

Begin in Visual Studio door een nieuw project te maken, dit kan met de toetsen combinatie Ctrl+Shift+N. Het kan ook door naar **File** te gaan links bovenin, **New, Project...** (Zie Figure 1)

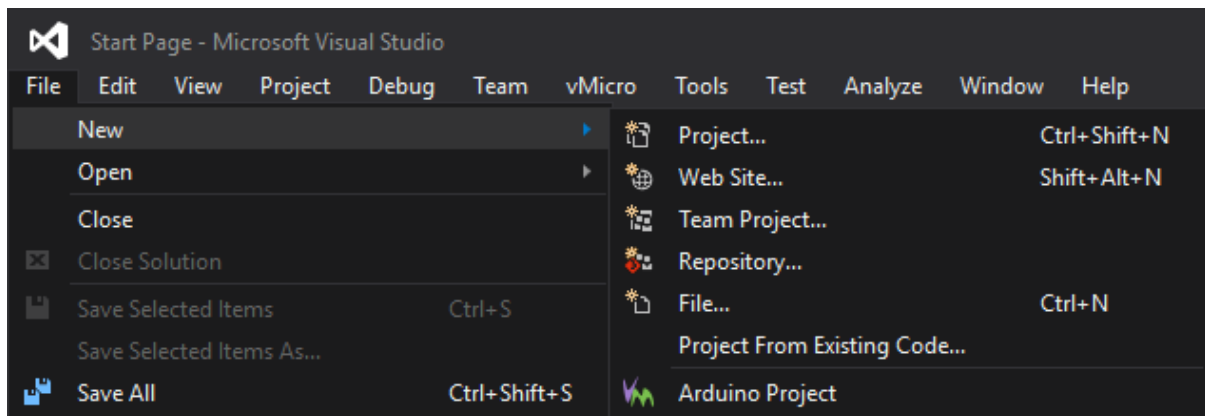


Figure 1

Dan krijg je als het goed is een window zoals in Figure 2 is weer gegeven. Onder **Installed, Templates,** kies je **Visual C++** en kies voor een **Win32 Console Application**.

C++ is de extended versie van C, standaard C syntax, functies en mogelijkheden heb je ook in C++. Het is om deze reden dat er geen 'standaard C templates' zijn, en daarom gebruiken we de C++ templates!

