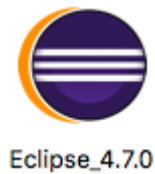


1. Eclipse の起動

- (1) Finder の「移動」「アプリケーション」の順にクリックしアプリケーションのウィンドウを開き、「Eclipse_4.7.0」のアイコンをダブルクリックします。



- (2) macOS Sierra では、はじめて Eclipse_4.7.0 を起動する時に、以下の表示が出ます。「OK」をクリックします。2 回目以降の起動時には、表示されません。



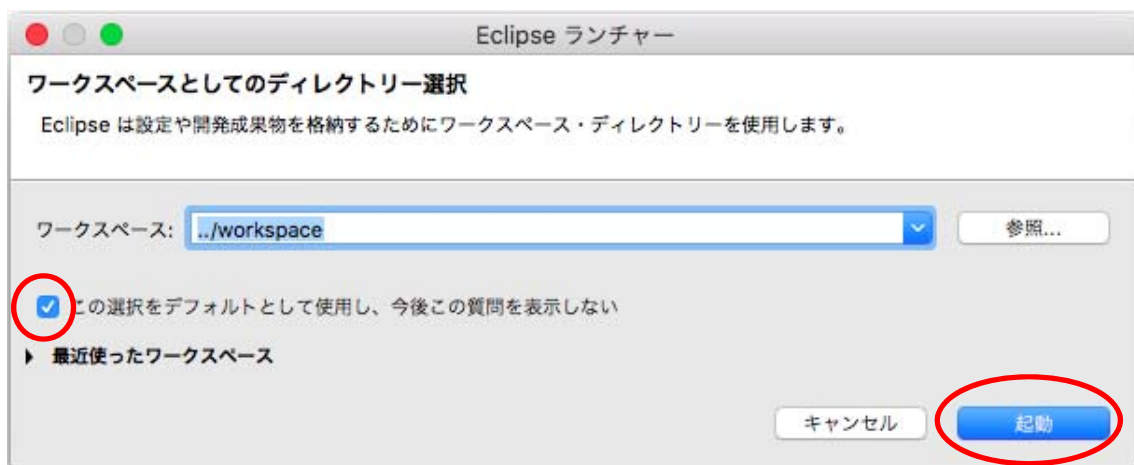
- (3) 「control」キーを押しながら、「Eclipse_4.7.0」のアイコンをクリックし、「開く」をクリックします。この操作は、2 回目以降の起動時には、必要ありません。



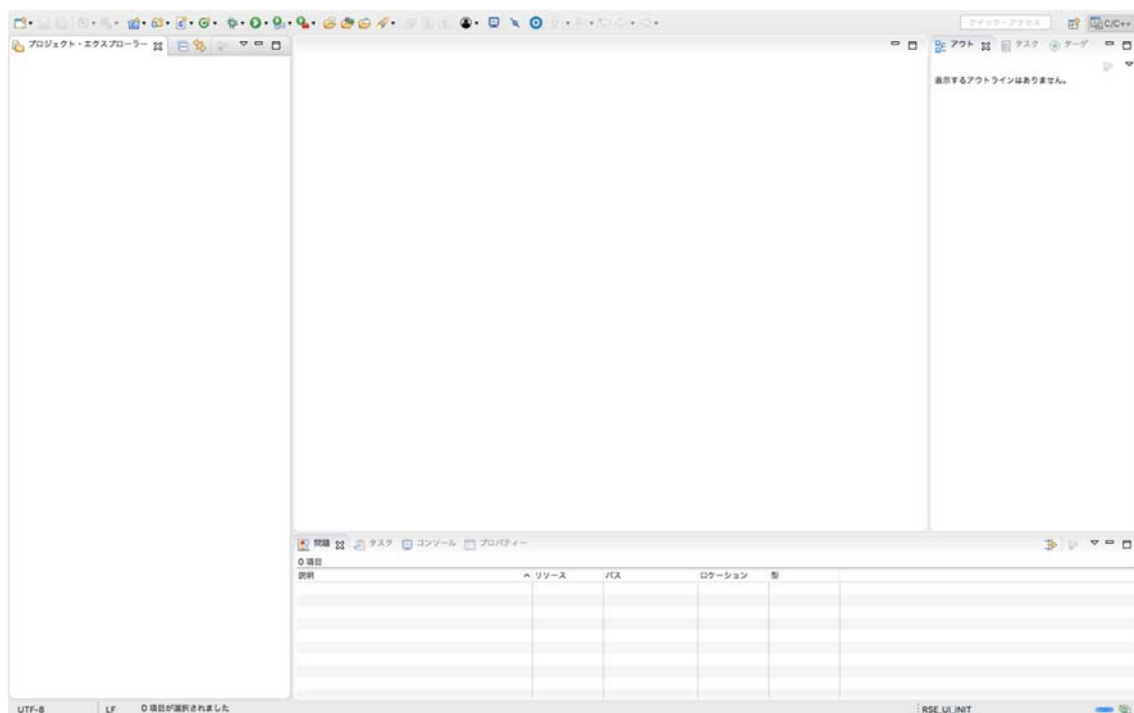
- (4) 以下の表示が出る場合は、「開く」をクリックします。2回目以降の起動時には、表示されません。



- (5) 「この選択をデフォルトとして使用し、今後この質問を表示しない(U)」をチェックし、「OK」をクリックします。この操作を行うと、2回目以降の起動時には、表示されません。

