

Xcode 4 プロジェクトで GLFW を使う

視覚メディア研究室



Welcome to Xcode

Version 4.4.1 (4F1003)



Create a new Xcode project

Start building a new Mac, iPhone or iPad application from one of the included templates



Connect to a repository

Use Xcode's integrated source control features to work with your existing projects



Learn about using Xcode

Explore the Xcode development environment with the Xcode 4 User Guide



Go to Apple's developer portal

Visit the Mac and iOS Dev Center websites at developer.apple.com

Recents

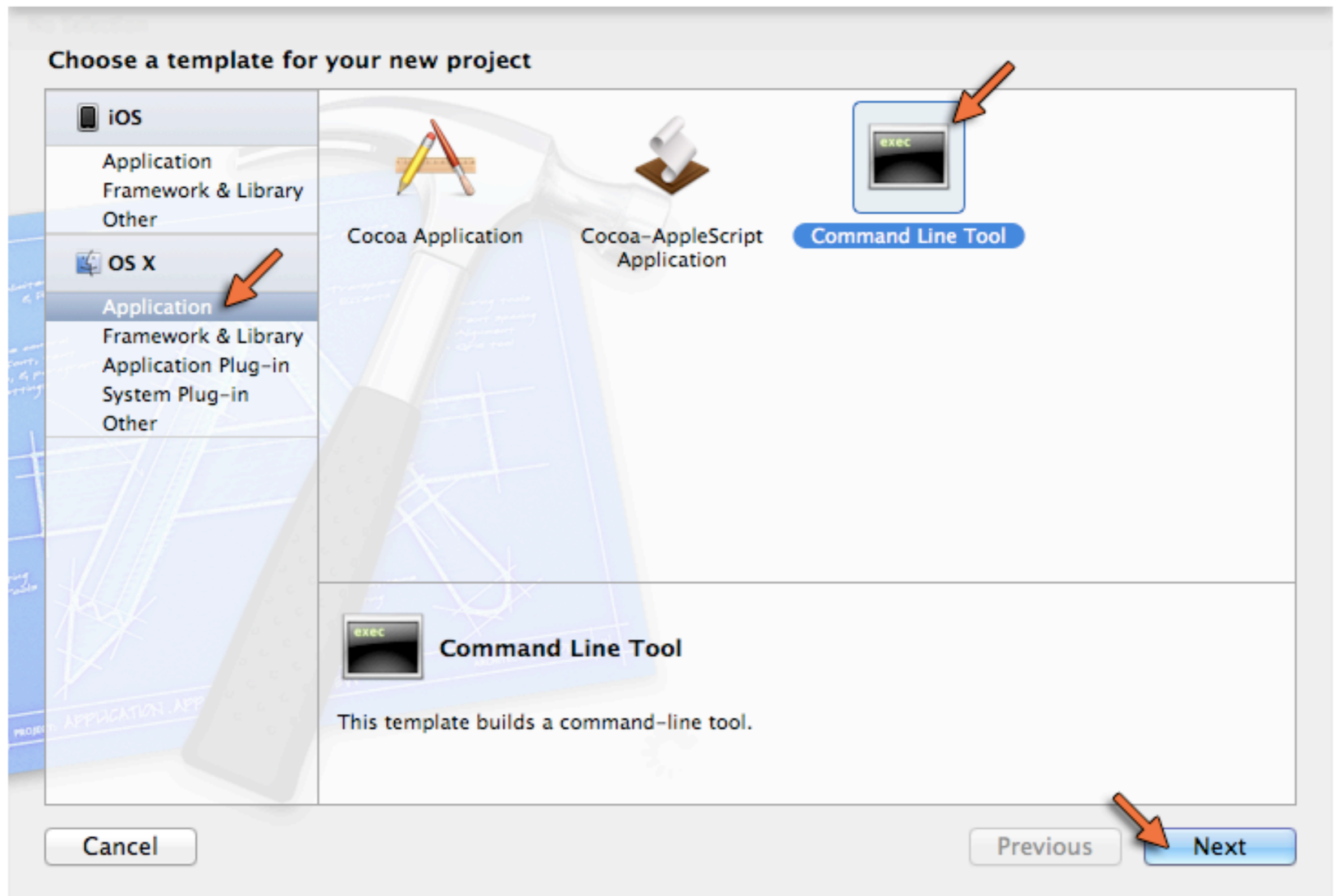
Open Other...

