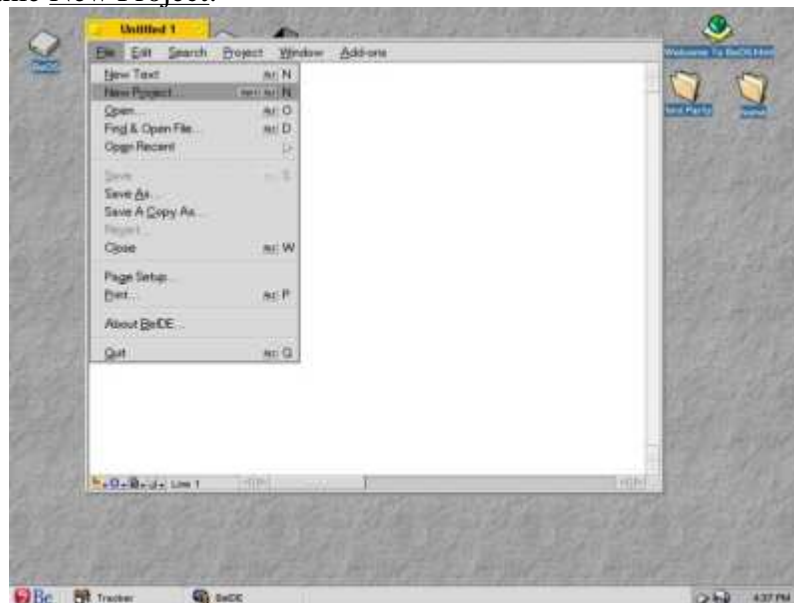


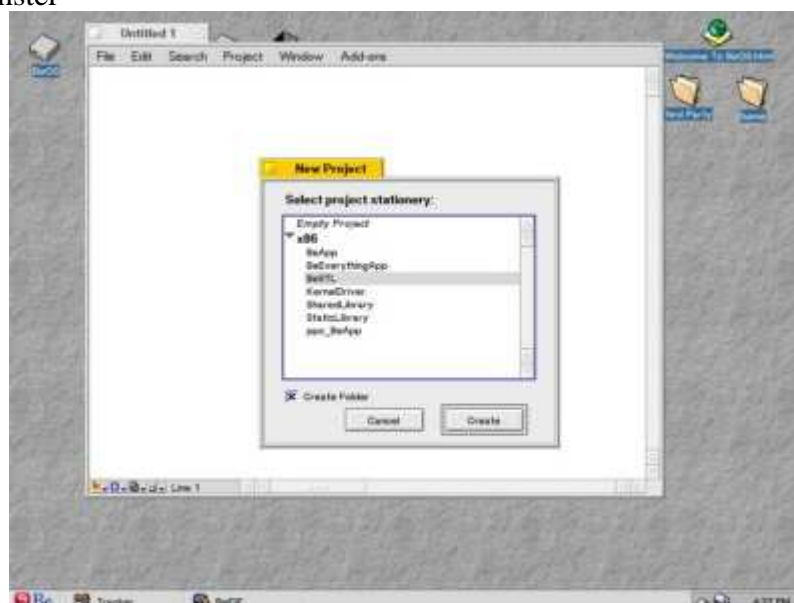
Programmieren mit BeIDE

Schritt für Schritt

1. Starte BeSTL (Zu finden im *Be-Menü/Applications*)
2. Du müßtest jetzt einen Texteditor sehen. Jetzt öffne das Menü und wähle New Project.