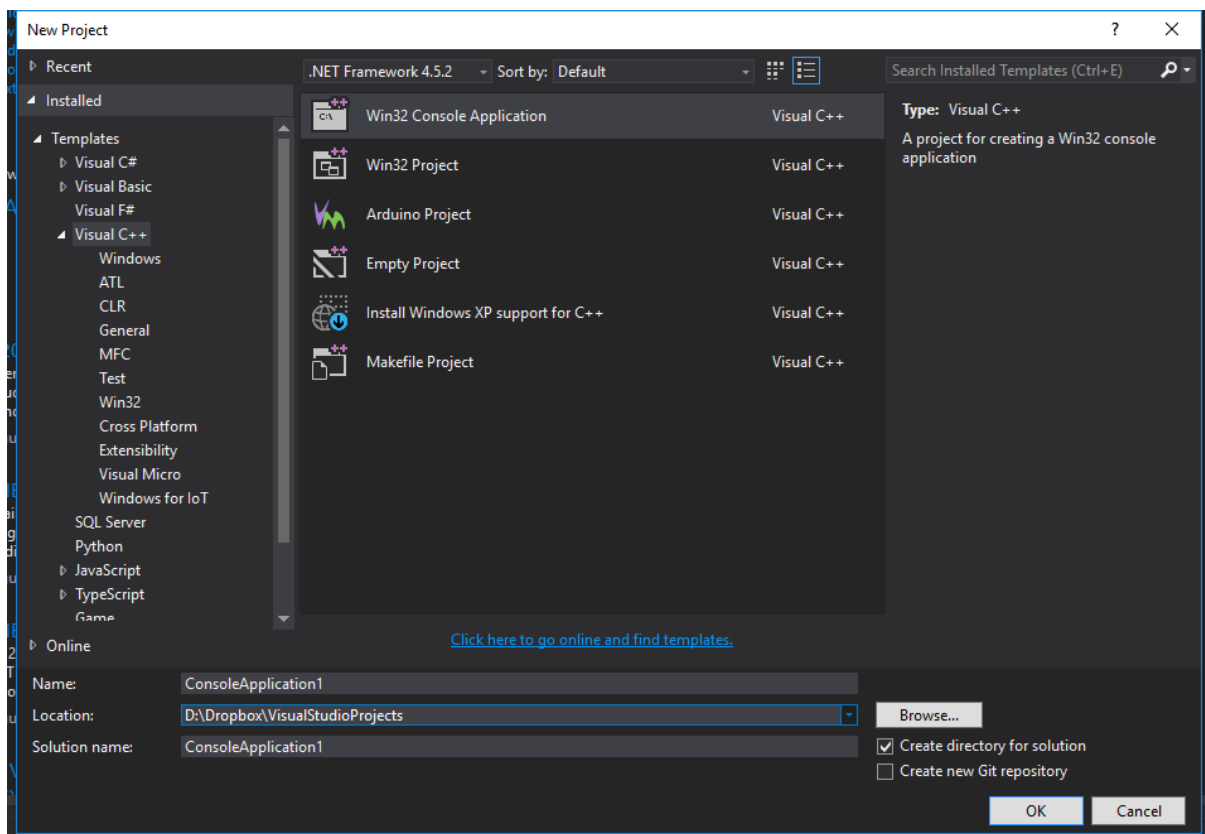


Figure 2

Dan komt er nog een pop-up, klik hierop **next**. Daarna is het de bedoeling dat je een empty project aanmaakt, zie Figure 3.

