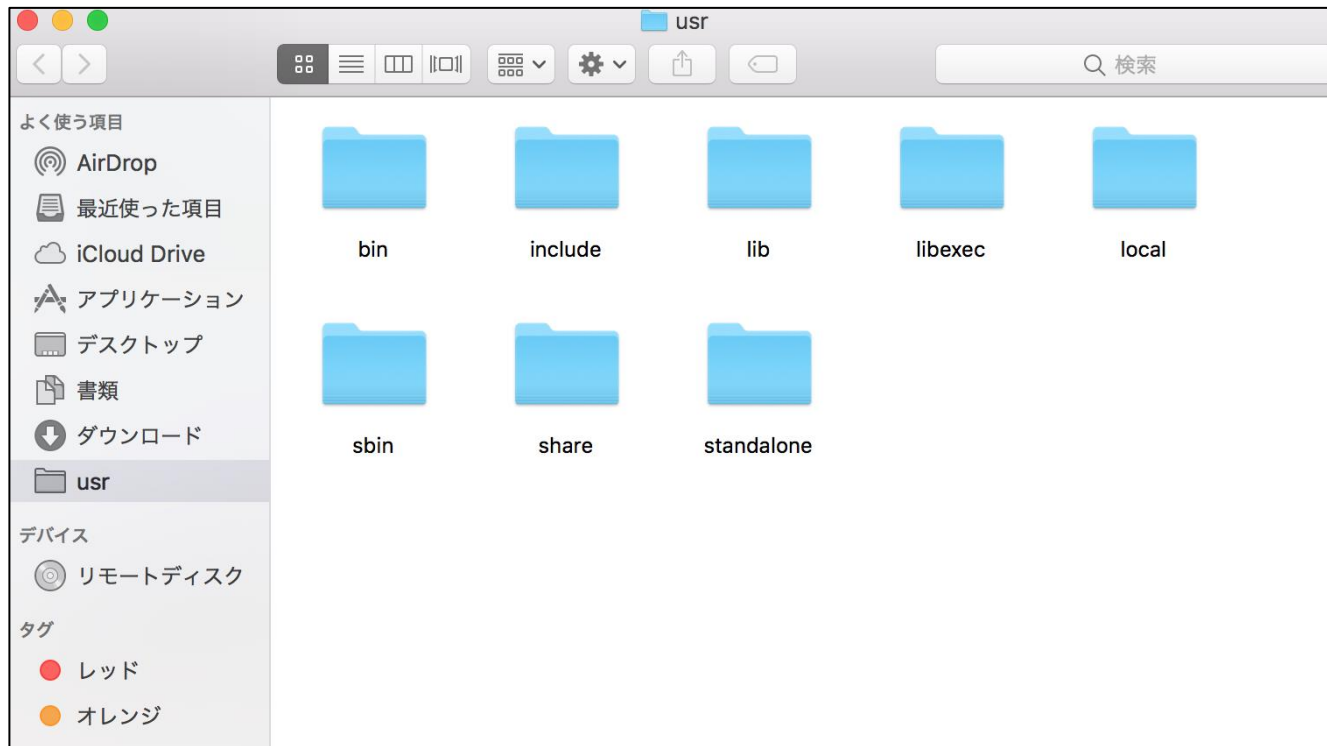
Product Name	TestSDL	TestSDL		
Property List Output Encoding	same-as-input	same-as-in		
Public Headers Folder Path				
Strings File Output Encoding	UTF-16	UTF-16		
Wrapper Extension				
▼ Search Paths				
Setting	Resolved	TestSDL	TestSDL	macOS
Always Search User Paths (Deprecated)	No	No	Yes	
Framework Search Paths				
▼ Header Search Paths				
Debug	+			
Release				
Library Search Paths				
Rez Search Paths				
Sub-Directories to Exclude in Recursive Searches	*.nib *.lproj *.fra...	*.nib *.lproj *		
Sub-Directories to Include in Recursive Searches				
System Framework Search Paths				
System Header Search Paths				
Use Header Maps	Yes	Yes		
User Header Search Paths				

