### LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA ENGENHARIA

### **TUTORIAL OPEN WATCOM: CRIANDO O PRIMEIRO PROGRAMA**

Prof. Dr. Daniel Caetano

2012 - 1

# Visão Geral

1

2



Criando um Projeto

3

Continuando um Projeto

# INSTALANDO O Open Watcom

### Fazendo o Download

Você encontra o OpenWatcom aqui:

### http://www.caetano.eng.br/aulas/lpe/



🖶 Lógica de Programação para En... +



http://www.caetano.eng.br/aulas/lpe/

Aula 15 - Repetições Aninhadas

#### LISTAS DE EXERCÍCIOS



Aviso: Só serã aceitas entregas pelo sistema Web Aula, acessível no SIA pelo link "Minhas Disciplinas Presenciais".

#### SOFTWARE E MATERIAL DE APOIO

. .

\_ . .



• Primeira pergunta: "Concordar com a Licença"

### • Clique em "I Agree"

#### Open Watcom C/C++

USE OF THE SYBASE OPEN WATCOM SOFTWARE DESCRIBED BELOW ("SOFTWARE" IS SUBJECT TO THE TERMS AND CONDITIONS SET FORTH IN THE SYBASE OPEN WATCOM PUBLIC LICENSE SET FORTH BELOW ("LICENSE"). YOU MAY NOT USE THE SOFTWARE IN ANY MANNER UNLESS YOU ACCEPT THE TERMS AND CONDITIONS OF THE LICENSE. YOU INDICATE YOUR ACCEPTANCE BY IN ANY MANNER USING (INCLUDING WITHOUT LIMITATION BY REPRODUCING, MODIFYING OR DISTRIBUTING THE SOFTWARE. IF YOU DO NOT ACCEPT ALL OF THE TERMS AND CONDITIONS OF THE LICENSE, DO NOT USE THE SOFTWARE IN ANY MANNER.

Sybase Open Watcom Public License version 1.0

 General; Definitions. This License applies only to the following software programs: the oper source versions of Sybase's Watcom C/C++ and Fortran compiler products ("Software"), which are modified versions of, with significant changes from, the last versions made commercially available by Sybase. As used in this License:

1.1 "Applicable Patent Rights" mean: (a) in the case where Sybase is the grantor of rights, (i) claims of patents that are now or hereafter acquired, owned by or assigned to Sybase and (ii) that cover subject matter contained in the Original Code, but only to the extent necessary to use, reproduce and/or distribute the Original Code without infringement; and (b) in the case where You are the grantor of rights, (i) claims of patents that are now or hereafter acquired, owned by or assigned to You and (ii) that cover subject matter in Your Modifications, taken alone or in combination with Original Code.

<u>C</u>ancel

- Segunda pergunta: "onde instalar"
- NÃO use caminho com espaços ou caracteres especiais
- Prefira usar o local padrão: C:\WATCOM

Open Watcom C/C+·	+	×
Install Open Watcom C	/C++ in: C:\WATC	M
Next >>	Help	Cancel

- Depois de selecionar o local de instalação...
- Clique em "Next >>"

Open Watcom C/C	++	
Install Open Watcom	C/C++ in: C:\WATC	DM
Nevtix	Help	Cancel

- Próxima pergunta: o que instalar?
- Vamos instalar tudo... "Full installation"

Open Watcom C/C++	×
Open Watcom C/C++ will be installed in 'C:\WATCOM'	
• Full installation	
C Selective installation	
Drive C: 201,748KB required, 84,645MB available.	
<< Previous Next >> Help Cano	el

- Feita a seleção...
- Clique em "Next >>"

#### Open Watcom C/C++

Open Watcom C/C++ will be installed in 'C:\WATCOM'

X

- Full installation
- Selective installation

Drive C: 201,748KB required, 84,645MB available.



- O programa avisa que vai começar a instalar
- Clique em "Next >>"



### • Ao fim da cópia, mais uma janela aparece:

#### Open Watcom C/C++

Setup needs to modify environment variables in the registry.

Setup can:

- C Modify current user environment variables
- Modify local machine environment variables
- C Let you make the modifications later







• Selecione a opção indicada abaixo...

"Modify local machine environment variables"

Setup needs to modify environment variables in the registry.

Setup can:

Modify current user environment variables.

