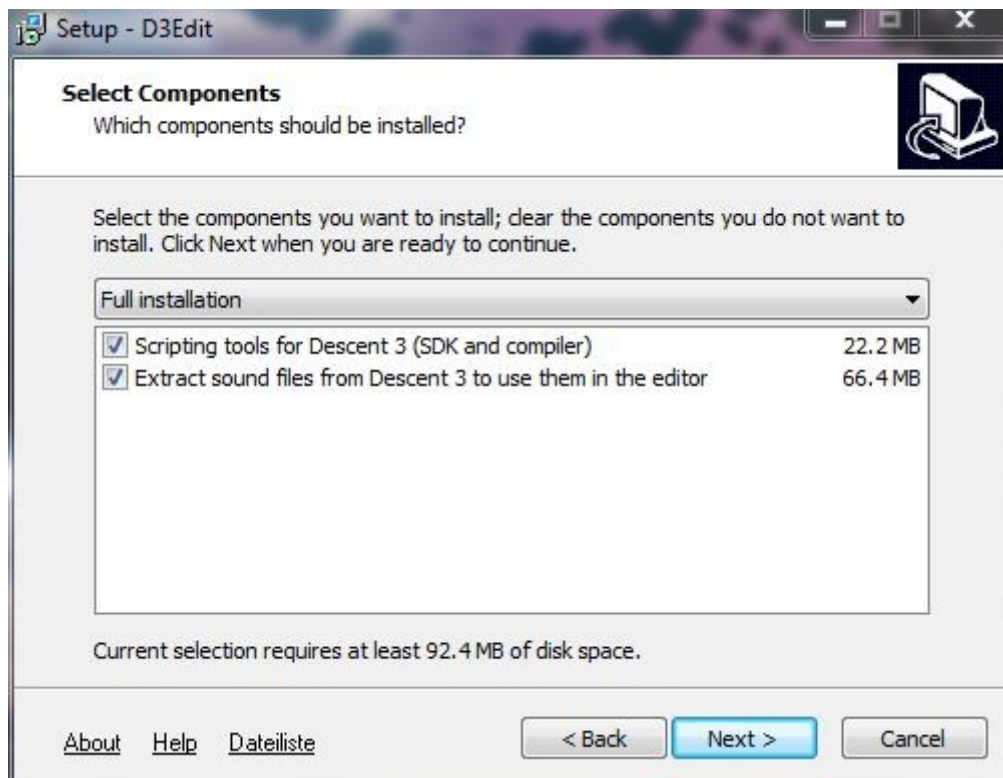


D3Edit et le compilateur GCC

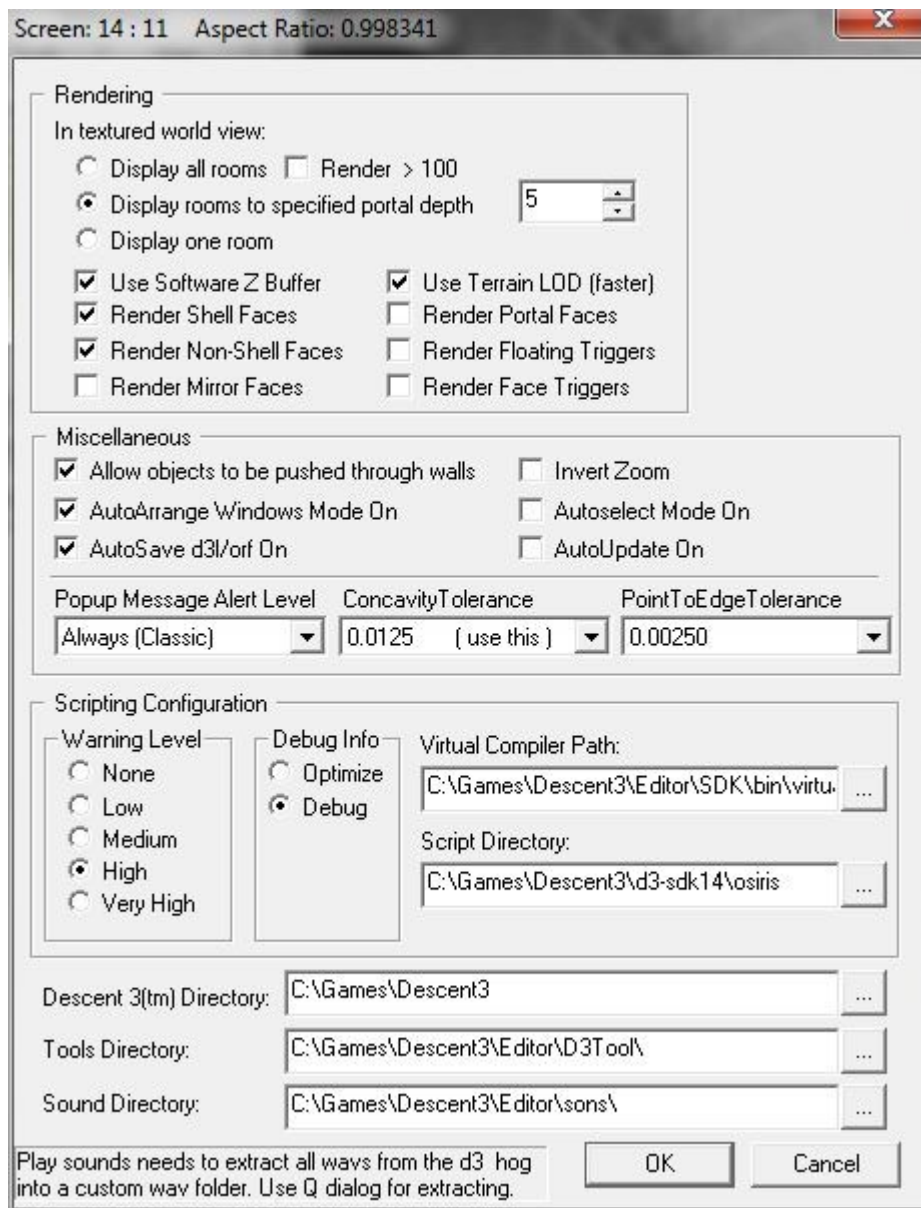
Pour faire les scripts destinés à ses niveaux de Descent 3, on a besoin du SDK; pour compiler ces scripts, on peut utiliser GCC.

A partir de la version 2.1.41.54, l'installateur du D3Edit peut aussi installer un dossier SDK et un dossier GCC dans le répertoire Editor. Ce sont les outils de scripts pour Descent 3. Si on veut faire des scripts pour ses niveaux, on coche ces outils de scripts pendant l'installation :