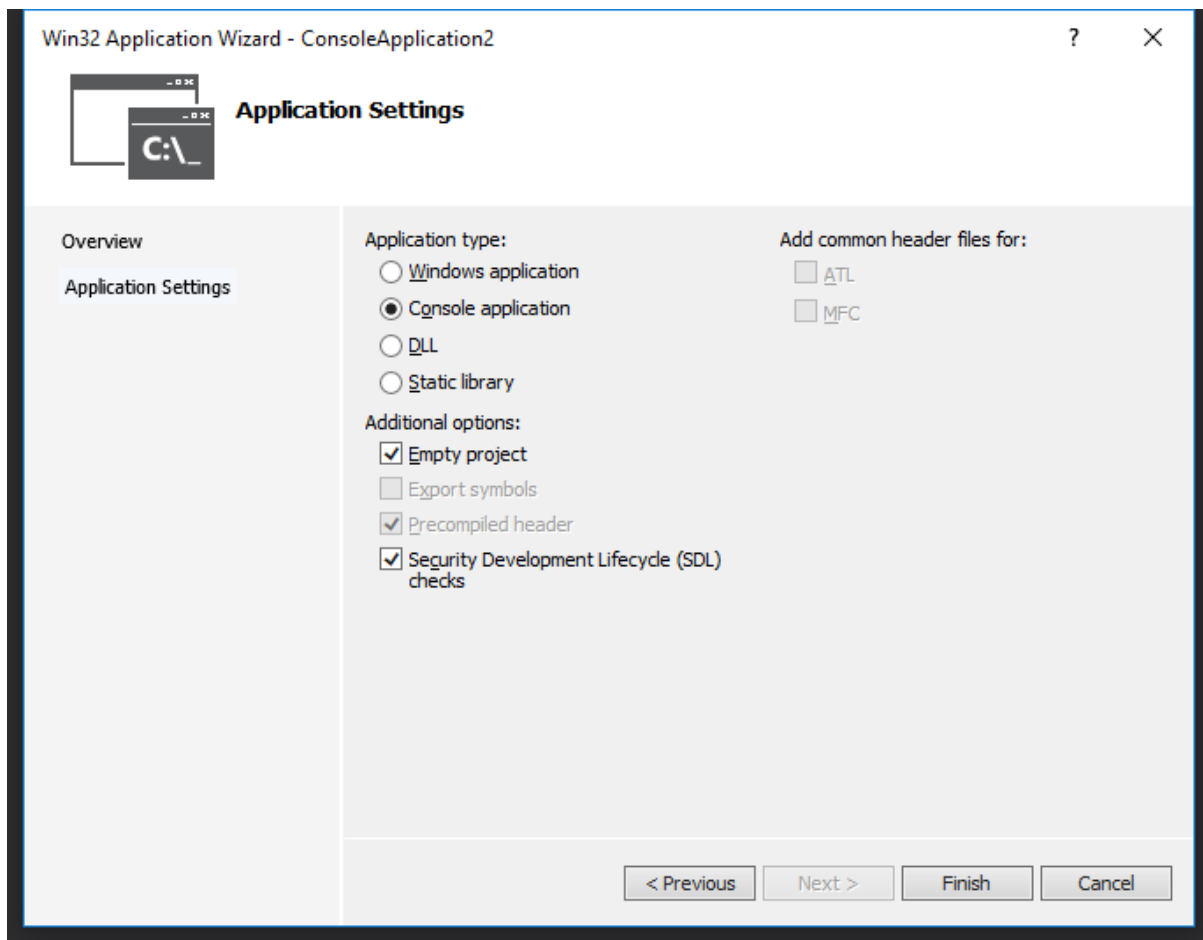


Figure 3

Klik nu **finish** en dan heb je een nieuw, leeg, project. Aan de rechterkant zie je de solution explorer, deze is naast de mappen geheel leeg. We moeten hier een source file gaan toevoegen waarin wij ons programma schrijven, zoals onderin in Figure 4 is wegegeven. Rechter klik op de map **Source files**, **add, new item**.

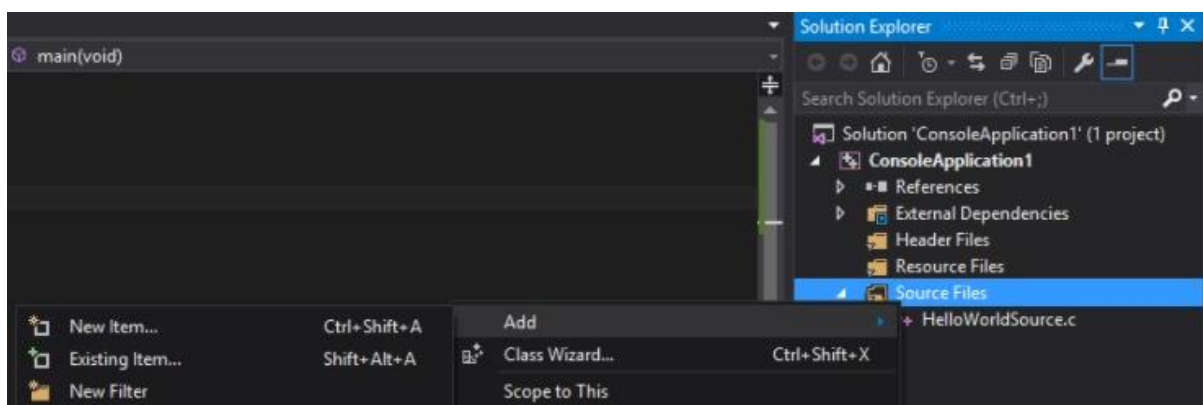


Figure 4

Klik op C++ File, en verander de naam naar een .c file inplaats van een .cpp file! Zie Figure 5 en Figure 6.

