

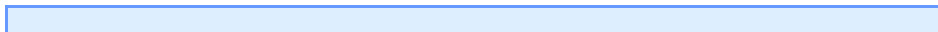
# Installer SDL sous linux en ligne de commande



par [Loka](#)

Date de publication : 01/05/2006

Dernière mise à jour : 01/05/2006





Pour linux, si vous êtes rpmiste, vous devez télécharger le rpm comme indiqué sur l'image ci-dessous et disponible [ici](#)

## - Sous Linux en ligne de commande

### Development Libraries:

#### Linux:

[SDL-devel-1.2.9-1.i386.rpm](#)

<http://packages.debian.org/stable/lib-devel/>



#### Win32:

[SDL-devel-1.2.9-VC6.zip](#) (Visual C++ 5,6,7)

[SDL-devel-1.2.9-mingw32.tar.gz](#) (Mingw32)

#### BeOS:

[LibPak sdl for developers package](#) (BeOS 5.0)

#### MacOS (Classic):

[SDL-devel-1.2.9-PPC.sea.bin](#) (MPW + CodeWarrior)

#### MacOS X:

[SDL-devel-1.2.9.pkg.tar.gz](#) (Project Builder + XCode)

Lancez le rpm et laissez le s'installer.

Pour les debianistes (et les personnes d'Ubuntu), voici ce qu'il vous reste à faire :

```
sudo apt-get install libsdl1.2-dev
```

Maintenant créez un fichier source et mettez le code suivant :

```
code test
#include "SDL/SDL.h"
```

code test

```
int main( int argc, char* args[] ) {
    //Demarrer SDL
    SDL_Init( SDL_INIT_EVERYTHING );

    //Quitter SDL
    SDL_Quit();

    return 0;
}
```

Ensuite tapez la ligne de commande suivante :

```
g++ -o myprogram mysource.cpp -lSDLmain -lSDL
```

Vous pouvez aussi utiliser le programme `sdl-config` qui va ajouter à votre place les options de gcc et les liaisons nécessaires à la compilation.

Vous pouvez vous reporter au tutoriel d'anomaly à cette [adresse](#) pour en avoir un exemple.