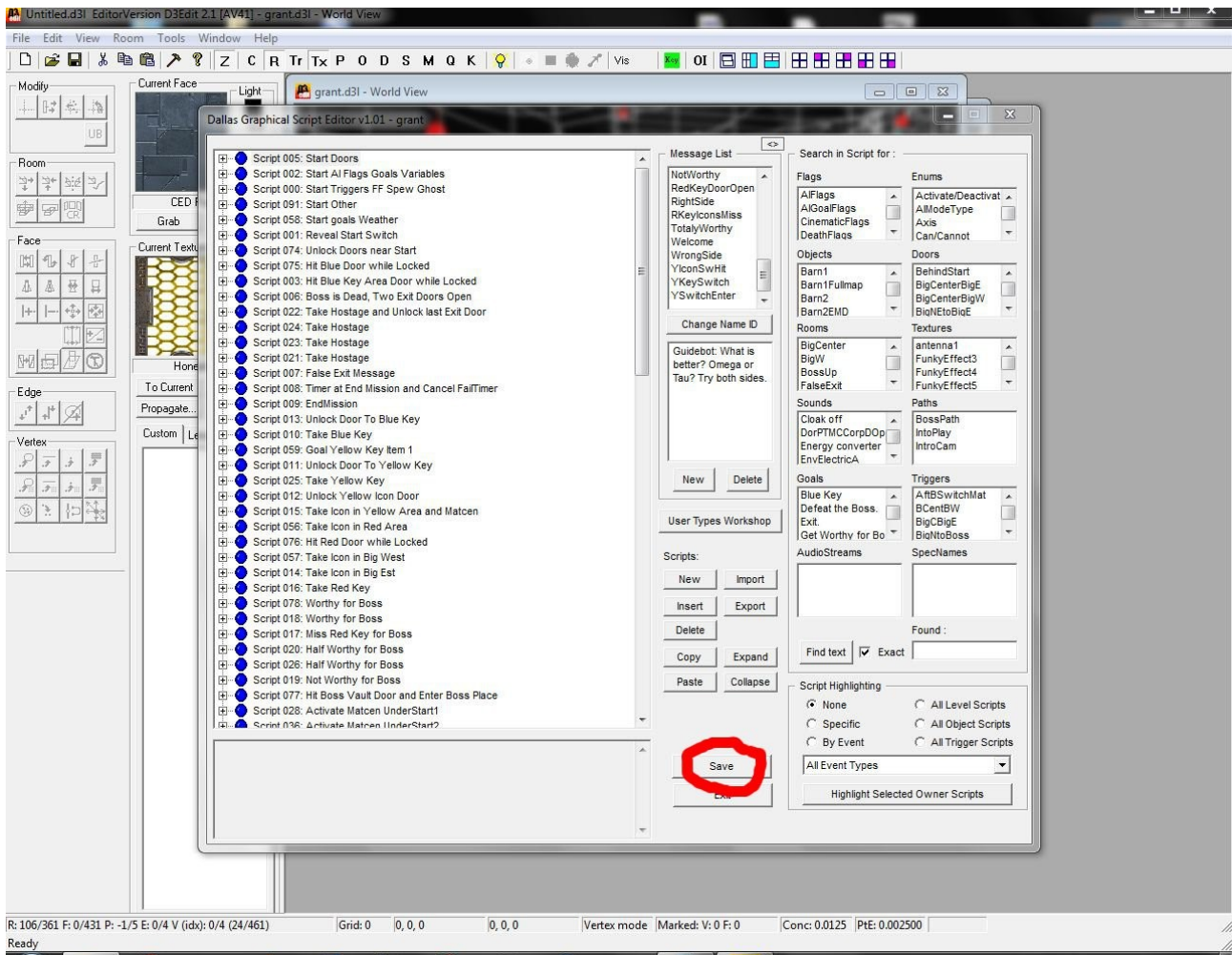
Une fois l'installation terminée, démarrer le D3Edit.

Le chemin par défaut vers le compilateur virtuel est \Editor\SDK\virtualgcc.exe comme on peut le voir sur l'image de la fenêtre des paramètres "D3Edit-file-editor settings" ci-dessous :

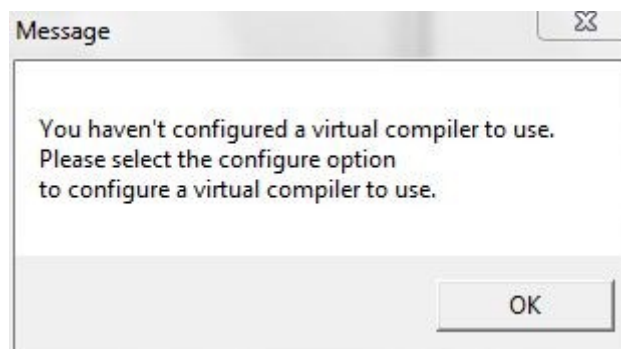


Note: sur l'image ci-dessus, le chemin vers le répertoire des scripts est celui d'une installation antérieure du SDK. L'installateur du D3Edit ne l'a pas changé. Tous mes scripts sont là, il n'y avait pas besoin de le changer. Le paramètre par défaut est " \Editor\SDK\osiris". C'est là que vos fichiers niveau.cpp, niveau.dll, niveau.msg et niveau.o vont aller.