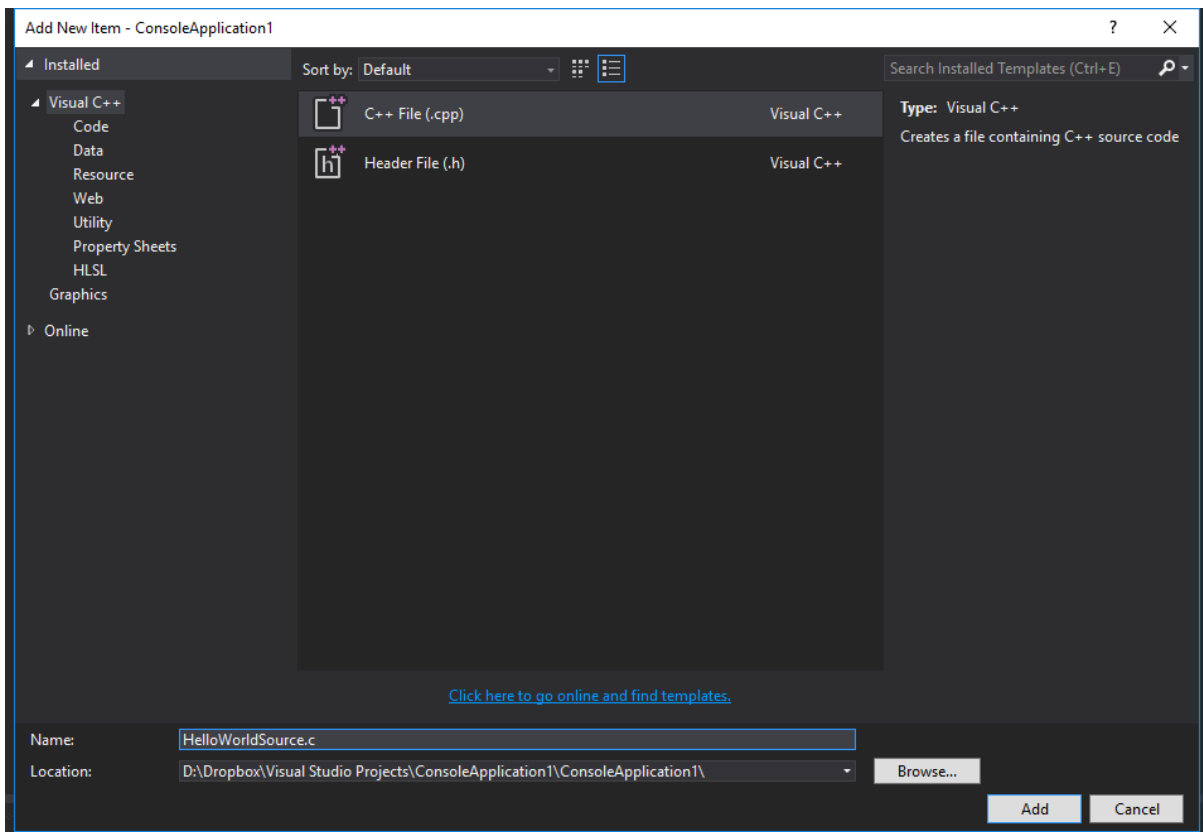


Figure 5

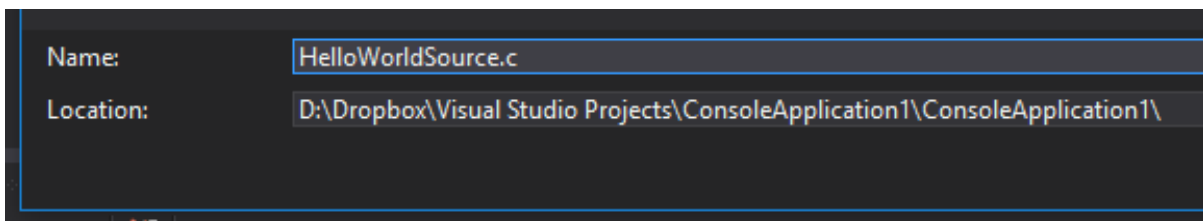
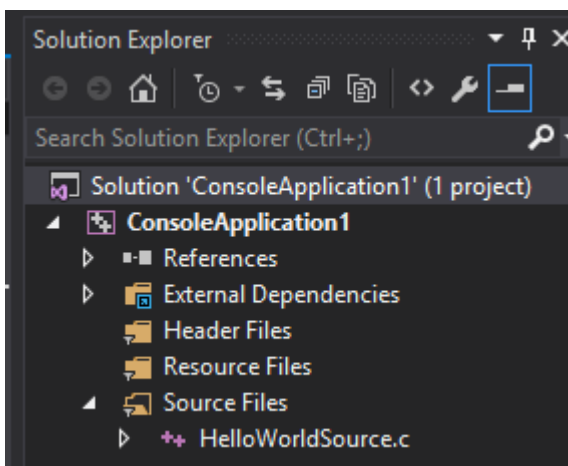


