

Installazione NCurses

Windows

Si suppone che MinGW sia già stato correttamente installato nel sistema.

1. Aprire il programma "MinGW Installation Manager" (può essere cercato nel menù start scrivendo MinGW).
2. Cercare i seguenti pacchetti e cliccare sulle checkbox per selezionarli:
 - a. mingw32-libncurses (dll)
 - b. mingw32-libcurses (dev)
 - c. mingw32-libpdcurses (dll)
 - d. mingw32-libpdcurses (dev)
3. Cliccare sul menu contestuale in alto, sulla voce Installation → Apply Changes.

Ubuntu Linux

1. Aprire un terminale ed eseguire il seguente comando:

```
sudo apt-get install libncurses5-dev libncursesw5-dev
```

OS X

Ncurses è già installato su macOS quando si installa XCode e i command line tools, quindi non è necessario fare niente. È comunque possibile installare altre versioni della libreria con le seguenti istruzioni:

1. Aprire un terminale ed installare brew con il comando:

```
/usr/bin/ruby -e "$(curl -fsSL https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/master/install)"
```
2. Eseguire il seguente comando:

```
brew install ncurses
```

Utilizzo di NCurses con CLion e CMake

Nel progetto clion aprire il file CMakeList.txt e aggiungere le seguenti linee evidenziate in grassetto:

```
find_package(Curses REQUIRED)  
include_directories(${CURSES_INCLUDE_DIR})  
add_executable(PROJECT_NAME main.cpp)  
target_link_libraries(PROJECT_NAME ${CURSES_LIBRARIES})
```

NB: PROJECT_NAME deve essere sostituito con il nome del vostro progetto CLION.

È possibile testare il corretto funzionamento di NCurses con un qualsiasi codice di esempio ottenibile online. Per semplicità possiamo provare un semplice hello world:

```
#include <ncurses.h>
```

```
int main()  
{  
    initscr();    /* Start curses mode    */  
   printw("Hello World !!!"); /* Print Hello World    */  
    refresh();   /* Print it on to the real screen */  
    getch();     /* Wait for user input */  
    endwin();    /* End curses mode    */  
  
    return 0;  
}
```

NB: Se eseguendo il programma su CLion si ottiene un errore relativo alla visualizzazione sul terminale, si consiglia di aprire manualmente il file eseguibile che avete appena compilato, utilizzando un terminale. Il file eseguibile normalmente viene generato dal compilatore nella cartella "cmake-build-debug" all'interno della cartella del progetto.