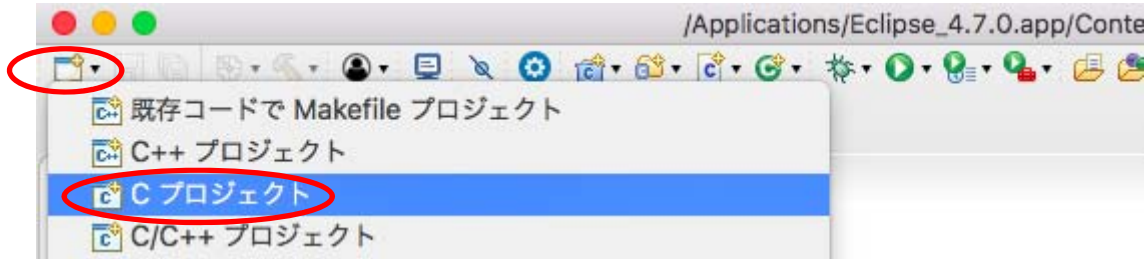


- (6) しばらくすると、以下のウインドウが表示され、起動が完了します。

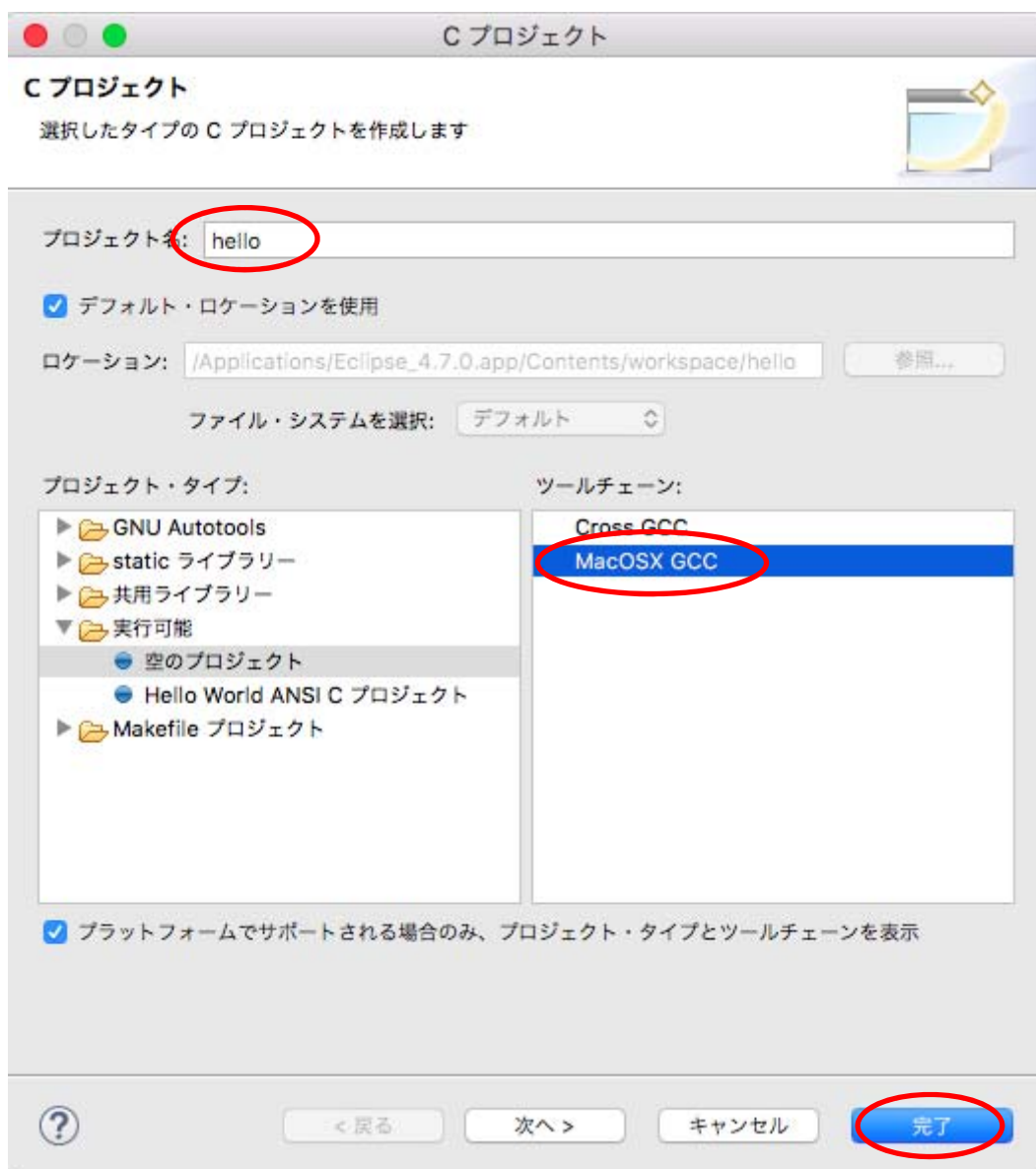


2. プログラムの入力

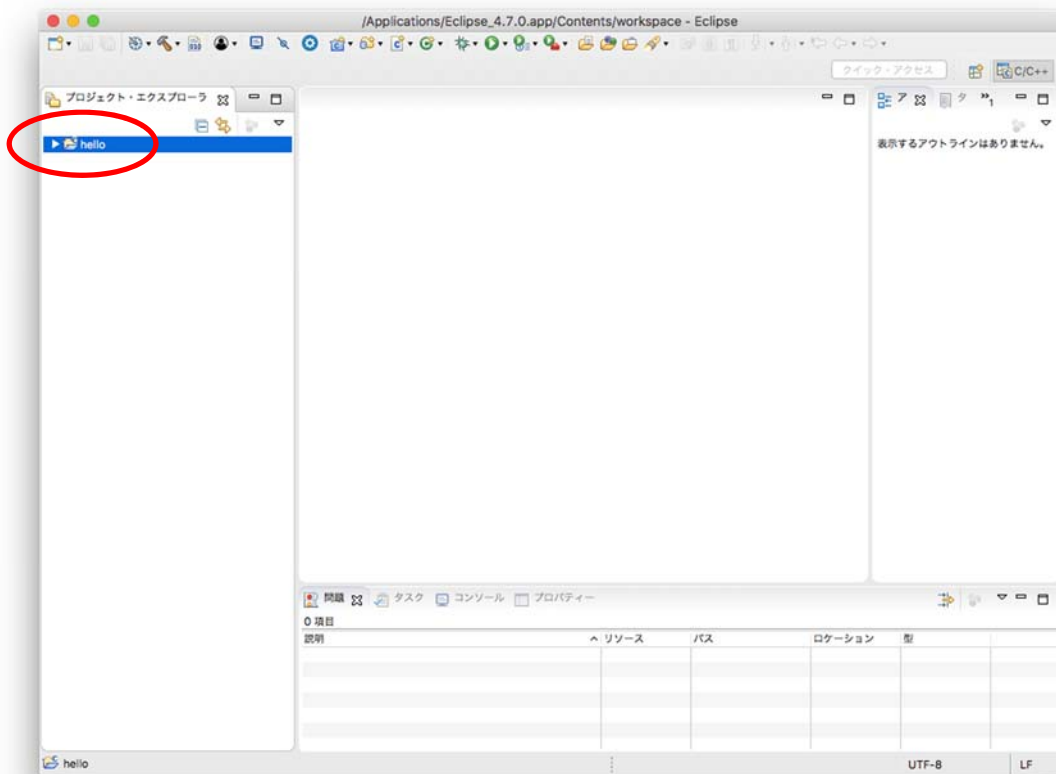
- (1) 最初に C プロジェクトを新規に作成します。「新規」「C プロジェクト」の順にクリックします。