Build SettingのSearch PathsのHeader Search PathsのDebugとReleaseの  
+ボタンをそれぞれ押し、そこに  
/usr/local/include  
を記述

# XcodeとSDL2の連動⑤

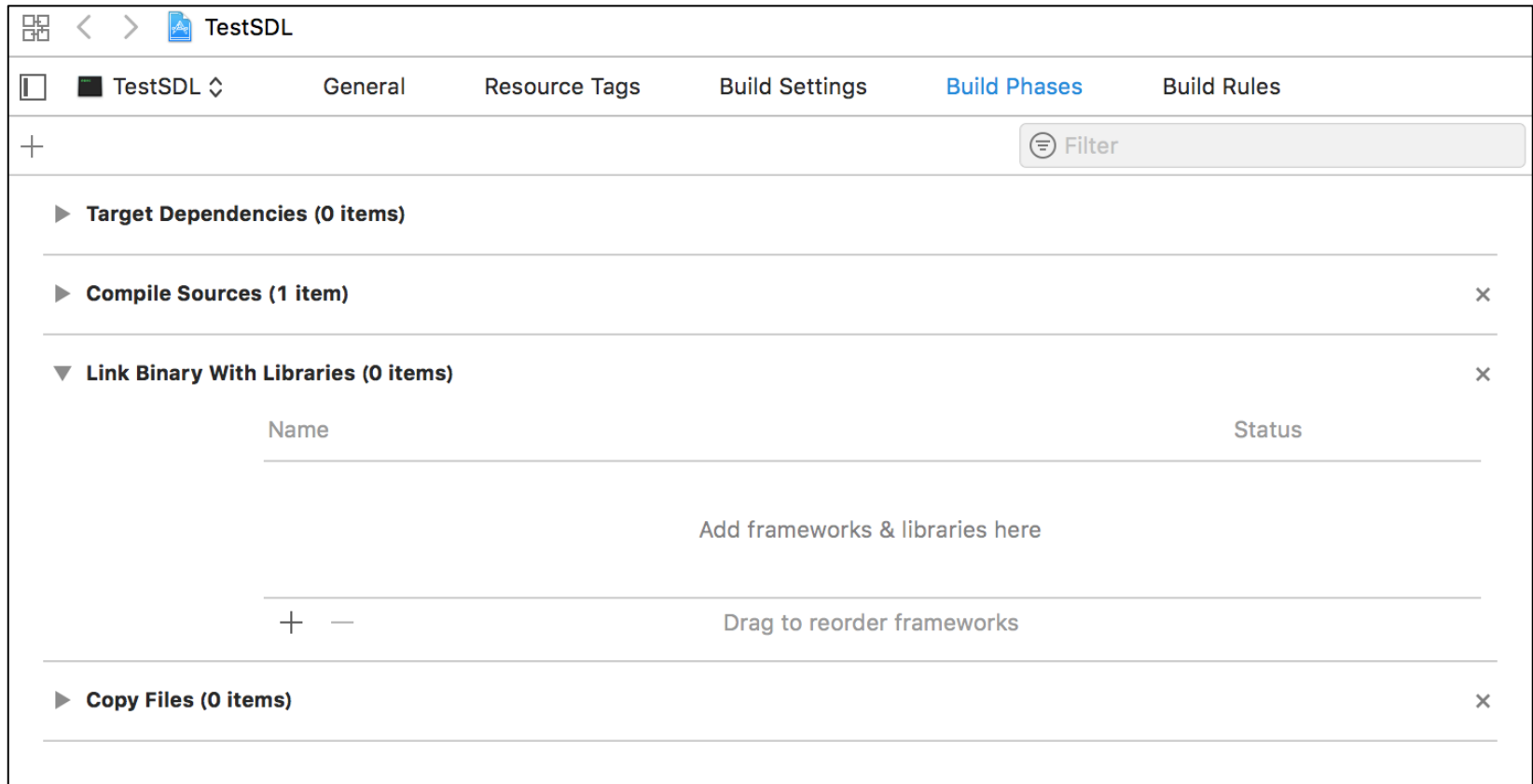
Terminalで

open /usr/ を入力



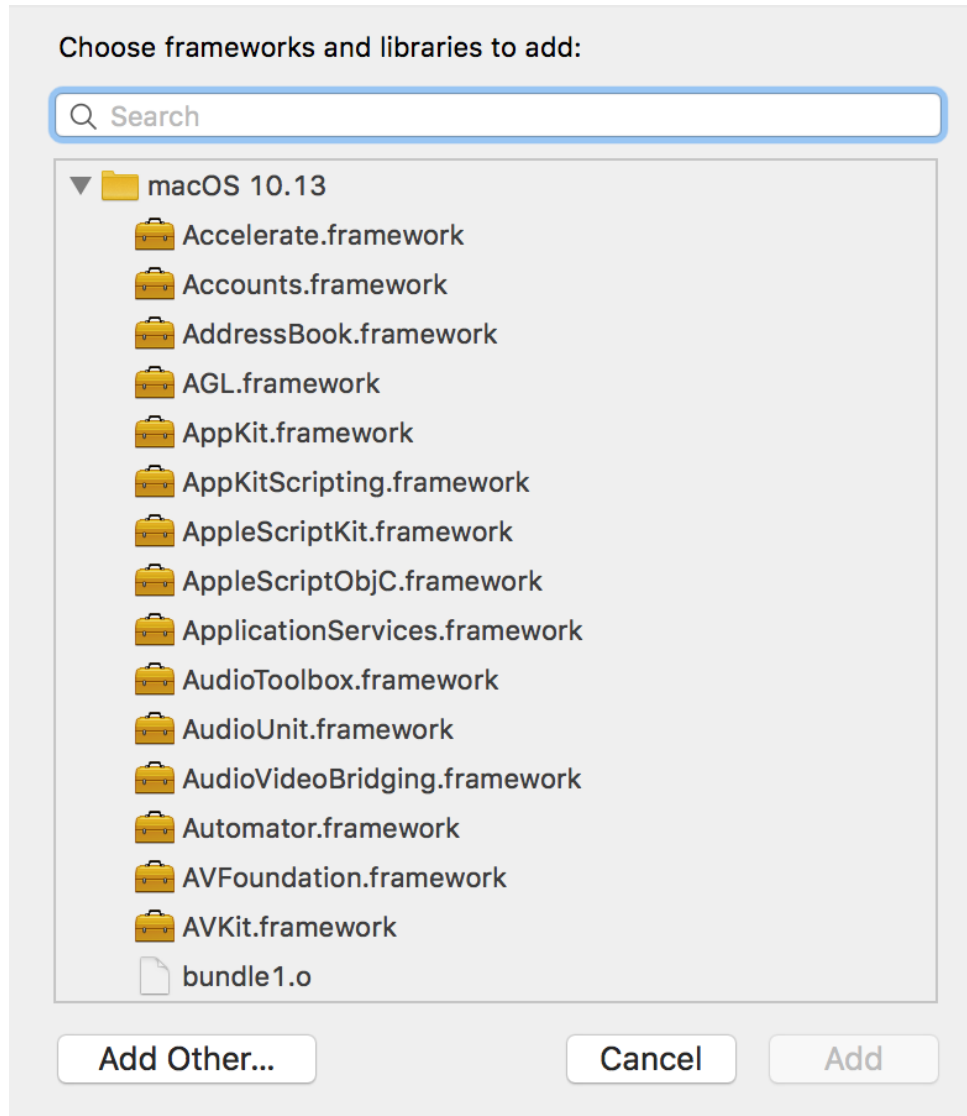
Finderでusrというディレクトリが表示されるので、よく使う項目の部分にドラッグ