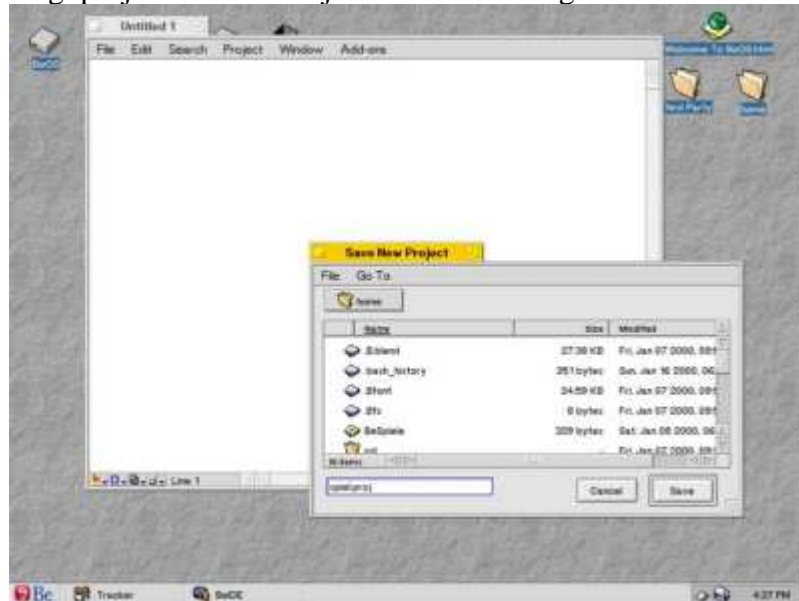
3. Nachdem Du New Projekt ausgewählt hast, erscheint folgendes Fenster



Für diesen Kurs mußt Du hier auf BeSTL klicken. Den Punkt Creat folder solltest Du aktiviert lassen, den dadurch wird für Dein neues

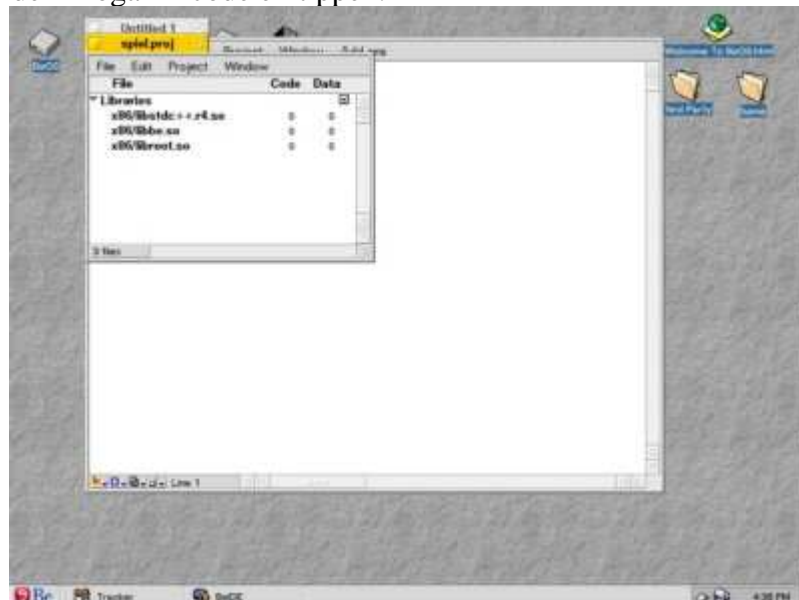
C++ Projekt ein eigenes Verzeichnis angelegt. Nachdem dies erledigt ist kannst Du auf Create klicken.

4. Im nächsten Fenster kannst Du einen Namen für Dein Projekt vergeben und speichern. Hier solltest Du darauf achten das Du die Endung .proj an Deinen Projekt-Namen anhängst



Anschließend mußt Du auf Save klicken

5. Das Projekt ist nun angelegt. Du müßtest jetzt das Projektfenster sehen. In diesem Fenster werden alle Dateien angezeigt, die in Deinem Projekt verwendet werden. Jetzt solltest Du auf das Fenster hinter dem dem Projekt-Fenster klicken. In diesem Fenster kannst Du den Programmcode eintippen.