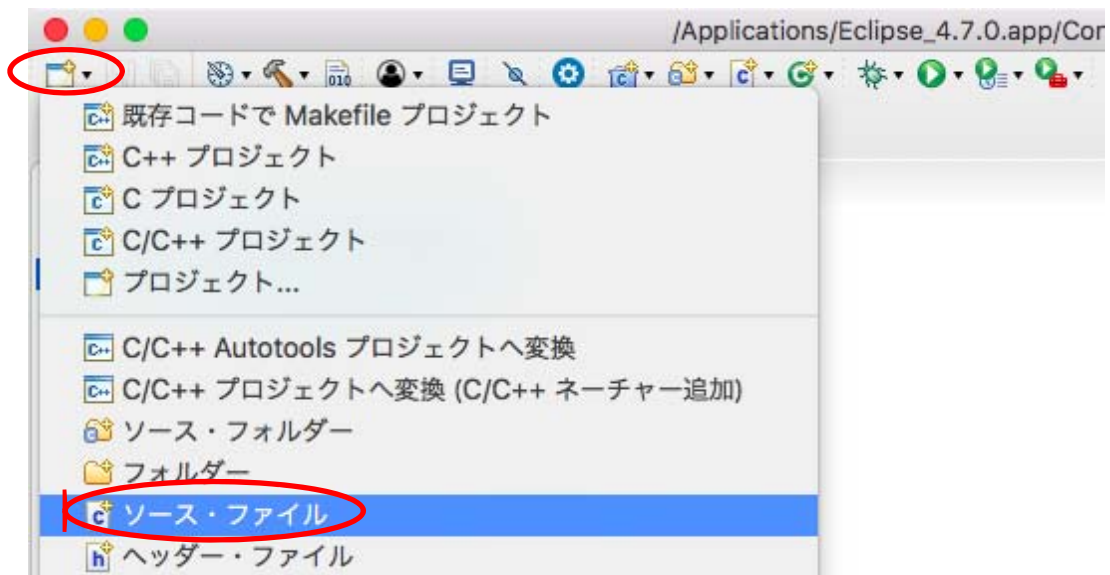
- (2) この例では、プロジェクト名を「hello」と入力した後、「MacOSX GCC」を選択し、「完了」をクリックします。



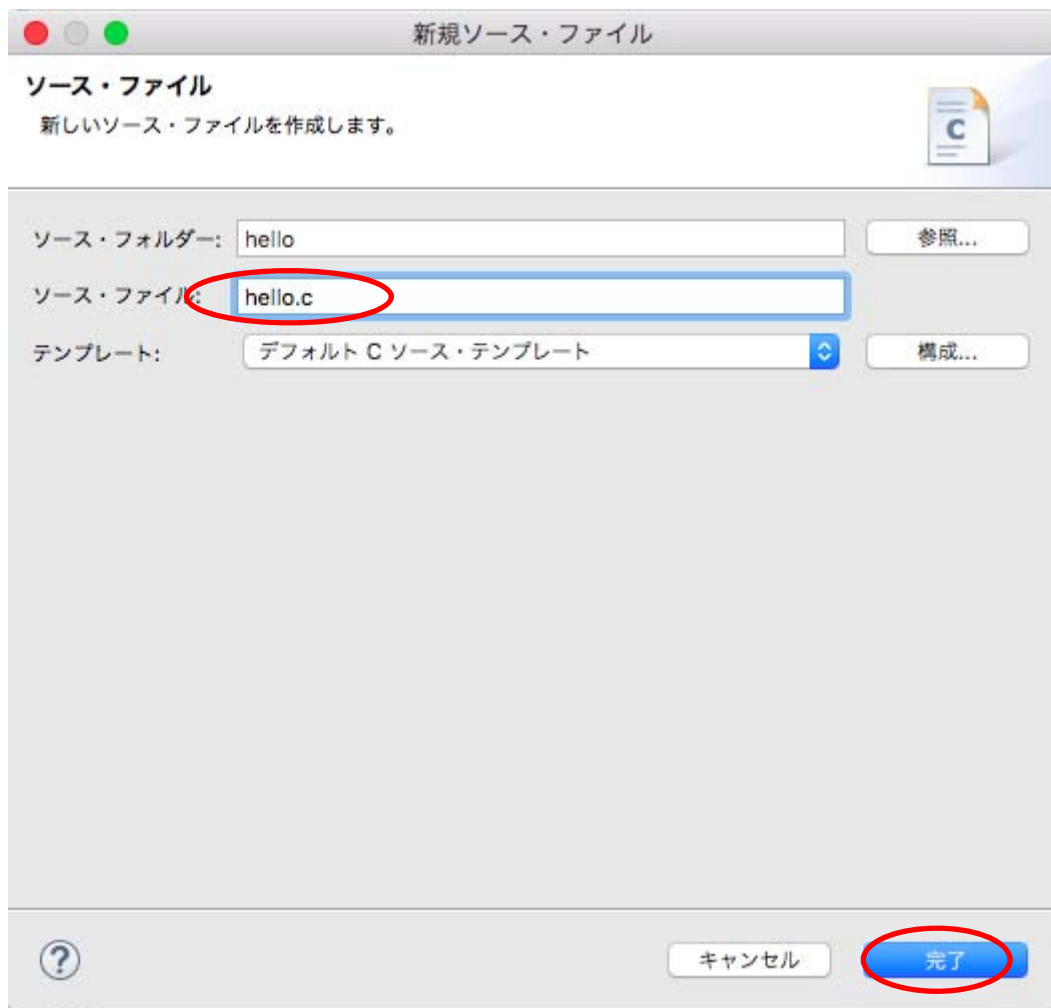
- (3) プロジェクト・エクスプローラに「hello」が表示されます。今後は、プログラム毎にプロジェクトを新規に作成していきます。