Show this window when Xcode launches

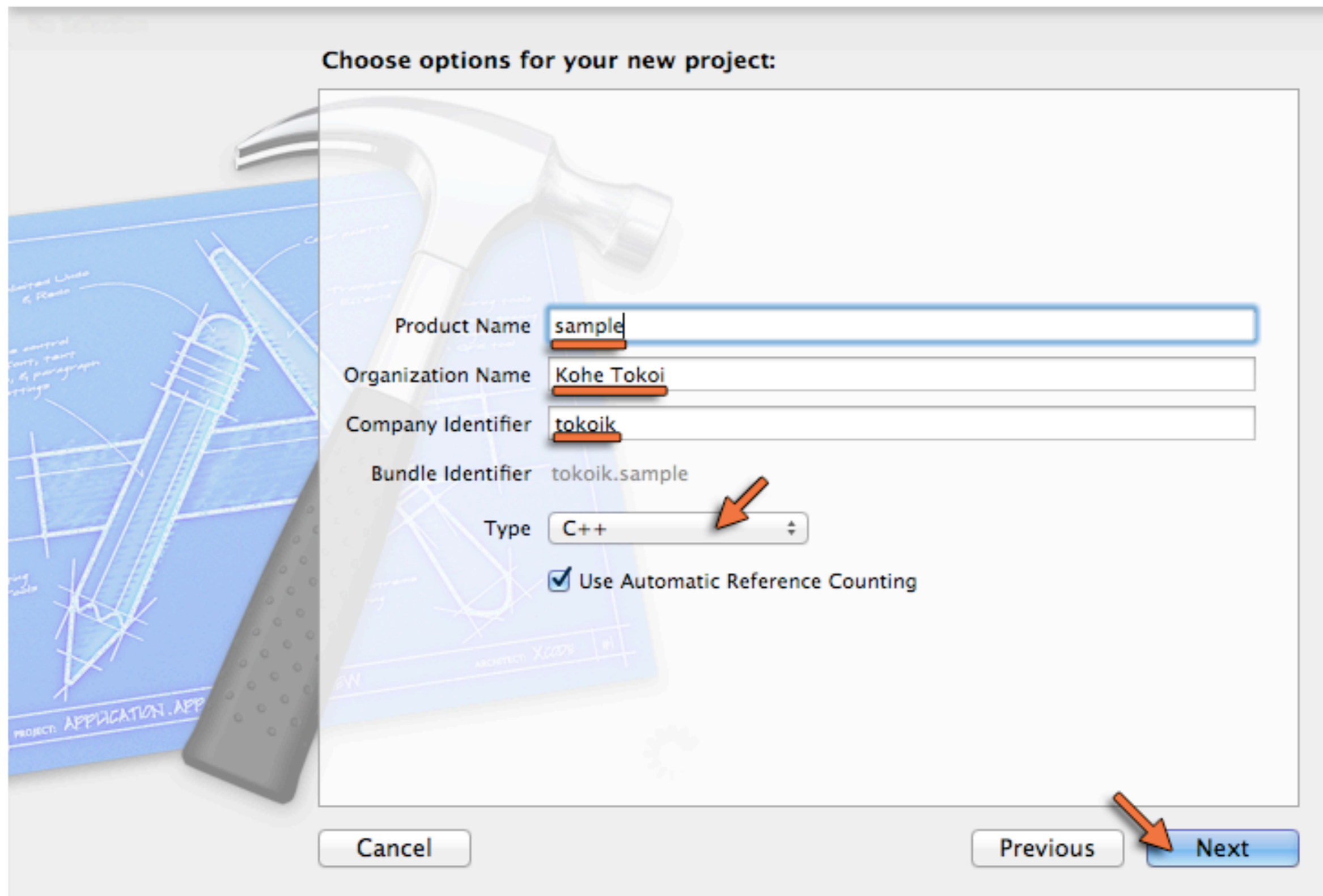
Cancel

Open

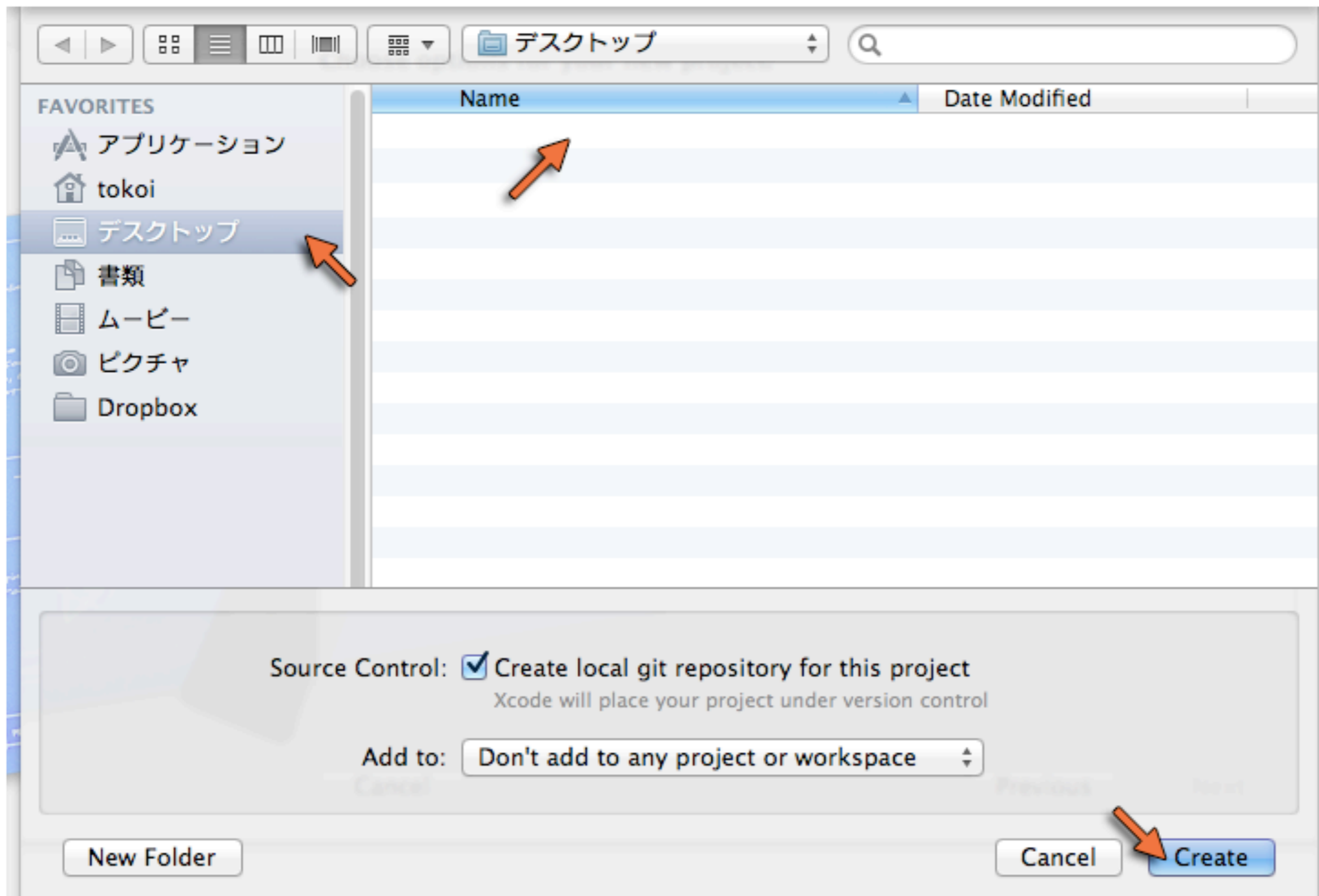