Ein kleines Beispielprogramm:

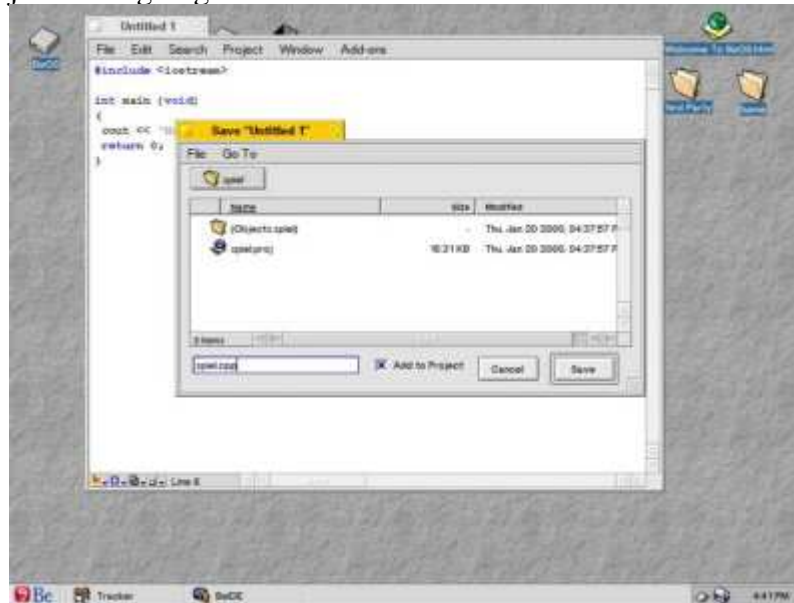
```
#include <iostream>
```

```
int main()  
{
```

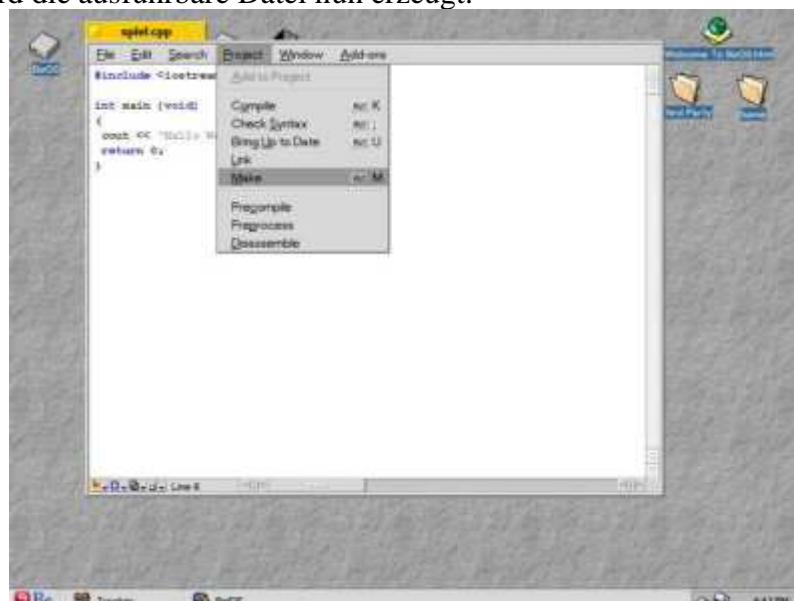
```
cout << "Hallo Welt!" << endl;
return 0;
}
```

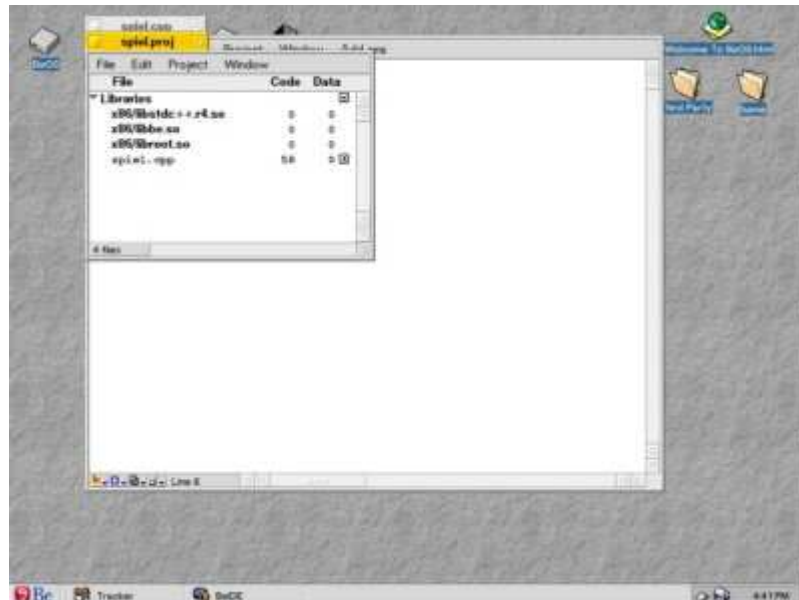
Diese Beispiel soll hier nur die Funktion des Compilers erklären, eine Beschreibung dieses Programms und weitere Beispiele werden in den nächsten Tagen und Wochen folgen.