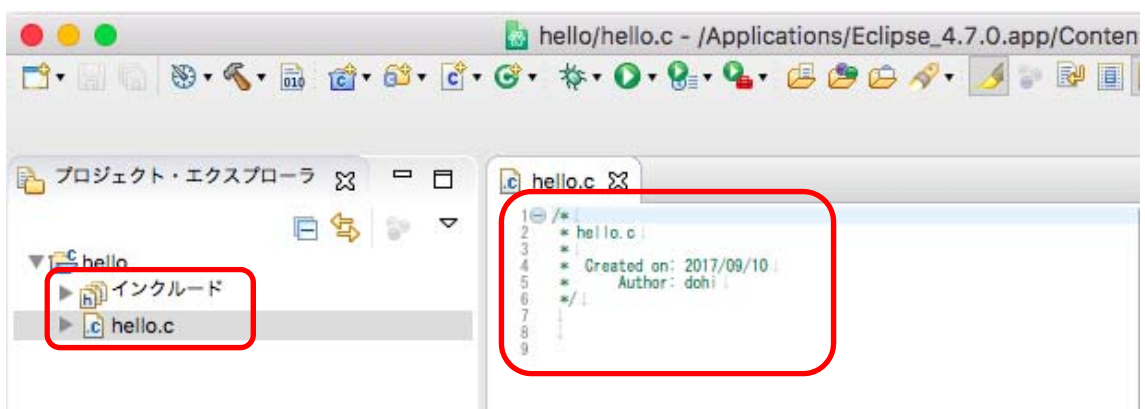
- (4) 次はソースファイルを作成します。プロジェクト・エクスプローラの「hello」が選択されている状態で、「新規」「ソース・ファイル」の順にクリックします。



- (5) この例では、ソース・ファイル名は「**hello.c**」と入力し、「**完了**」をクリックします。
C 言語のソースファイルの拡張子は、「.c」になります。拡張子を忘れないようにしてください。



- (6) プロジェクト・エクスプローラには、hello プロジェクトの配下に、「インクルード」と「hello.c」が表示されます。エディタには、自動生成されたコードが表示されます。



- (7) エディタの 9 行目から、以下のプログラムを入力し、「**保管**」をクリックします。
MacOS の場合は、**¥**の入力に注意が必要です。「**option**」キーを押しながら「**¥**」を入力してください。新規にソースファイルを作成した場合は、「保管」を忘れないようにしてください。なお、「**(**」や「**<**」を入力すると、自動的に「**)**」と「**>**」も入力されます。

```
#include <stdio.h>
```

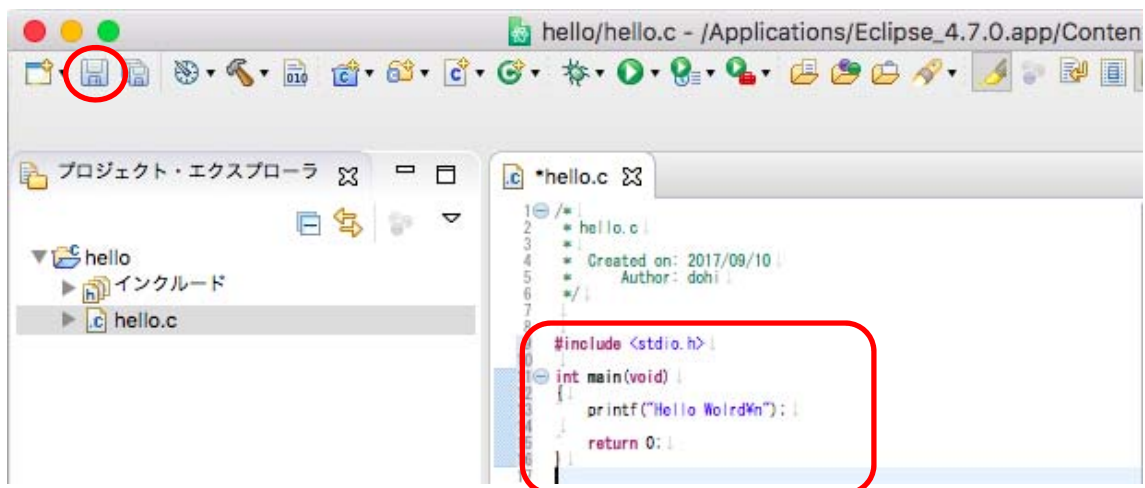
```
int main(void)
```

```
{
```

```
    printf("Hello World¥n");
```