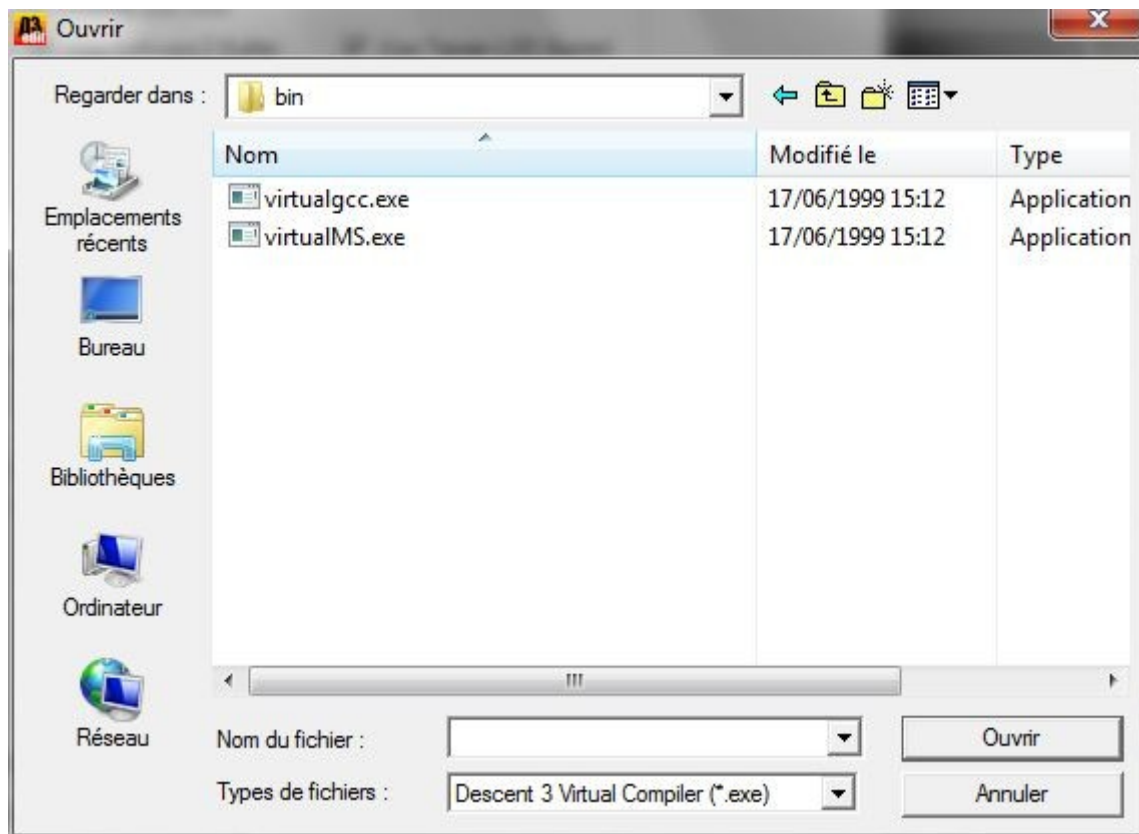
Quand le script est écrit, on demande au Dallas de le sauvegarder "save" :



Si le chemin vers le Compilateur Virtuel n'avait pas encore été défini, le D3Edit demandera d'en sélectionner un. De même, si on veut en changer, il suffit d'effacer le chemin vers le Compilateur Virtuel dans la fenêtre des paramètres de l'éditeur, et le D3Edit vous demandera :



Disons qu'on a choisi le compilateur gcc. On sélectionne virtualgcc.exe :



Le D3Edit va créer lui-même le chemin vers le répertoire gcc/bin. Tout ce qu'on a à faire, c'est de sélectionner le fichier virtualgcc.exe. Plus besoin de créer un chemin dans les variables avancées d'environnement du système.

Note: Si GCC était déjà installé dans un emplacement dans votre ordinateur et que vous voudriez utiliser celui qui a été nouvellement installé, il vous faudrait renommer l'ancien répertoire **avant** d'installer le D3Edit.

Appuyez sur "ok" et votre script va maintenant être compilé. C'est fait. "Done".