「Create a new Xcode project」 を選択



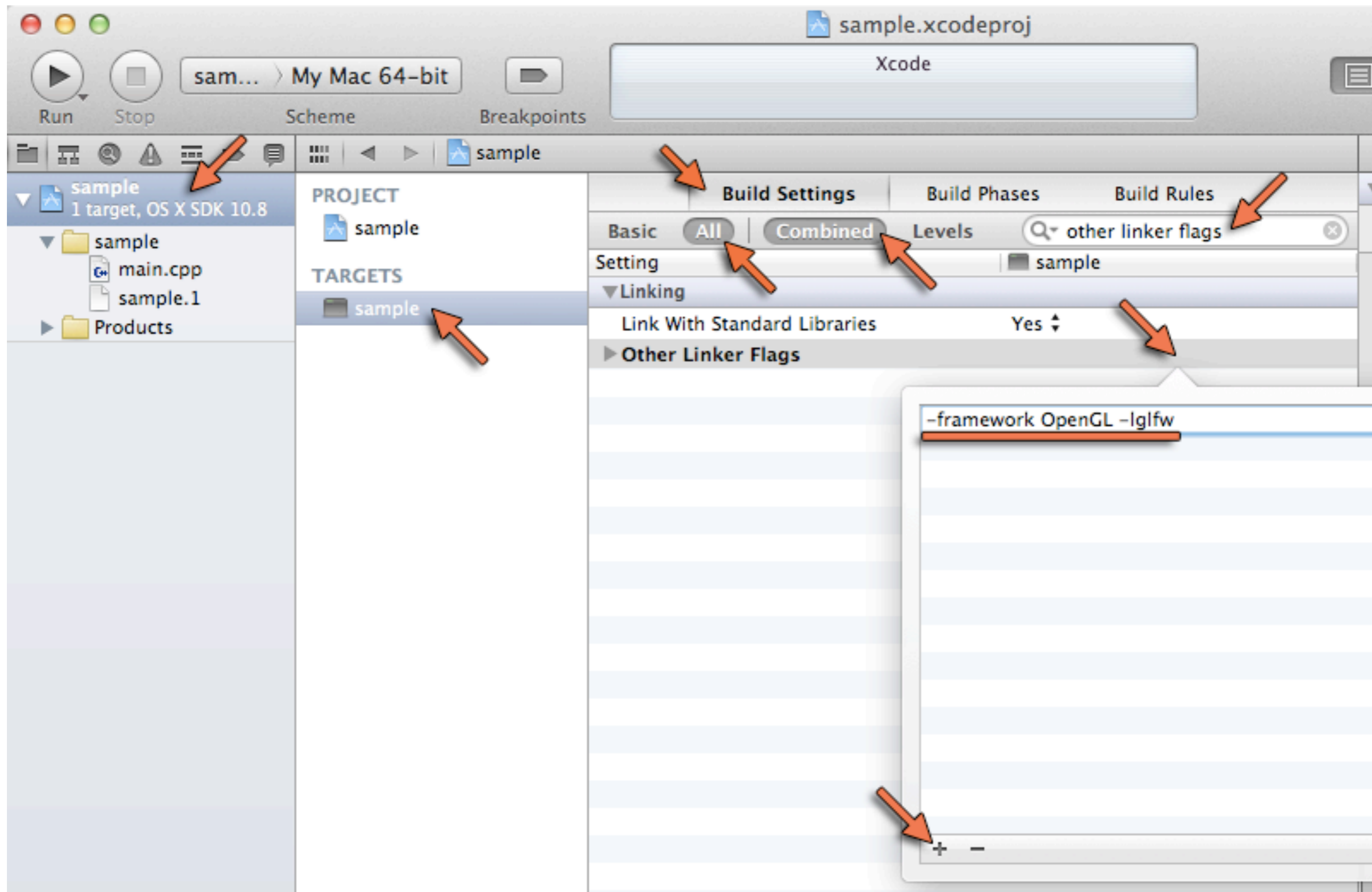
「OS X」の「Application」から「Command Line Tool」を選択して
「Next」