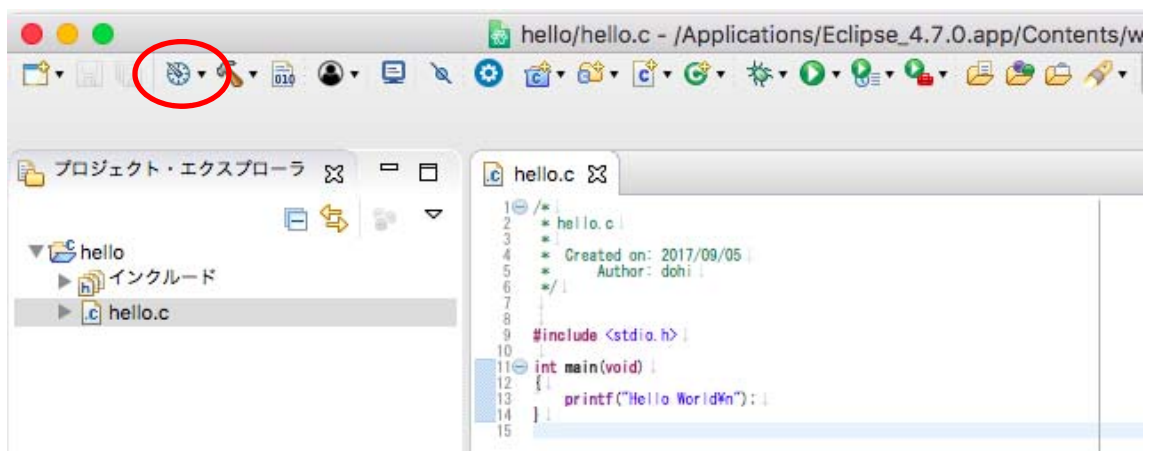
```
    return 0;
```

```
}
```

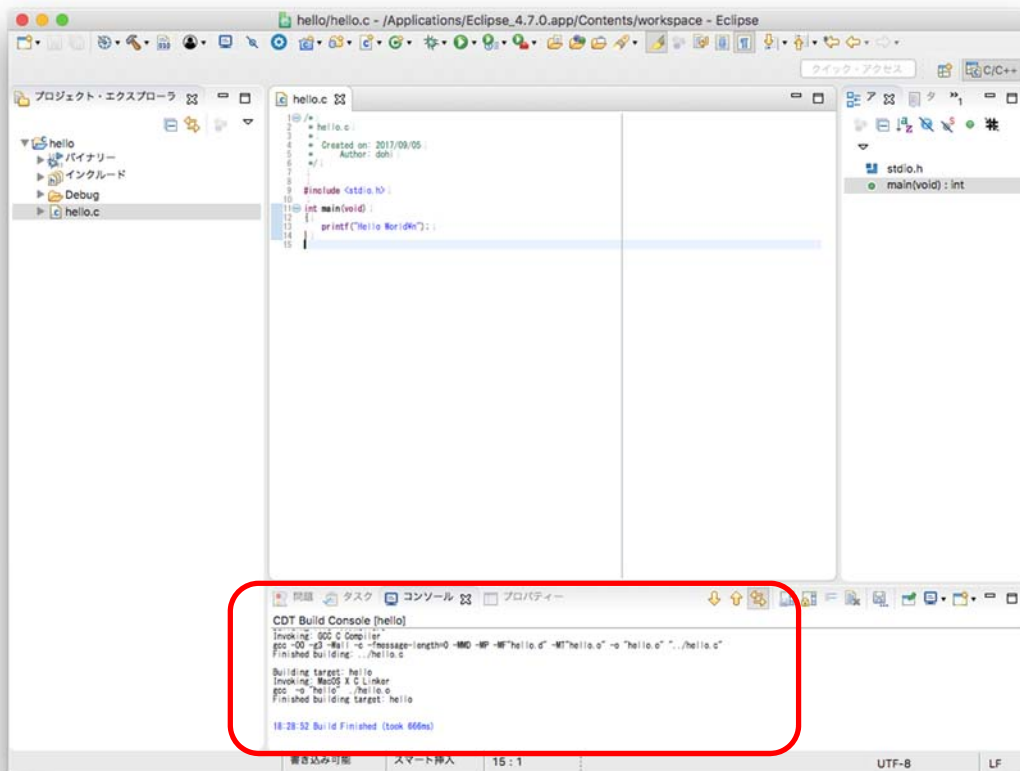


3. ビルド

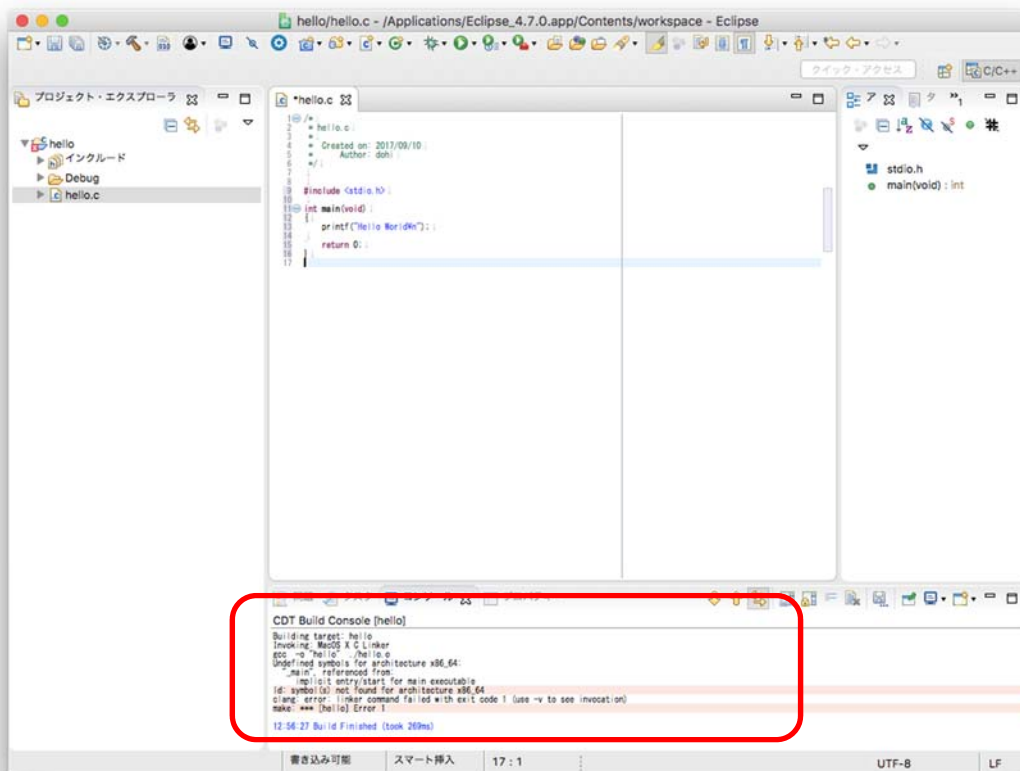