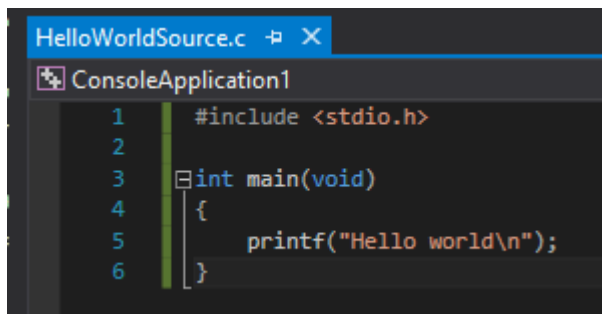
Figure 6

Als het goed is ziet de solution explorer er nu zo uit:



Mocht de source file nog niet geopend zijn links in de editor, dubbel klik om te openen.

Nu kun je programmeren! Om dit te testen gebruiken we hello world, en meer dan effectief 3 regels code is dat niet, zie Figure 7.



```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     printf("Hello world\n");
6 }
```

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("Hello world\n");
}
```

Figure 7

Test de compiler door Hello world te **compileren, builden en runnen!** Waarbij:

- Compilen inhoudt het omzetten van programmeer taal naar de machine code, hierbij wordt er gecontroleerd op syntax fouten en andere programmeer-taal fouten.
- Builden inhoudt het compilen en linken van alle machine codes (dus ook gebruikte libraries) naar een executable file.