- Modify local machine environment variables
- C Let you make the modifications later







### • ... E clique em "OK"

#### Open Watcom C/C++

Setup needs to modify environment variables in the registry.

Setup can:

- Modify current user environment variables.
- Modify local machine environment variables
- C Let you make the modifications later







 Finalmente, aparecerá a última janela da instalação:

#### Open Watcom C/C++

Setup can modify associations so that files will automatically open with the Open Watcom tools.

- Modify associations
- O Don't modify associations



• Selecione a opção indicada abaixo:

#### "Modify associations"

Open Watcom C/C++

Setup can modify associations so that files will automatically

X

open with the Open Watcom tools.

Modify associations

Don't modify associations



### • E, finalmente, clique em "**OK**"

#### Open Watcom C/C++

Setup can modify associations so that files will automatically open with the Open Watcom tools.

- Modify associations
- O Don't modify associations







 Ao final, aparecerá mais uma última janela solicitando que você reinicie o computador...

• Reinicie o computador antes de prosseguir!

# CRIANDO UM PROJETO

- Primeiramente precisamos iniciar o Open Watcom...
- Para isso, clique no menu Iniciar







• Agora, clique em Programas...



Agora, clique em Open Watcom C – C++

		Java EE 6 SDK			1
	Ø	μTorrent			2
	6	Programas		Prompt de comando Acessórios	
onal	Ì	Documentos		Internet Explorer	-
essi	<u>v</u>	Configurações I		Microsoft Office	
Prot	P	Pesquisar			
XP	?	Ajuda e suporte			
dowi		Executar	-	¥	
MIN	0	Desligar			
🐮 I	niciar	🥹 AjaXplorer - lpe - M 🕹 SIA - Sist	:ema (	de In 🥙 Downloads 🛛 🛔	C:\

• E finalmente selecione IDE

	4	Windows Update							18	Doctor Watcom	
	<b>i</b>	Java EE 6 SDK	+					ſ	Ť	IDE	
	9	µTorrent					ļ		×	Profiler	۲
((()))	6	Programas	•	<u>c:</u>	Prompt	: de comando				Read Me	
al		Documentos	•		Acessó	rios at Explorer		•	, NO 	Resource Editor	
sion			·	ē	PMView	v Pro		•		Spy	
fes	1	Configurações	•	õ	Microso	oft Office		۲	ž	Text Editor	
Pro	$\mathbf{p}$	Pesquisar	•	٢	Mozilla	Firefox			5	Windowed Debugger	
ΥP	?	Ajuda e suporte			Open V Open V	Watcom C - C++ Watcom C - C++ 1	ools Help	•	Q 	Zoom	_
lows		Executar		_		×					
Wine	0	Desligar									
<b>#</b> )	Iniciar	🥹 AjaXplorer - lpe - M	🕹 SIA - Siste	ema o	de In	🕘 Downloads				:\WINDOWS\syst	<u>)</u> t

Isso abrirá a janela do Open Watcom

File	Action	s T	argets	Sour	ces	Options	Log	Wine	wot	Help						
5	đ		ſ			<b>7</b> 2	\$	*	<u></u>	Ö	E	韝				

• Clique no ícone de "Novo Projeto"



• Isso irá abrir uma janela perguntando onde

### colocar o seu projeto

nter project file	name	? ×
Examinar:	📋 Meus documentos 💿 💿 🎓 📂 🛄 🗸	
	Alcohol 120%	
	Downloads	
Documentos	Minhas imagens	
	Minhas músicas	
	NetBeansProjects	
Deskton	i Symantec	
Desitiop		
<b>1</b>		
Meus		
documentos		
Mau		
computador		
	<u> </u>	
Meus locais de rede	Nome do arquivo: noname.wpj A	brir
1000	Arquivos do tipo: Project Eilee (* upi)	celar

- Primeiro, vamos criar uma pasta de projetos
- Clique em Meu Computador



• Clique no ícone de criar uma nova pasta

nter project file	name	?
Examinar:	🥯 Disco local (C:) 💽 🕓 📴 📰 🗸	
	Arquivos de programas	
Documentos		
recentes	Documents and Settings	
	aglassfishv3	
	🔁 gurobi302	
Desktop	🛅 Intel	
•	C MSOCache	
Meus	CLDgurobi301	
documentos	RECYCLER	
	System Volume Information	
- <b>-</b>		
Meu	WINDOWS	
computador	Windows 7 Professional (x64) - DVD (English)	
Meus locais de		
rede	Nome do arquivo: Inoname.wpj Abi	rır
	Arquivos do tipo: Project Files (*.wpj)	elar