- (1) 「**すべてビルド**」をクリックします。



(2) ビルドの結果がコンソールに表示されます。

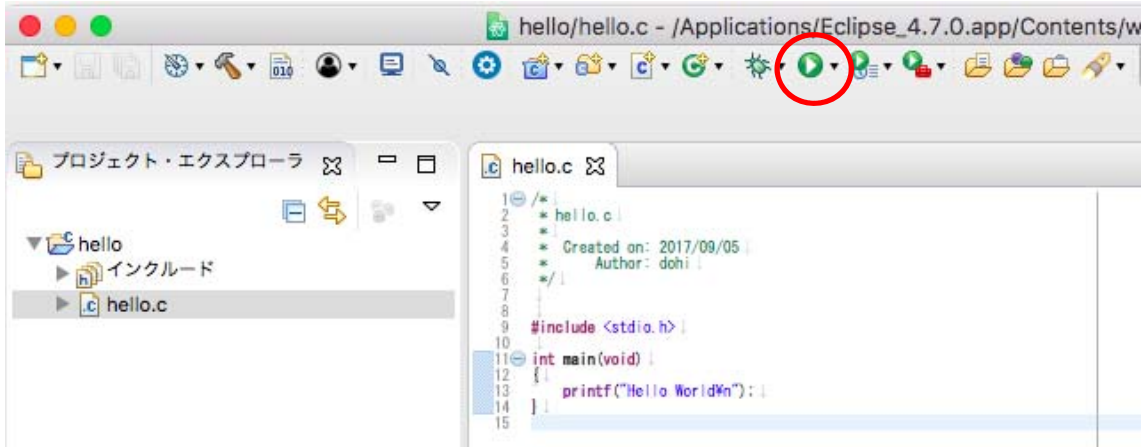


「保管」を忘れて「すべてビルド」を行うと、コンソールにエラーが表示されます。

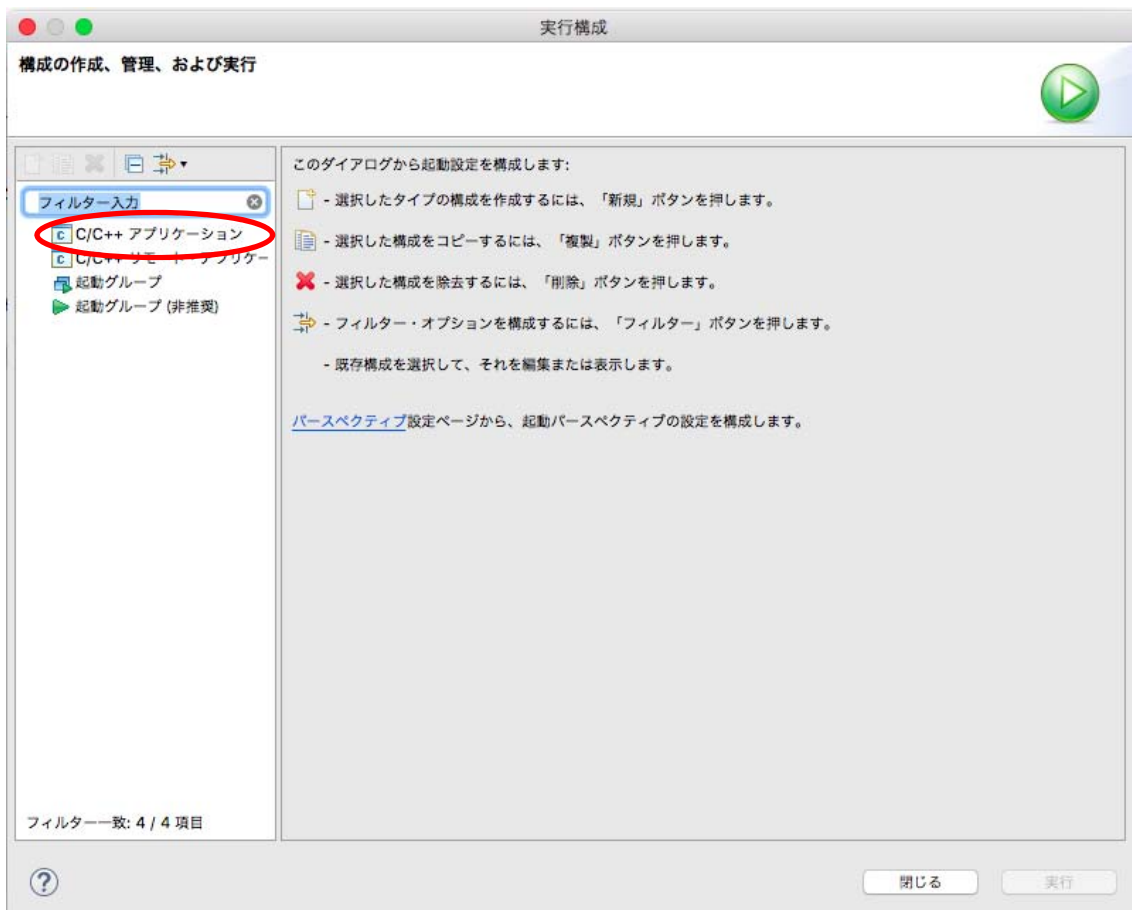