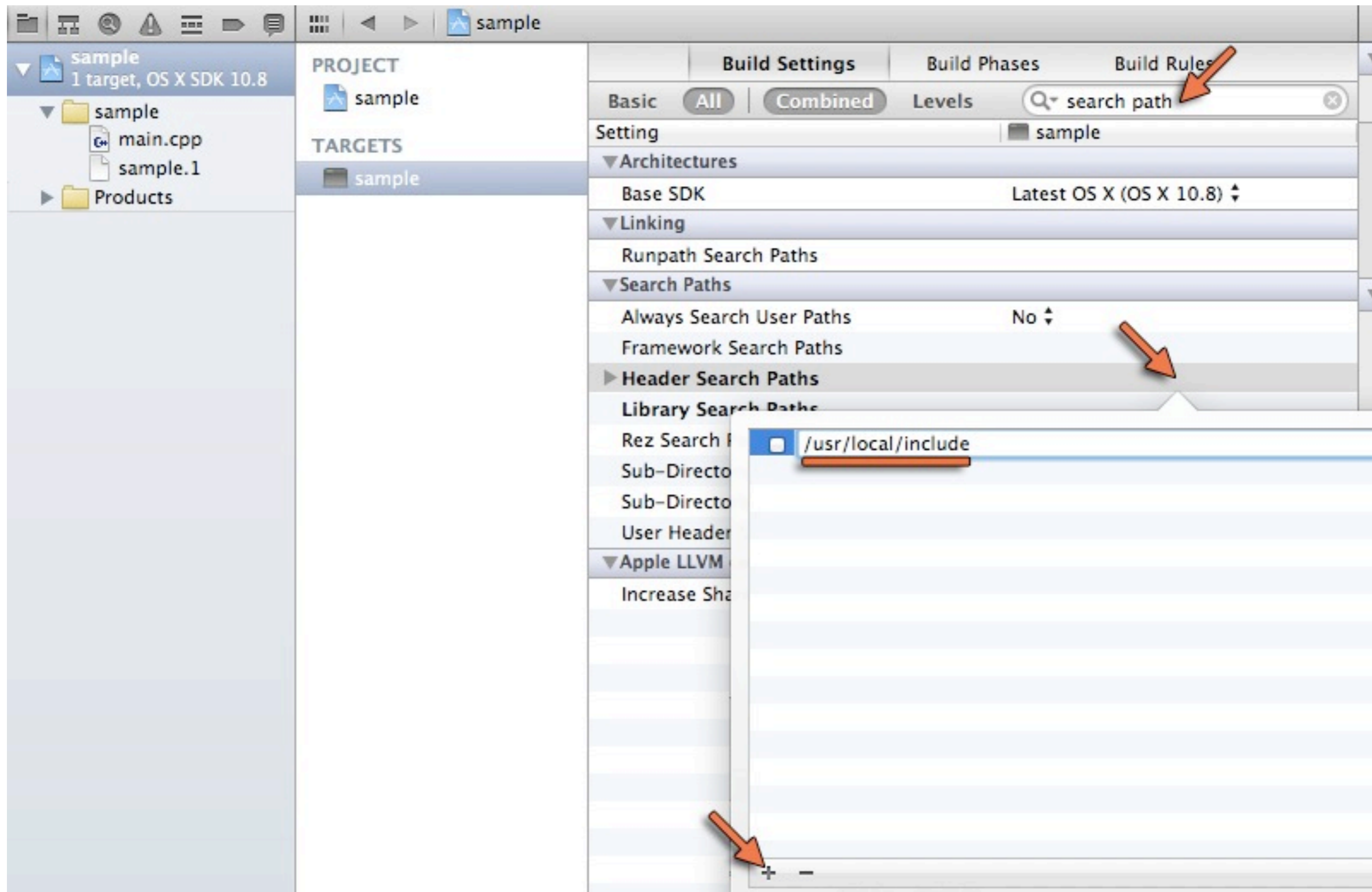
「Product Name」にプロジェクト名、「Organization Name」に作成者の名前、「Bundle Identifier」に“適当な略称”を設定して「Next」