- Runnen is het uitvoeren van de executable file, uitvoeren van de code dus!

Deze stappen doen we niet individueel (kan wel) maar het is sneller om gewoon om het gewoon te laten runnen, dan doet de compiler die andere stappen ook. (Of anders geeft de compiler aan dat het compileren c.q. builden nog niet gedaan is, zoals in Figure 8).

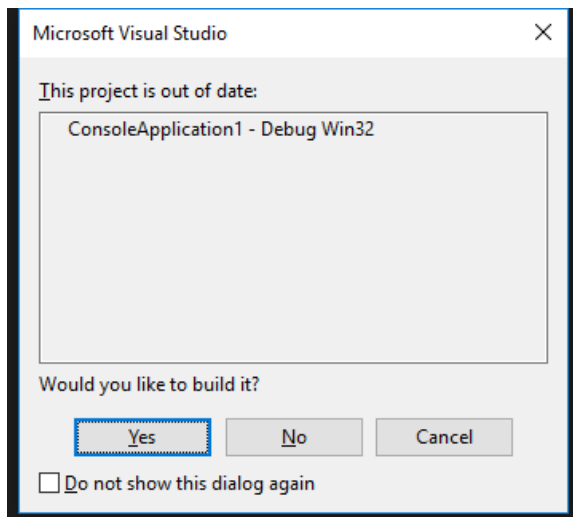


Figure 8

Runnen doe je door de toetsen combinatie **ctrl+F5**, om het direct te starten zonder debuggen. Of via het pad aangegeven in Figure 9.

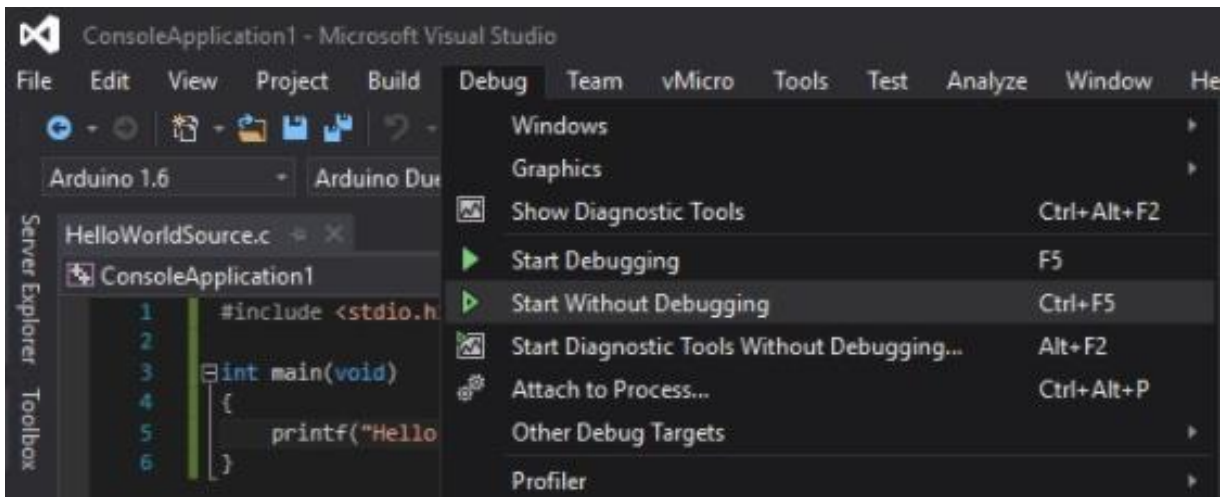


Figure 9

Na deze stappen wordt het windows command window ge-opent en daarin runt jouw programma. Als je in je programma gebruik maakt van printf, word dat hier geprint zoals te zien is in Figure 10.

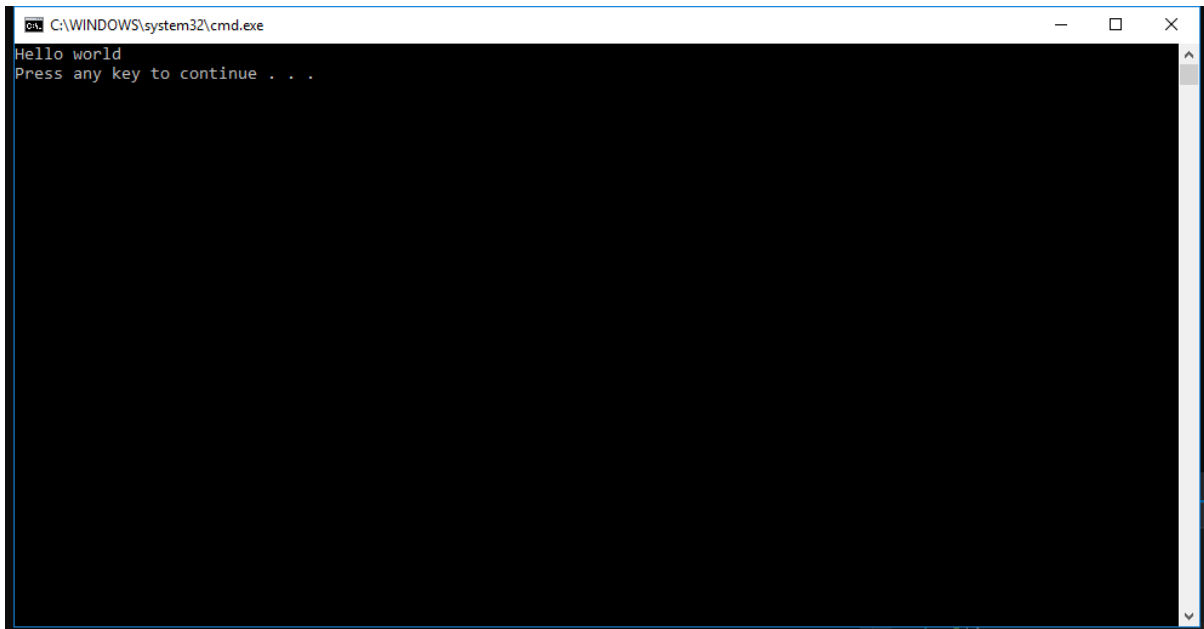


Figure 10