# XcodeとSDL2の連動⑥



Build PhaseのLink Binary With Librariesの+ボタンを押す

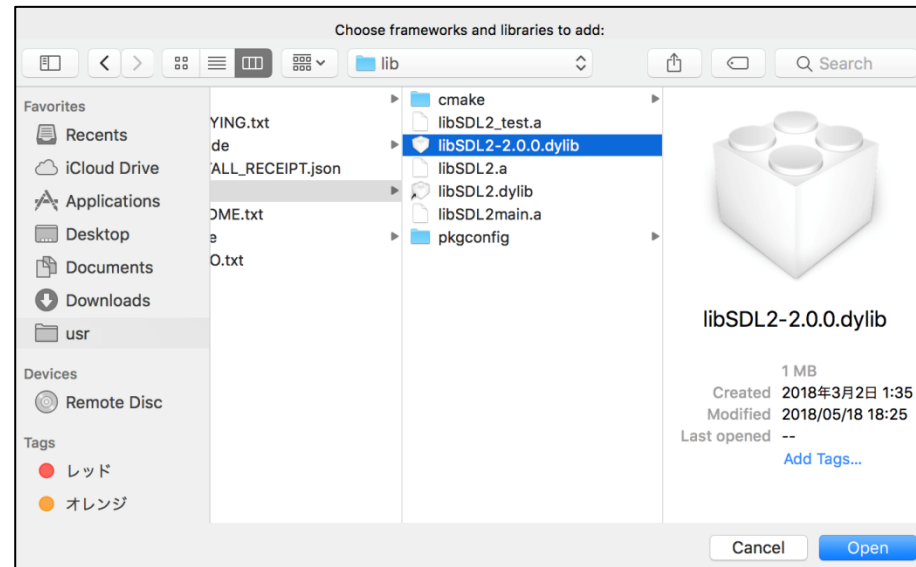
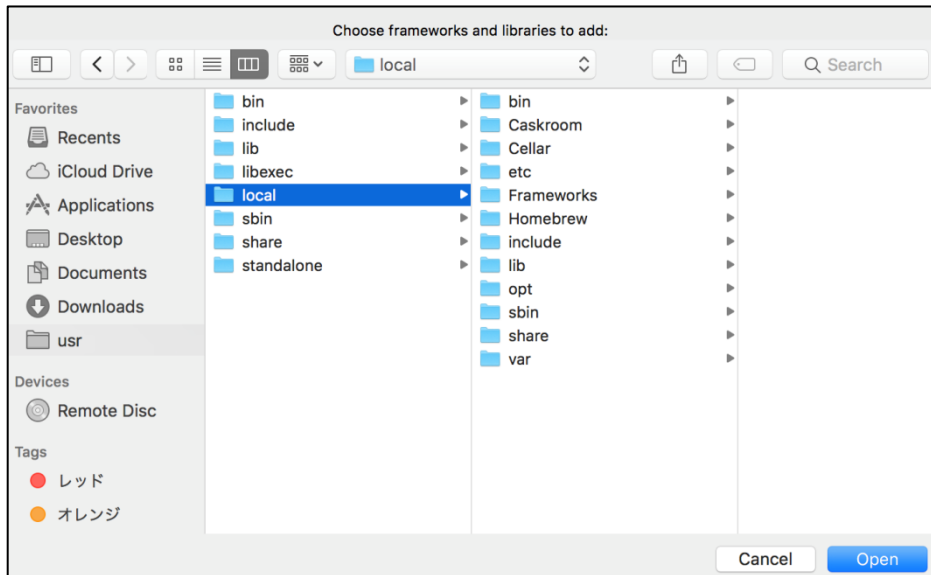
# XcodeとSDL2の連動⑦