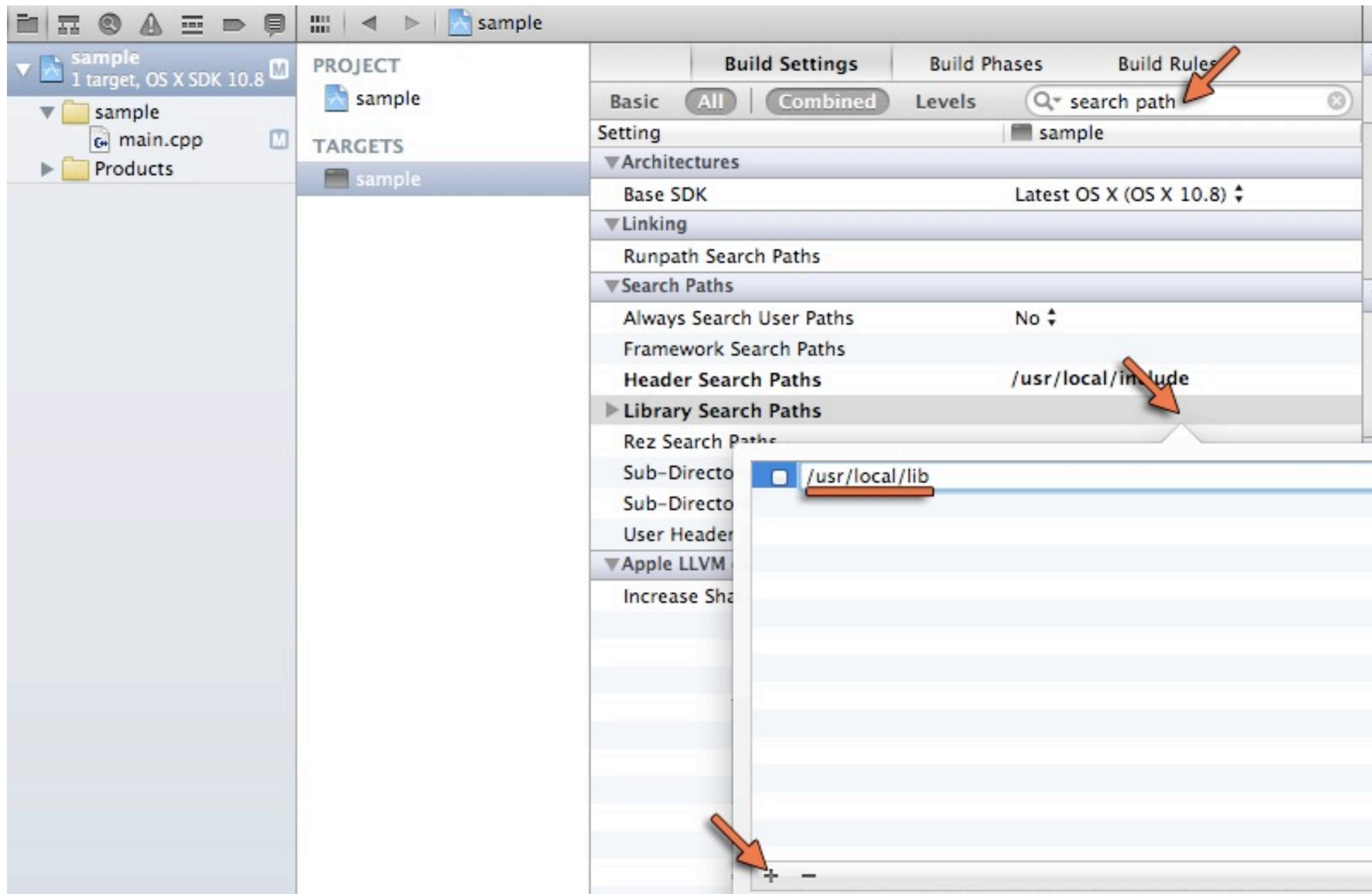
プロジェクトを保存するディレクトリの保存先を選んで「Create」



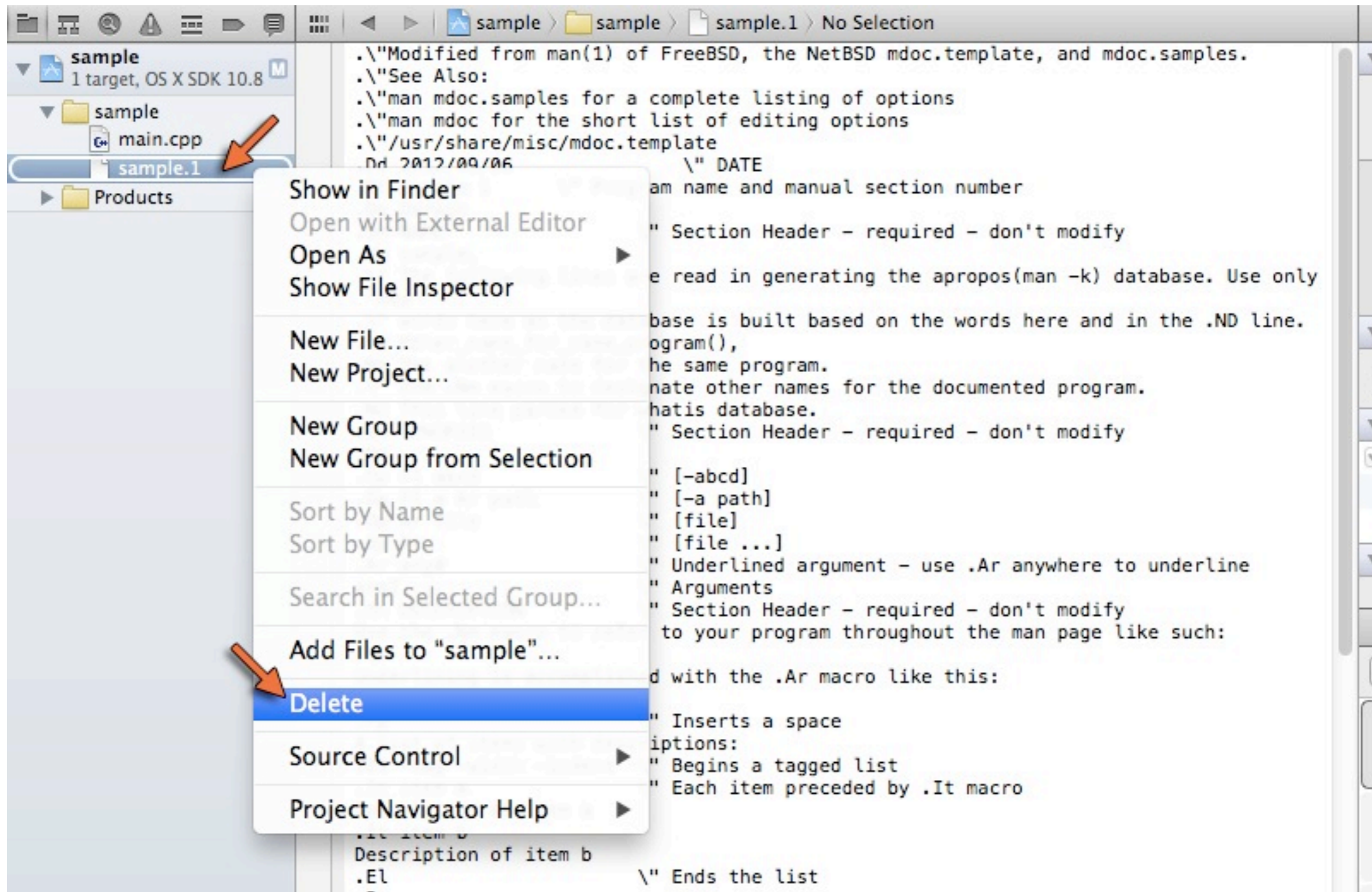
左のプロダクト名, その右の「TARGET」, 「Build Settings」を選んで“other linker flags”を探し, その右をダブルクリック, その後「+」をクリックして“-framework OpenGL -lglfw”を追加