4. 実行

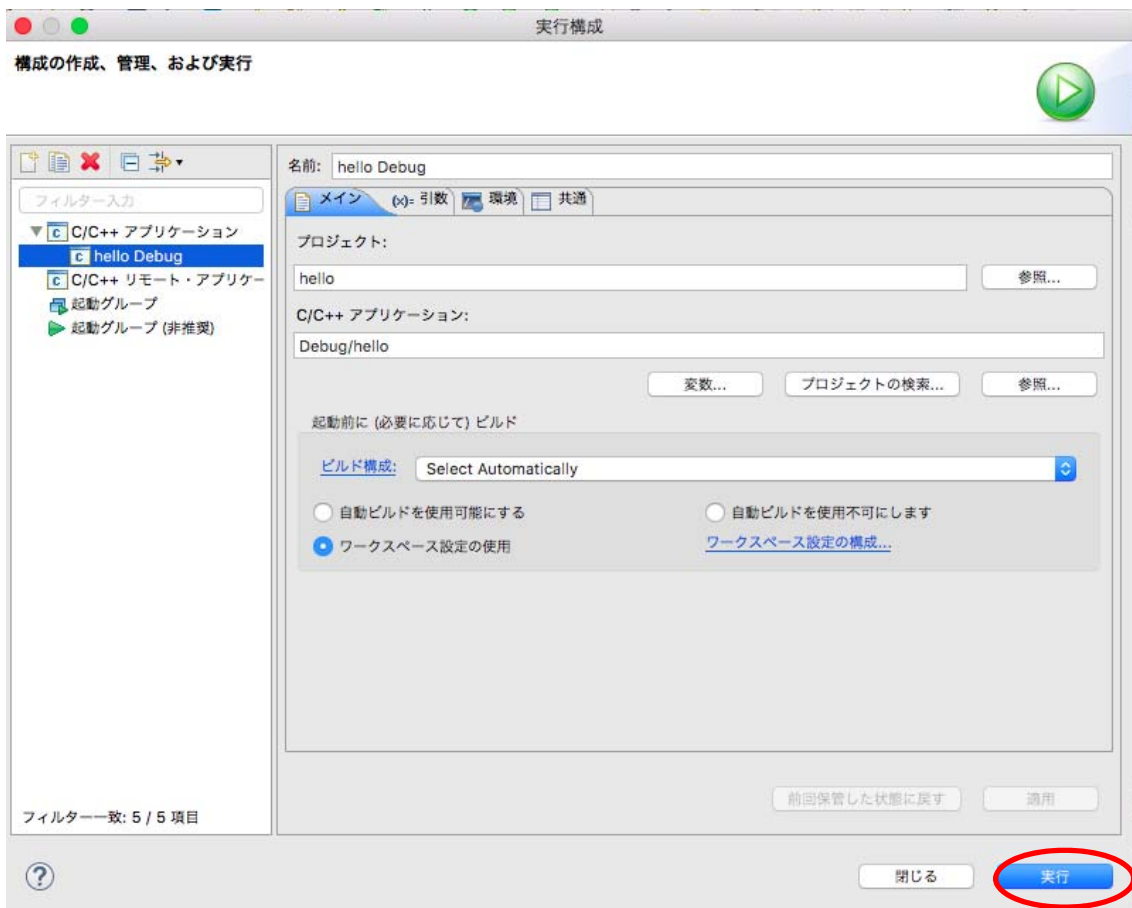
(1) 「実行」をクリックします。



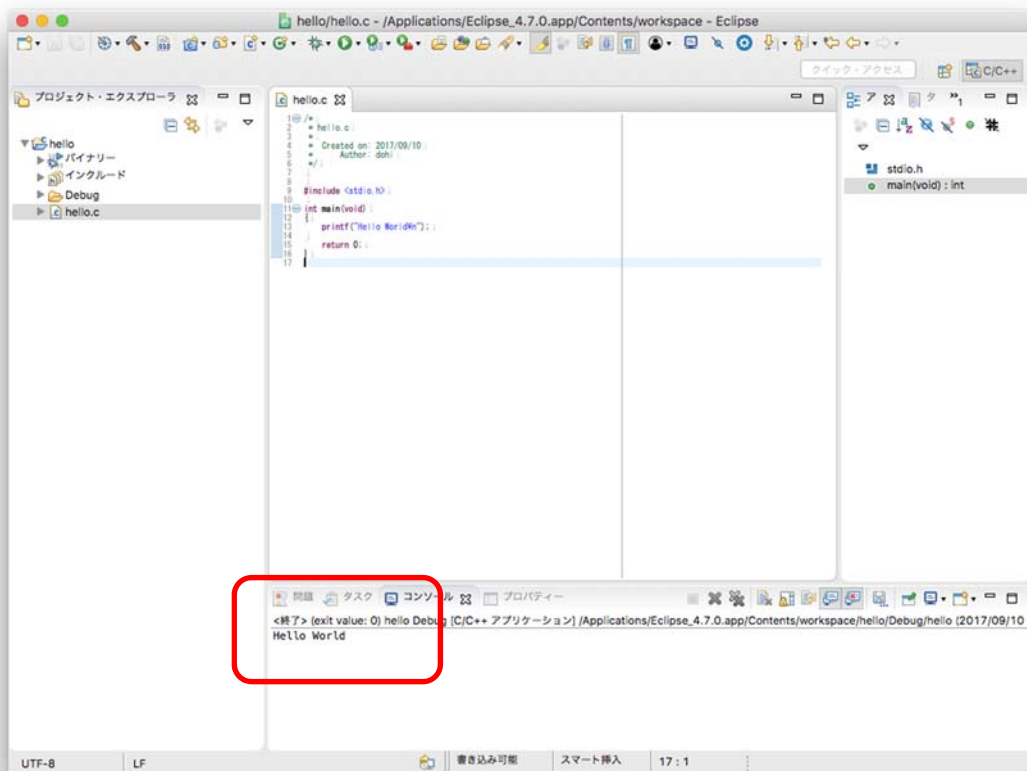
(2) 「C/C++アプリケーション」をダブルクリックします。この表示は、新規にソースファイルを作成した時にのみ表示されます。