### • Dê à pasta o nome de projetos

nter project fil	ename				? >
Examinar	Disco local (C:	:)	<b>•</b> (	3 🤌 📂 🖽-	
	C projetos				
Documentos recentes					
Desktop					
Meus					
documentos					
Meu					
computador					
	•				•
Meus locais de rede	Nome do arquivo:	noname.wpj		•	Abrir
	Arquivos do tipo:	Project Files (*.wpj)		•	Cancelar

• E dê um duplo clique para entrar em projetos

nter project fil	ename				? ×
Examinar	Disco local (C:	:)	- (	) 🤣 📂 🛄-	
	<b>p</b> rojetos				
Documentos recentes					
Desktop					
Meus					
documentos					
Meu computador					
S					•
Meus locais de	Nome do arquivo:	noname.wpj		•	Abrir
ieue					

• E dê um duplo clique para entrar em projetos



• Agora dê o nome de teste.wpj para o projeto

nter project file	name				? ×
Examinar:	🚞 projetos		-	G 🤣 📂 🖽-	
Documentos					
recentes					
Desktop					
<b>1</b>					
Meus documentos					
Мен					
computador					
Meus locais de	Nome do arquivo teste	e.wpj		•	Abrir
reae	Arquivos do tipo:	aat Files (* upi)			Cancelar
	Arquivos do tipo.   Proje	ectriles ( .wp[]			

• Agora dê o nome de teste.wpj para o projeto



### • E clique no botão Abrir

nter project file	name						?
Examinar:	🗀 projetos		-	] 🕝	😰 E	🤊 🛄 -	
Documentos							
recentes							
Desktop							
Meus							
documentos							
<u> </u>							
computador							
	I						
Meus locais de	Nome do arquivo:	teste.wpj				-	Abrir
	A						L'avera las
	Arquivos do tipo:	Project Files (*.v	vp()			<b>_</b>	Lancelar

• Agora é hora de escolher o tipo de programa

teste	Browse
<ul> <li>Target Environment</li> <li>Win32 (NT/Win95/Win32s)</li> <li>DOS - 16-bit</li> <li>DOS - 32-bit</li> <li>RDOS - 32-bit</li> <li>Win16</li> <li>Win386 (Watcom Extender)</li> <li>OS/2 - 32-bit</li> <li>OS/2 - 16-bit</li> <li>Netware - 32-bit (NLM)</li> <li>Linux</li> </ul>	Image Type: Character-mode Executable [.exe] Windowed Executable [.exe] Dynamic Link Library [.dll] Library [.lib] Help File [.hlp]

• A primeira linha indica o nome do programa



• Vamos escolher um programa para Windows

Farget name: teste	Browse
<ul> <li>Fuget Environment</li> <li>Win32 (NT / Win95 / Win32s)</li> <li>DOS - 16-bit</li> <li>DOS - 32-bit</li> <li>RDOS - 32-bit</li> <li>Win16</li> <li>Win386 (Watcom Extender)</li> <li>OS / 2 - 32-bit</li> <li>OS / 2 - 16-bit</li> <li>Netware - 32-bit (NLM)</li> <li>Linux</li> </ul>	Image Type: Character-mode Executable [.exe] Windowed Executable [.exe] Dynamic Link Library [.dll] Library [.lib] Help File [.hlp]
OK	Cancel
• E indicar que é um programa modo texto

<ul> <li>Target Environment</li> <li>Win32 (NT/Win95/Win32s)</li> <li>DOS - 16-bit</li> <li>DOS - 32-bit</li> <li>RDOS - 32-bit</li> <li>RDOS - 32-bit</li> <li>Win16</li> <li>Win386 (Watcom Extender)</li> <li>OS/2 - 32-bit</li> <li>OS/2 - 16-bit</li> <li>Netware - 32-bit (NLM)</li> <li>Linux</li> </ul>	Browse Image Type: Character-mode Executable [.exe] Windowed Executable [.exe] Dynamic Link Library [.dll] Library [.lib] Help File [.hlp]

• E, finalmente, clique em "OK"