“search path” を探して 「Header Search Path」 の右をダブルクリック
「+」 をクリックして “/usr/local/include” を追加



“search path” を探して 「Library Search Path」 の右をダブルクリック
「+」 をクリックして “/usr/local/lib” を追加



“プロジェクト名.1” は man 形式のオンラインマニュアルなので、作成しないなら二本指クリックなり右ボタンクリックなりでメニューを出し

sample.xcodeproj — sample.1

Xcode

Breakpoints Editor View Organizer

sample > sample > sample.1 > No Selection

```
fied from man(1) of FreeBSD, the NetBSD mdoc.template, and mdoc.samples.
Also:
mdoc.samples for a complete listing of options
mdoc for the short list of editing options
/share/misc/mdoc.template
2/09/06          \" DATE
ple 1          \" Program name and
win
E              \" Section
ple,
following lines are read in
ds here as the database is bu
er_name_for_same_program(),
another name for the same pr
.Nm macro to designate other
s line parsed for whatis data
OPSIS          \" Section
abcd           \" [-abcd]
a Ar path     \" [-a path]
file          \" [file]
              \" [file ...]
0             \" Underlined argument - use .Ar anywhere to underline
.             \" Arguments
DESCRIPTION   \" Section Header - required - don't modify
.Nm macro to refer to your program throughout the man page like such:
ning is accomplished with the .Ar macro like this:
erlined text .
              \" Inserts a space
of items with descriptions:
a width indent \" Begin a tagged list
```

Identity and Type

File Name sample.1

File Type Default - Plain Text

Location Relative to Group

Do you want to move the file "sample.1" to the Trash, or only remove the reference to it?