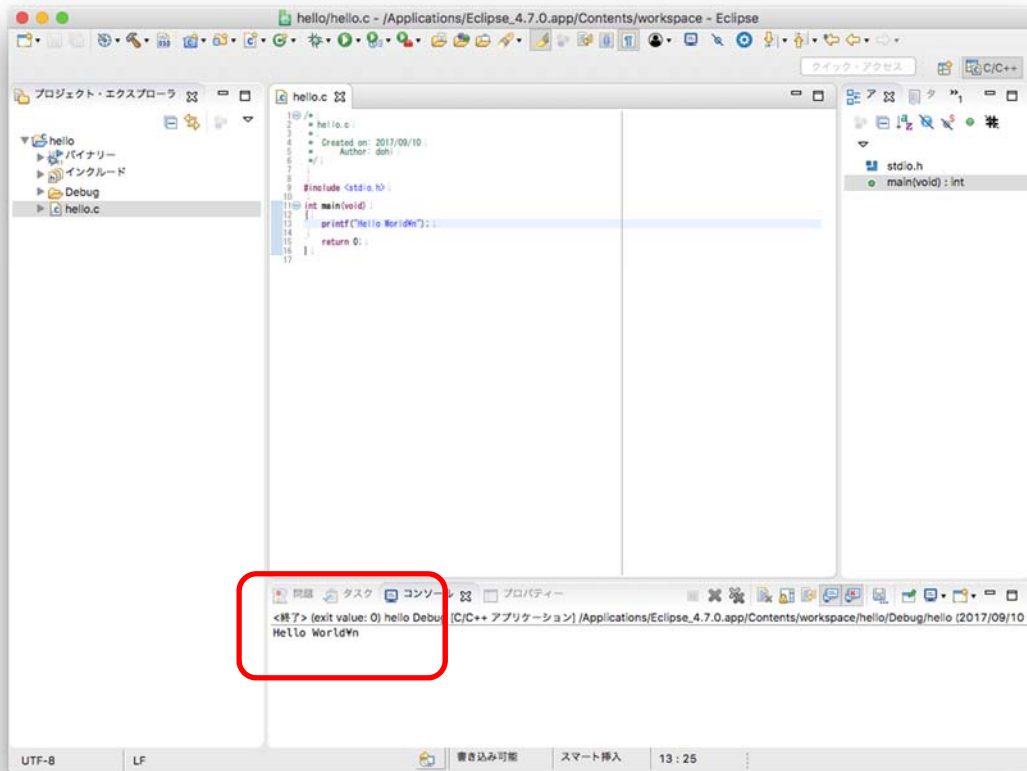
(3) 「実行」をクリックします。この表示も、新規に作成した時にします。



(4) 実行結果がコンソールに表示されます。

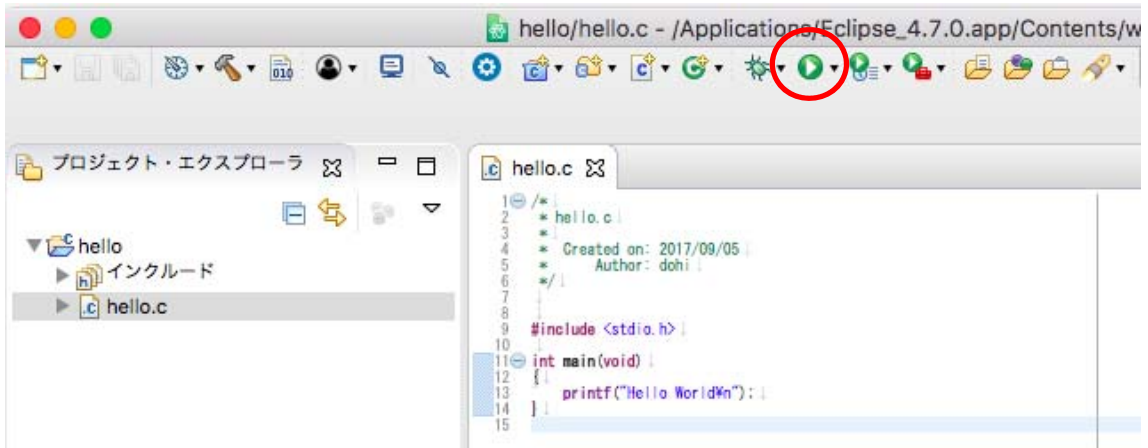


実行結果の表示に¥n が表示されている場合は、¥の入力時に「option」キーを押しながら「¥」を入力していないことになります。「¥」を削除し、「option」キーを押しながら「¥」を入力し直してください。



5. プログラムを書き換えた後のビルド

- (1) 誤り等を修正した場合や、ソースファイルのプログラムを書き換えた場合は、「保管」「すべてビルド」の手順に従います。しかし、操作が煩雑になるので、「実行」をクリックすると良いでしょう。



- (2) 「常に起動前にリソースを保管する」をチェックし、「OK」をクリックします。



- (3) エラーが無ければ「保管」「すべてビルド」「実行」が自動的行われます。エラーがある場合は、「保管」「すべてビルド」まで行われます。エラーを修正し、「実行」を行います。今後は、エラーの原因を早く見つけれられるようになることが重要です。