左の画面になるので、  
Add Other...を押す

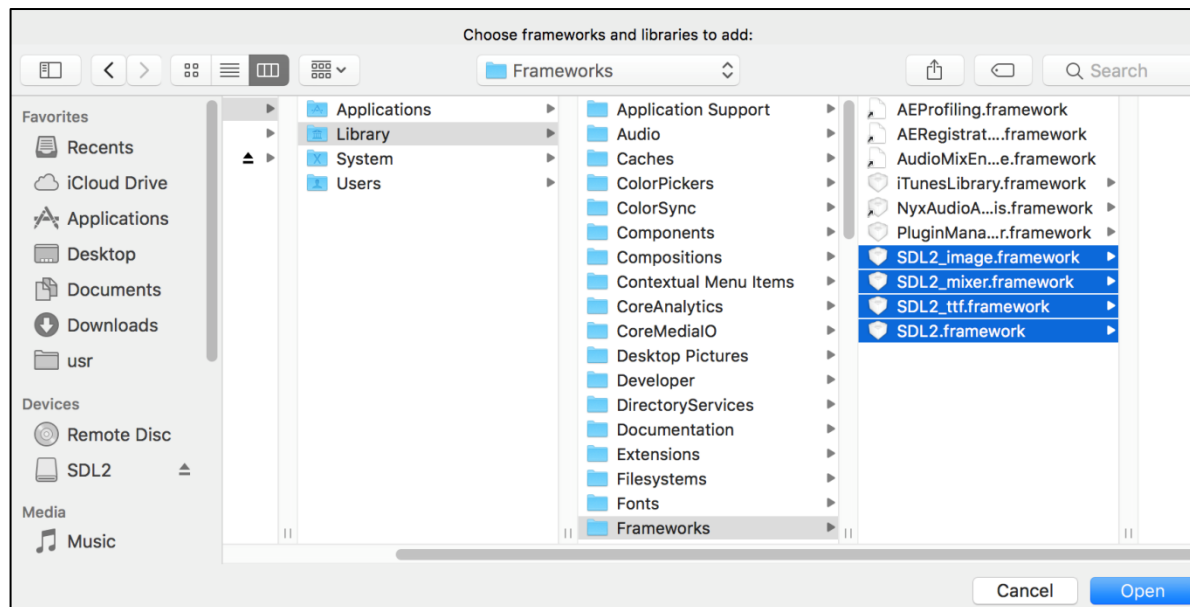
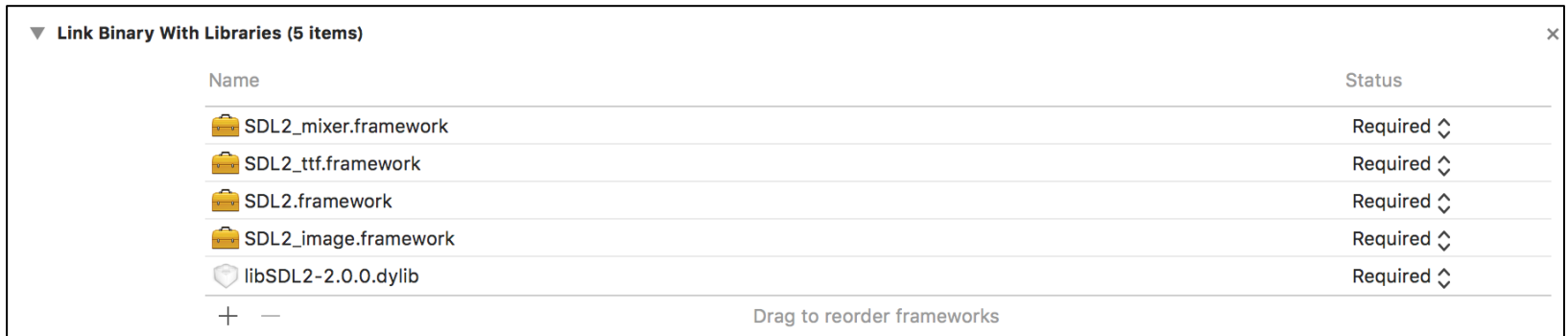