Cancel Remove Reference Move to Trash

sample

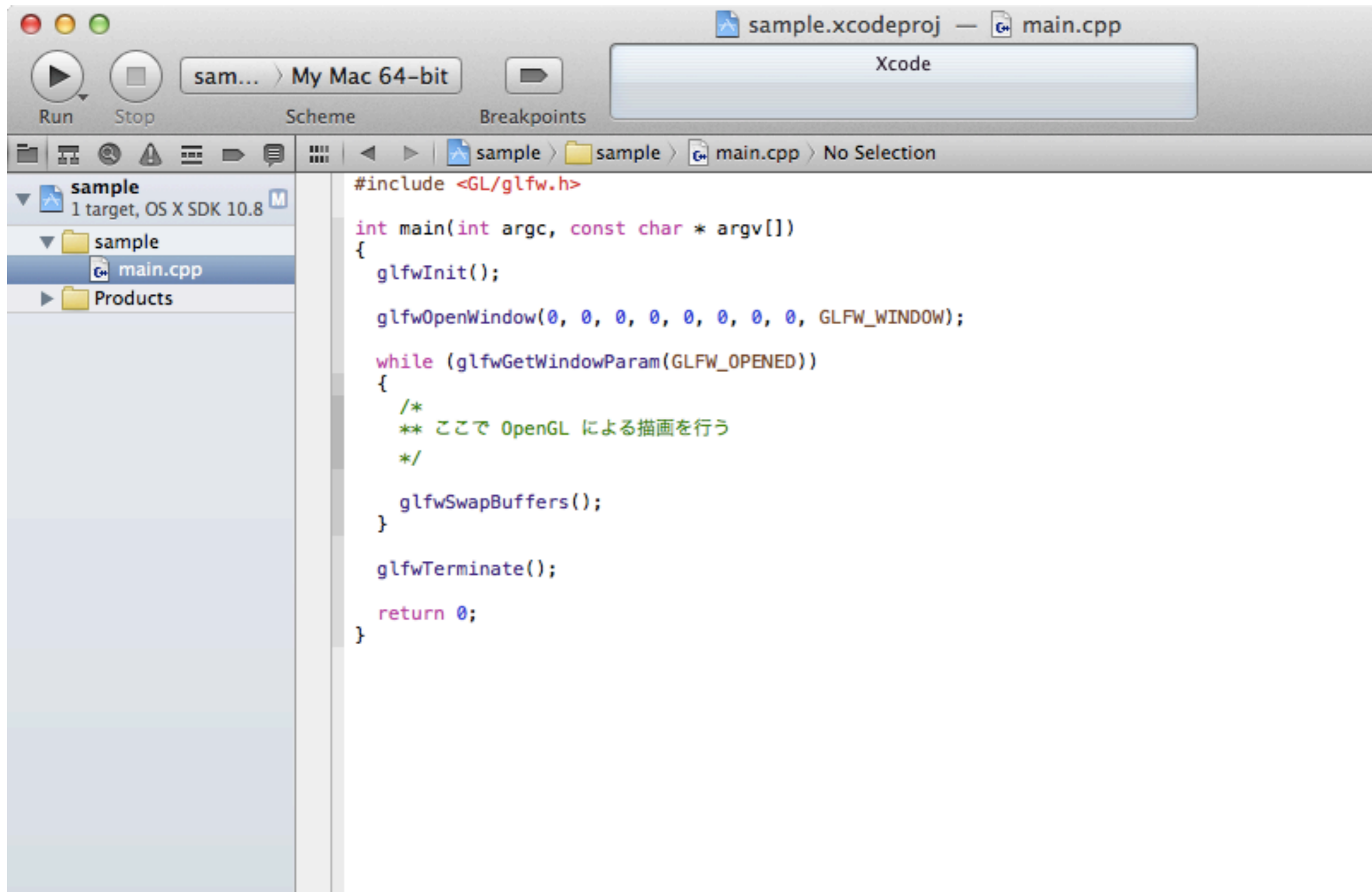
Text Settings

Text Encoding Default - Unicode (UT...)