Image Type: Character-mode Executable [.exe] Windowed Executable [.exe] Dynamic Link Library [.dll] Library [.lib]
Help File (.hlp)

lead

#### • Essa é a nossa tela de projeto

e Actions Targets Sources Options Log Window Help ☐ ☐ ☐ ☐ @ @ @ ?? ? ? (D) Win32 (NT /Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe) Source files:	
Image: Constraint of the second s	
Image: Teste.exe       Image: Teste.exe         (D) Win32 (NT / Win95 / Win32s) Character-mode Executable (.exe)       Source files:         Source files:       Image: Teste /	
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe) Source files:	1×1
Source files:	
,	

Veja onde o arquivo do projeto foi colocado

pen Watcom [DE [C:\projetos\teste.wpj]	_ <b>_ _ _ _ _</b>
Actions Targ <mark>ets Sources Options Log Win</mark> dow Help	
📅 🖬 🗗 🛗 🚟 😎 🦿 🥤 💆 🎊 🧭 🖺 🗰	
teste.exe	- O ×
)) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
ource files:	

 Para adicionar um arquivo no projeto, clique com o botão direito na área branca indicada:

🎁 Open V	¥atcom ID	E [C:\pro	ojetos\test	e.wpj	]							
File Actio	ns Target	s Source	es Options	Log	Wind	low I	Help					
🗗 💣	🖬 Ó	×	🛗 😎	\$	*	<b>P</b>	0	E	諃			
🖷 test	е.ехе											<u>- 🗆 ×</u>
(D) Wir	n32 (NT /Wir	n957Win32	2s) Character	r-mode	Execu	utable	(.exe)					
Source	files:									 	 	 

#### • No menu, selecione "New Source..."

j 🖌 🗋 🛗 🚟 💋	{ 🔏 🔏 β4∥ 🧭 🖪 ∰	
ste.exe		
/in32 (NT/Win95/Win32s) Charao	ster-mode Executable (.exe)	
ce files:		
	Check Out Source	
	New Source Ins	
	Parameter Dal	
	Rename Source	
	Source Options	
	Mark Source for Remake	
	Included Files	

• A janela de criação de arquivos será mostrada

Add File(s) to 'teste.exe'	<u>?</u> ×
Examinar: 🗀 projetos	
Nome do arquivo:	Add
Arquivos do tipo: C Source (*.c)	Cancelar
Files to Add	
	Add All
	Bemove
	Close
Store Absolute Paths	

Digite o nome do programa: teste.cpp

dd File(s) to 'te	ste.exe'		? ×
Examinar: [ 🛅 (	projetos	• 6	😰 📂 🛄 •
-			
Nome do arquiv <mark>a</mark> :	teste.cpp		Add
Arquivos do tipo:	C Source (*.c)		Cancelar
Files to Add			
			Add All
			Removie
1			nemove
			Close

#### Digite o nome do programa: teste.cpp



• E depois clique no botão "Add"

dd File(s) to 'tes'	te.exe'		?	Ы
Examinar: 🛛 🍋 p	rojetos	- 🕑 🛿	<del>ه 🗠</del> 😢 🎾	
				1
	-			
Nome do arquivo:	teste.cpp		Add	
Arquivos do tipo:	C Source (*.c)		Cancelar	Π
Files to Add				
			Add All	
			Remove	
				F
			Close	ŀ
Charle Albertheter	D-N-			

• Observe que o nome do arquivo apareceu...

Add File(s) to 'test	e.exe'			? ×
Examinar: 🔀 pr	ojetos	• ③	1 🖻	•
Nerve de constitue	<b>b</b>			
Nome do arquivo:	teste.cpp			Add
Arquivos do tipo:	C Source (*.c)		•	Cancelar
teste.cpp			Ad	d All
			Rei	nove
I				ose
Chara Albaaluta	Datha			

#### • Agora, clique no botão "Close"

Examinar: C projetos	▼ ③ ∅	▶ 📂 🛄 •
Nome do arquivo: Iteste con		
Treste.cpp		
Arquivos do tipo: C Source (*.c)		Cancelar
Files to Add		
teste.cpp		Add All
		Bemove
		Close
Store Absolute Paths		