# XcodeとSDL2の連動⑧



`/usr/local/Cellar/sdl2/2.0.8/lib/libSDL2-2.0.0.dylib`  
を選択し、Openを押す。

# XcodeとSDL2の連動⑨



Build PhaseのLink Binary With Librariesの+ボタンを押し、  
/Library/FrameWorks/  
に入れたSDL2の.frameworkファイルをすべて選択し、Openを押す

# 実行

用意されているmain.cppの内容をいったん全部消し、次に以下のサンプルコードを書き込む

```
#include <SDL2/SDL.h>
#include <SDL2/SDL_ttf.h>
int main(){
    SDL_Surface *text,*screen;
    SDL_Window *window;
    SDL_Rect scr_rect;
    SDL_Color white = {255, 255, 255};
    TTF_Font* font;

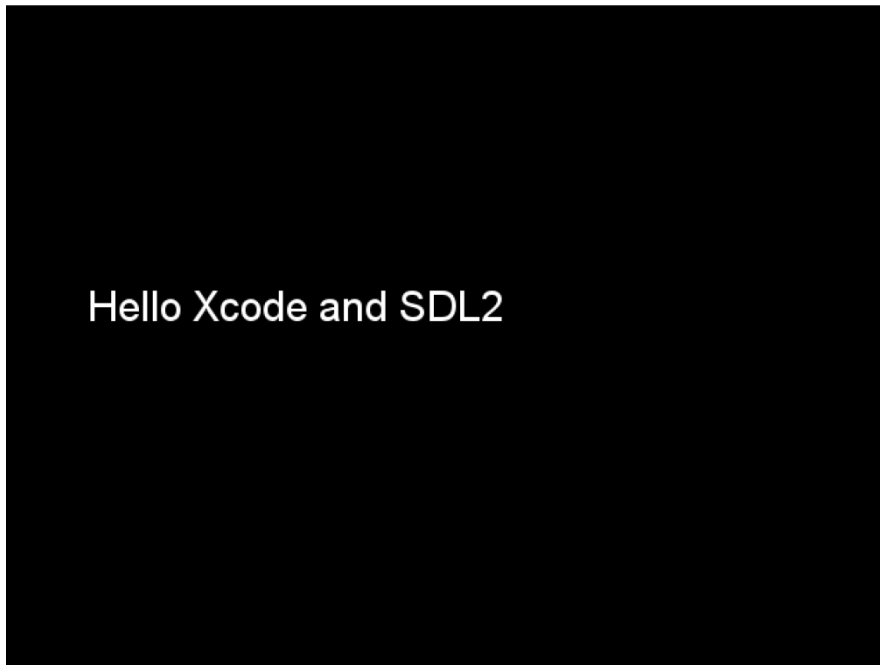
    SDL_Init(SDL_INIT_EVERYTHING);
    TTF_Init();
    window = SDL_CreateWindow("test",SDL_WINDOWPOS_CENTERED,
    SDL_WINDOWPOS_CENTERED,640,480,SDL_WINDOW_SHOWN);
    screen = SDL_GetWindowSurface(window);
    font = TTF_OpenFont("/Library/Fonts/Arial.ttf", 30);
    text = TTF_RenderUTF8_Blended(font, "Hello Xcode and SDL2", white);
    scr_rect.x = 60;
    scr_rect.y = 200;
```

# 実行

```
SDL_FillRect(screen, NULL,  
SDL_MapRGB(screen->format,1,1,1));  
SDL_BlitSurface(text, NULL, screen, &scr_rect);  
SDL_UpdateWindowSurface(window);  
SDL_Delay(10000);  
SDL_FreeSurface(text);  
TTF_CloseFont(font);  
TTF_Quit();  
SDL_Quit();  
return 0;  
}
```

# 実行②

コードの記述が終わったら  
左上あたりにある再生ボタンみたいなやつを押す。



このようなウィンドウが現れれば成功。  
なぜか、Xcodeの画面の後ろに現れるので、一旦Xcodeを最小化する。  
10秒ほどで自動で消える。