6. Nachdem Du ein Programm eingetippt hast, mußt Du dieses speichern, dies machst Du mit **Menü / Save as**. Beim Speichern der Datei solltest Du die Endung **.cpp** anhängen und das Feld **Add to Projekt** aktivieren. Dadurch wird Deine Programmdatei zu Deinem Projekt hinzugefügt.



7. Jetzt ist Dein Programm schon fast fertig, um es ausführen zu können mußt Du jedoch eine ausführbare Datei erstellen. Um diese Datei zu erstellen klickst Du im Menü **Project** den Menüpunkt **Make** an. Jetzt erscheint das Projektmenü, indem verschiedene Meldungen erscheinen. Sofern kein Fehler im Programmcode gefunden wurde wird die ausführbare Datei nun erzeugt.





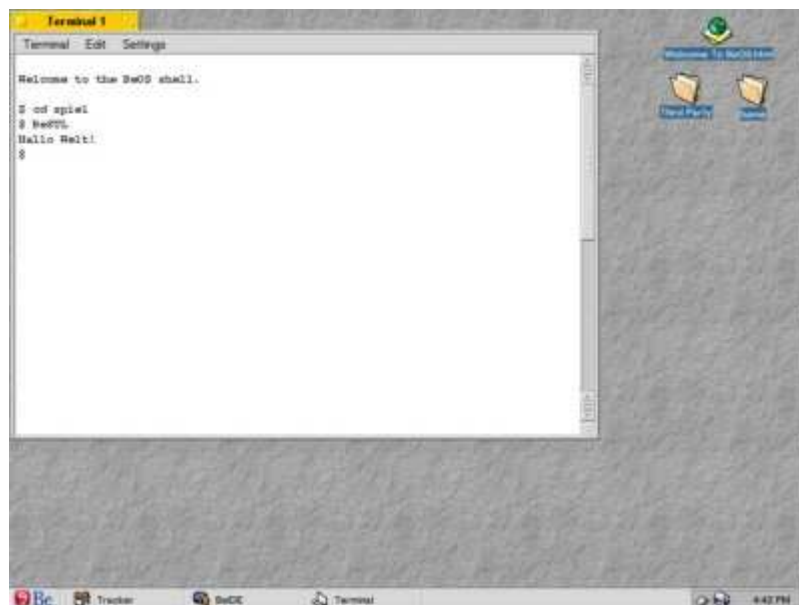
8. Jetzt ist das Programm fertig und kann im Terminal ausgeführt werden. Dazu mußt Du im Be-Menü/Applications/Terminal anklicken. Im Terminal wechselst Du in Dein Projektverzeichnis indem Du folgendes eintippst:

`cd Projektname`
(ohne Endung)

Nachdem Du Return gedrückt hast, tippst Du

`BeSTL`

ein und Dein Programm wird ausgeführt. Wenn Du das obige Beispiel- programm eingetippt hast erscheint nun Hallo Welt im Terminal.



Das war der erste Teil, weitere sind in Planung.

Wie fandest Du diesen Kurs? Schreib mir Deine Meinung per [Email](#)

[Kursauswahl](#) [Teil 1](#) [Teil 2](#) [Teil3](#)