#### • No projeto, surge o nome do arquivo

	1	Dpen Wa	atcom ID	E [C:\pi	rojeto	os\test	e.wpj	]							
1	File	Actions	; Target	; Sour	ces (	Options	Log	Wind	low I	Help					
	ľ	i 👩	🖬 Ó		₩¥	<b>?</b> ₹	\$	*	<b>P</b>	Ø	E	韝			
		👖 teste.	.exe												 ×
1		(D) Win3	2 (NT/Wir	.95/Win	32s) Cl	haracter	-mode	Execu	utable	(.exe)					
		Source fil	les:	_											
١		💽 (cp	op ) e.cop (n/a	1											
)															
ç															
1															
r															
I													 	 	

#### • No projeto, surge o nome do arquivo

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
i 🕼 🖬 🗳 🛗 🚟 😎 🎜 🥈 🧖 🧭 🖪 🗰	
📅 teste.exe	
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
Image: Contract of the second sec	
O[n/a] significa que o	
U [II/a] significa que U	
arquivo ainda não tem	
nonhum contoúdol	
nemun conteudo:	

#### • Antes de continuar, grave o projeto

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
🕼 🖬 🗗 🎬 🚟 🌫 🦨 🐔 👰 🧭 🖪 🗰	
Ti teste.exe	
(D) Win32 (NT /Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
Copp) Iteste.cpp [n/a]	

#### • Para criar o programa, clique 2x no arquivo...

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
📅 teste.exe	
(D))) (in 22 (NT A) (in 25 A) (in 22 c) Character mode Europetetete ( aug)	
(D) win32 (NT/Win35/Win32s) Character-mode Executable (Jexe)	
Source files:	
■ teste.cpp [n/a]	
	111

• E a janela de edição se abre!

r													
2	Open \	Watcom <sup>·</sup>	Text Edit	or									
File	e Edit	Options	Window	Help									
*	🖻		Х 🖻	<b>a</b>	in a	(ORL	<sup>∎</sup> @L	{ <b>↔</b> } [	ð 🗸	I 🗳	1		
d	C:\pro	ojetos\te	ste.cpp										
1													
													<b>_</b>
∎													
Line	: 1	Col: 1	Mode: in	sert	3:06 pm								
		,	,			,							

• Observe o nome do arquivo:

🚺 Ope	en Wato	om Tex	t Editor	<u></u>								
File E	idit Opl	tions W	indow Hel	P								
No ret	2 🛛	X		5 9	QRL	₩ <mark>@</mark> L {++	} 🗅	Æ	🖳   🛐	3		
Ci C:\	projeto	os∖teste	.cpp	_								
-												
-												
-												
Line: 1	1 Col	:1 M	ode: insert	3:06 pm								11.

• É nessa área que escreveremos o código

	Dpen \	Watcom	Text E	ditor										<u>_ D ×</u>
	Ealt		s wina X B	ow Help	5	<u>∩</u> (@	RL R <u>A</u> L	{↔}	۲.	Æ		<b>1</b>	 	
C	C:\pro	ojetos\t	teste.cp	p	1					<b>v</b> -	~			-OX
Line:	: 1	Col: 1	Mode	: insert	3:06	pm								

• Digite exatamente o código a seguir:

😥 Open Watcom Text Editor	
File Edit Options Window Help	
🛅 😅 🖬 👗 🛍 🛍 🗠 🖂 🔍 👯 🙌 🗖 📮 🖳 🚮	
C Ciprojatos tasta san	
<pre>#include <stdio> #include dischargemb</stdio></pre>	
<pre>#include <lostream> using namespace std;</lostream></pre>	
int main(void)	
cout << "Ola' Mundo!" << endl;	
getaber().	
<pre>gecchar(); }</pre>	
Line: 11 Col: 1 Mode: insert 3:09 pm	

#### Criando o Programa Digite exatamente o código (ZOOM) #include <stdio> 💆 Open <u> – – ×</u> File Edi #include <iostream> using namespace std; 訚 - 🗆 × #incl<sub>1</sub> #incl int main(void) using { int ma cout << "Ola' Mundo!" << endl: CC ge. getchar(); Line: 11 Col: 1 Mode: insert 3:09 pm

• Quando terminar, grave as alterações

🚾 Open Watcom Text Editor	
File Edit Ontions Window Help	
1월 🚅 🖬 👗 🗈 🛍 🗠 🗠 🔍 🔍 🙌 📭 🚚 🕼	
C: C:\projetos\teste.cpp	
#include <stdio></stdio>	
#include <iostream></iostream>	
using namespace std;	
int main(void) {	
<pre>cout &lt;&lt; "Ola' Mundo!" &lt;&lt; endl;</pre>	
getchar();	
}	
	<b>-</b>
	• //
Line: 11 Col: 1 Mode: insert 3:09 pm	1.