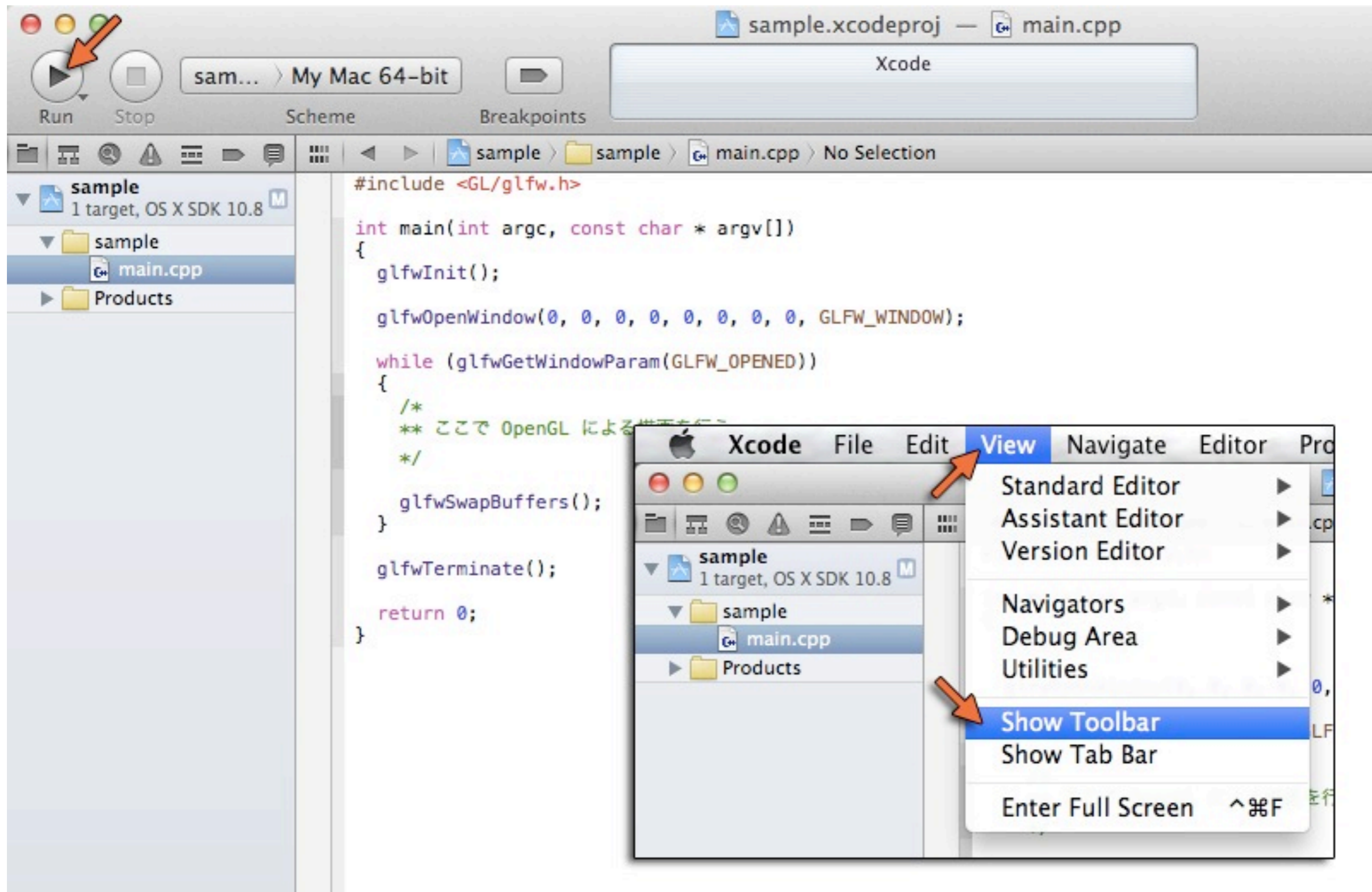
File Template Library

Objective-C class - An Objective-C class with a header for Cocoa

“プロダクト名.1”は要らないので「ゴミ箱」へ

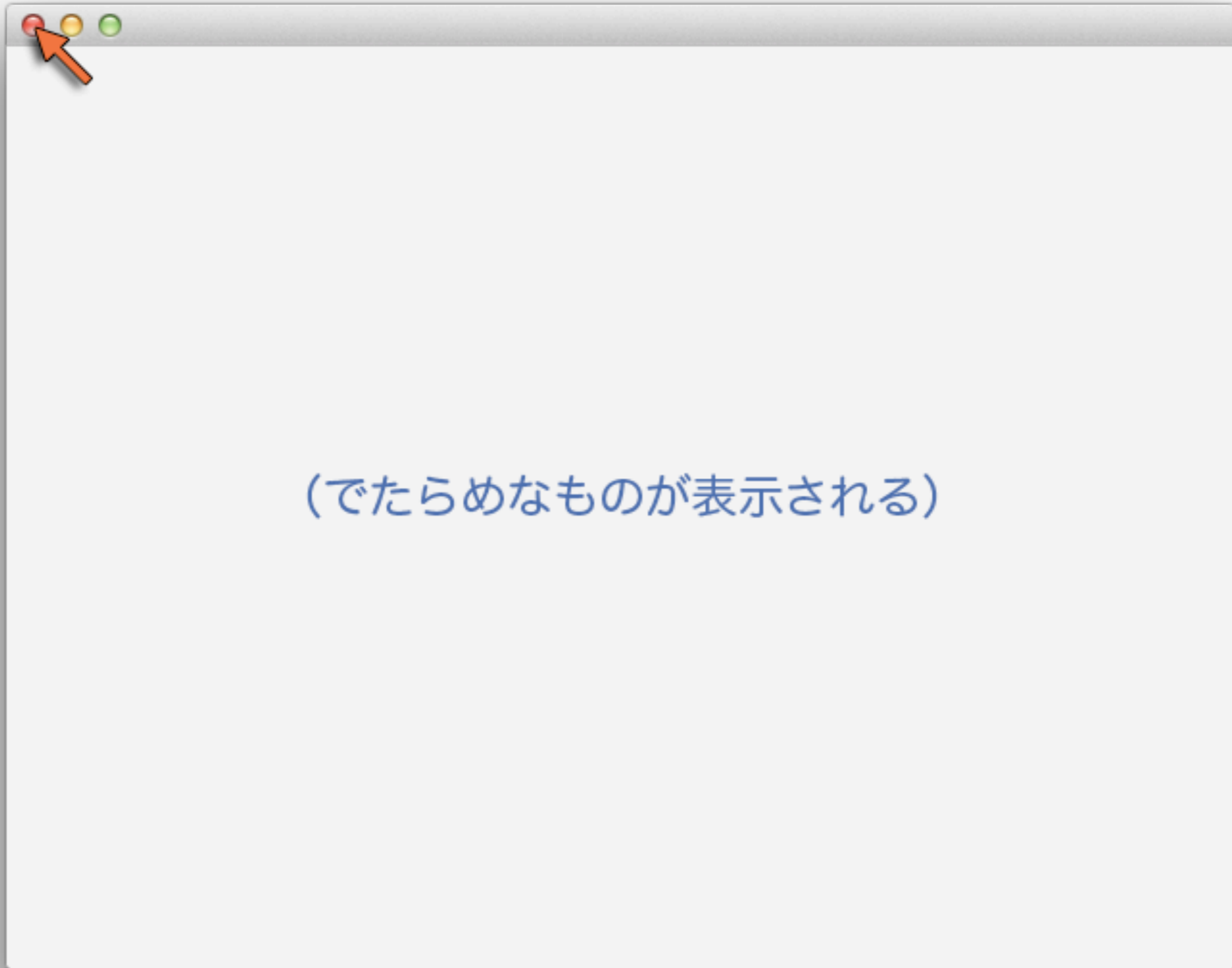


テキストエディタでプログラムを作成する



「Run」 ボタンをクリックすればコンパイル・リンク後、実行される

「Run」 ボタンは「View」メニューから「Show Toolbar」を選ぶと現れる



(でたらめなものが表示される)

このようなウィンドウが表示されれば OK (でたらめなものが表示される場合がある)
左上のクローズボタンをクリックしてウィンドウを閉じる