• E clique neste botão para voltar ao projeto:



• Ou procure esse botão na barra de tarefas:



Observe que agora não tem mais o [n/a]

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
🕼 🗟 🖬 🖆 🚟 😎 🧏 🙎 🖉 🙆 🖪 🗰	
📅 teste.exe	
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
(.cpp)	
Ready	

#### Clique no "Make Target" para gerar o programa

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
🕼 🗟 🖬 🖸 🛗 🚟 🎘 🦨 🦨 👰 🧭 🖪 🗰	
T teste.exe	
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
(.cpp)	
,	
Ready	

#### • Observe a área de mensagens...

	<b>i</b> 0	pen Wa	tcom I	DE [C:\p	projeto	os\test	e.wpj	i]											_ 🗆	×
	File	Actions	Targe	ts Sou	rces (	Options	Log	Wind	low I	Help										
	þ	്		ິ 🏙		<b>7</b>	\$	*	<b>%</b>	Ø	E	韝								
	1	teste.	ехе															_	. 🗆 🗵	1
4	((	0) Win32	(NT7W	′in95∕Wii	n32s) C	haracter	-mode	Exect	utable	(.exe)										
1	S	ource file	es:																	
		cp (.cp 🖻	р) асор																	
•																				
1																				
1																				
-					_		_		_		_		-	_	_	_	_			
ĵ	od C	VE LOG	,																	- []
192	wma	ke -f C:\p	, projetos'	teste.mk	h-e-a	a C:\proj	etos\ti	este.ot	Þj	- 25 -		10 C. L.		(L	: <b>(</b>					
1	Exec	sab teste ution cor	.cpp -⊫ mplete	C:\WAI	COM/r	1;U: \WA	TLUM	1/n/n(	-₩4 -	ezo -z	q -oa -(	12 -61 -D(	=n( -r	10=.0D	-mr -x	s-xr				
÷																				
	Ready	/																		1.

• Se houver algum "ERROR", volte ao código...

	<b>i</b> 0	pen Wal	com IDE	[C:\pro	jetos\test	e.wpj	1						
	File	Actions	Targets	Source:	s Options	Log	Windov	v Help					
	þ	ត្រី	<b>a</b> cĩ	<b>***</b>	👑 ᄎ	\$	5	2 📀	) 🖪	麟			
	1	teste.e	exe										
ŧ	(( S	0) Win32 ource file	(NT/Win9 s:	95/Win32	ls) Characte	-mode	Executa	ble (.exe	)				
	ſ	🖻 (cp 🖹 teste	p) .cpp										
t													
i	<b>1</b>	DE Log											- U ×
5	cd C wma wpp(	: \projetos ke -f C: \p 386 teste.	: irojetos\te: .cpp -i="C:"	ste.mk -h \WATCO	-e -a C:\proj )M/h;C:\WA	etos\te TCOM	este.obj I/h/nt'' -v	v4 -e25 ·	zq -od -	12 -6r -bi	t=nt -fo=.obj -m	if -xs -xr	
	Exec	ution cor	npiete										
F	Ready	/											11.

Se houver algum "ERROR", volte ao código...



#### Executando o Programa

#### • Se não houve nenhum erro, clique em "Run"

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
ն 🖬 🗗 🛗 🚟 ズ 🌠 🐔 👰 🧭 🖪 🗮	
📆 teste.exe	
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
(.cpp)	
of Citoroistee	
wmake -f C:\projetos\teste.mk -h -e -a C:\projetos\teste.obj	
wpp386 teste.cpp -i="C:\WATCOM/h;C:\WATCOM/h/nt" -w4 -e25 -zq -od -d2 -6r -bt=nt -fo=.obj -mf -xs -xr Execution complete	
Ready	
Incody	111

#### **Executando o Programa**

#### Se tudo correu bem, o resultado é esse!



#### Executando o Programa

Se tudo correu bem, o resultado é esse!



### Finalizando...

#### • Finalizada a atividade, grave o projeto

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
🕼 🔂 🖬 🗳 🚟 🐲 🦨 🦨 👰 🧭 🖪 🗰	
📆 teste.exe	
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
Comp (.cpp)	
📅 IDE Log	
cd C:\projetos	
wmake -r L:\projetos\teste.mk -h -e -a L:\projetos\teste.obj wpp386 teste.cpp -i="C:\WATCOM/h;C:\WATCOM/h/nt" -w4 -e25 -zq -od -d2 -6r -bt=nt -fo=.obj -mf -xs -xr	
1 Execution complete	
Ready	li.

### Finalizando...

#### • E pode fechar o Open Watcom!

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	_ IX
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
🕼 🗟 🖬 🗳 🚟 🞘 🦨 🕺 🖉 🖗 🧭 🖪 🗰	
📅 teste.exe	
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
C.cpp)	
📅 IDE Log	
cd C:\projetos wmake -f C:\projetos\teste mk -b -e -a C:\projetos\teste obj	
wpp386 teste.cpp -i="C:\WATCOM/h;C:\WATCOM/h/nt" -w4 -e25 -zq -od -d2 -6r -bt=nt -fo=.obj -mf -xs -xr	
Peadu	
Incody	

# CONTINUANDO UM PROJETO

### Continuando um Projeto

Quando for continuar um projeto, vá até a

pasta que criou para armazenar o projeto

 No exemplo deste tutorial, é a pasta
 C:\projetos


• Nesta pasta, há vários arquivos



A maioria não nos interessa muito...



• Mas alguns são importantes!



• teste.cpp é o arquivo "fonte", o nosso código



#### • teste.exe é o executável...



#### • Dê um duplo clique para executar o programa



• Finalmente, teste.wpj é o arquivo de projeto



Um duplo clique nele abre o projeto...



#### • E você pode continuar a trabalhar!

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]				
File Actions Targets Sources Options Log Window Help				
🕼 🗟 🖬 🗳 🚟 🚟 🎘 🦨 💆 👰 🤣 🖪 🗰				
📅 teste.exe				
(D) Win32 (NT/Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)				
Source files:				
Complexity (.cpp) ■ teste complexity (.cpp)				
Ready				



# Organize as janelas desta forma!

Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
🕼 🗗 🖬 🗂 🚟 🚟 🎘 🦸 💆 🕼 🧑 🖪 🗮	
T teste.exe	_ 8
(D) Win32 (NT Win95 Win32s) Character-mode Executable ( exe)	
Source files:	
□ [.cpp]	
E teste.cpp	
r IDE Log	9
vmake -f C:\projetos\teste.mk -h -e C:\projetos\teste.exe	
Open Watson Tout Editor	
ile Edit Options Window Help	
C:\projetos\teste.cpp	
include <iostream></iostream>	
sing namespace std;	
nt main(void)	
<pre>nt main(void) cout &lt;&lt; "Ola' Mundo!" &lt;&lt; endl;</pre>	
<pre>nt main(void) cout &lt;&lt; "Ola' Mundo!" &lt;&lt; endl;</pre>	
<pre>nt main(void) cout &lt;&lt; "Ola' Mundo!" &lt;&lt; endl; getchar();</pre>	
<pre>nt main(void) cout &lt;&lt; "Ola' Mundo!" &lt;&lt; endl; getchar();</pre>	
<pre>int main(void)     cout &lt;&lt; "Ola' Mundo!" &lt;&lt; endl;     getchar();</pre>	

# Organize as janelas desta forma!

Assim você pode editar o código e ter acesso

#### à janela de projeto mais facilmente!

📅 Open Watcom IDE [C:\projetos\teste.wpj]	
File Actions Targets Sources Options Log Window Help	
🖥 🖬 🖬 🖆 🚟 🚟 🛠 🥈 🦨 👰 🤨 🖪 🗰	
📅 teste.exe	_ 8 × ,
(D) Win32 (NT /Win95/Win32s) Character-mode Executable (.exe)	
Source files:	
C.cpp)	
TDE Log	
cd C:\projetos	
Iwmake -f C:\projetos\teste.mk -h -e C:\projetos\teste.exe Execution complete	
Den Watcom Text Editor	
Ci C:\projetos\teste.cpp	
#include <iostream></iostream>	
using namespace std;	
int main(yoid)	
<pre>cout &lt;&lt; "Ola' Mundo!" &lt;&lt; endl;</pre>	
getchar();	
>	-
Line: 11 Col: 1 Mode: insert 3:29 pm	