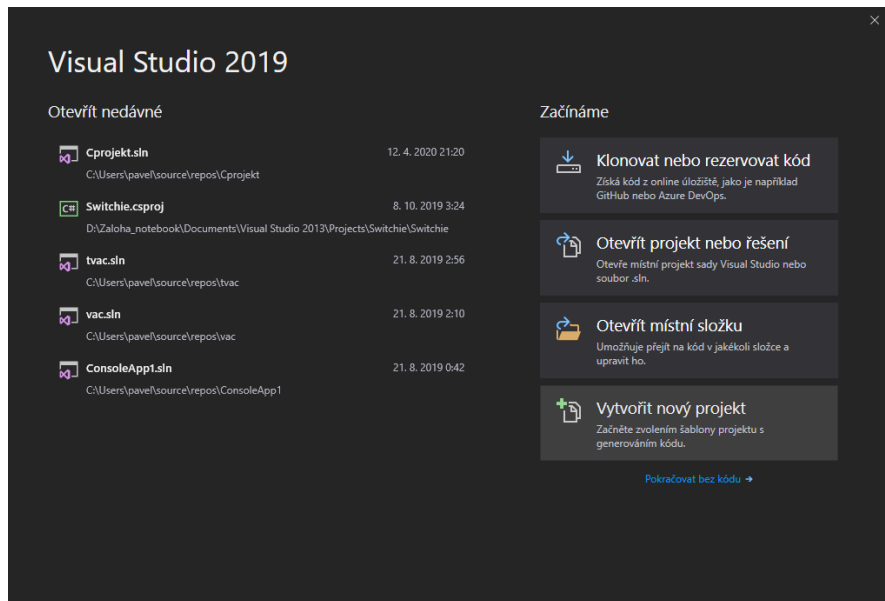


Vytvoření vlastní šablony pro C ve visual 2020

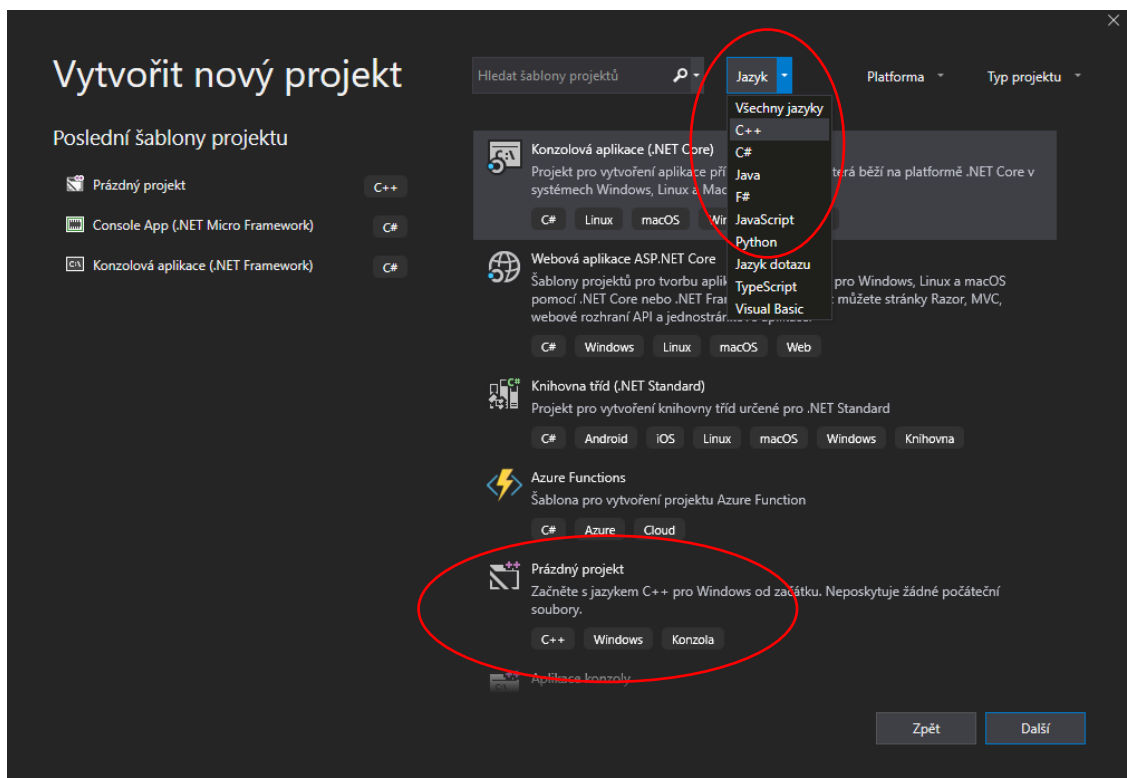
Visual studio neobsahuje šablonu pro jazyk C, ale umožňuje vytváření vlastních šablon, na základě projektů.

Pokud tedy nechceme při každém spuštění projektu provádět nastavení z c++ projektu na c můžeme si šablonu vytvořit.

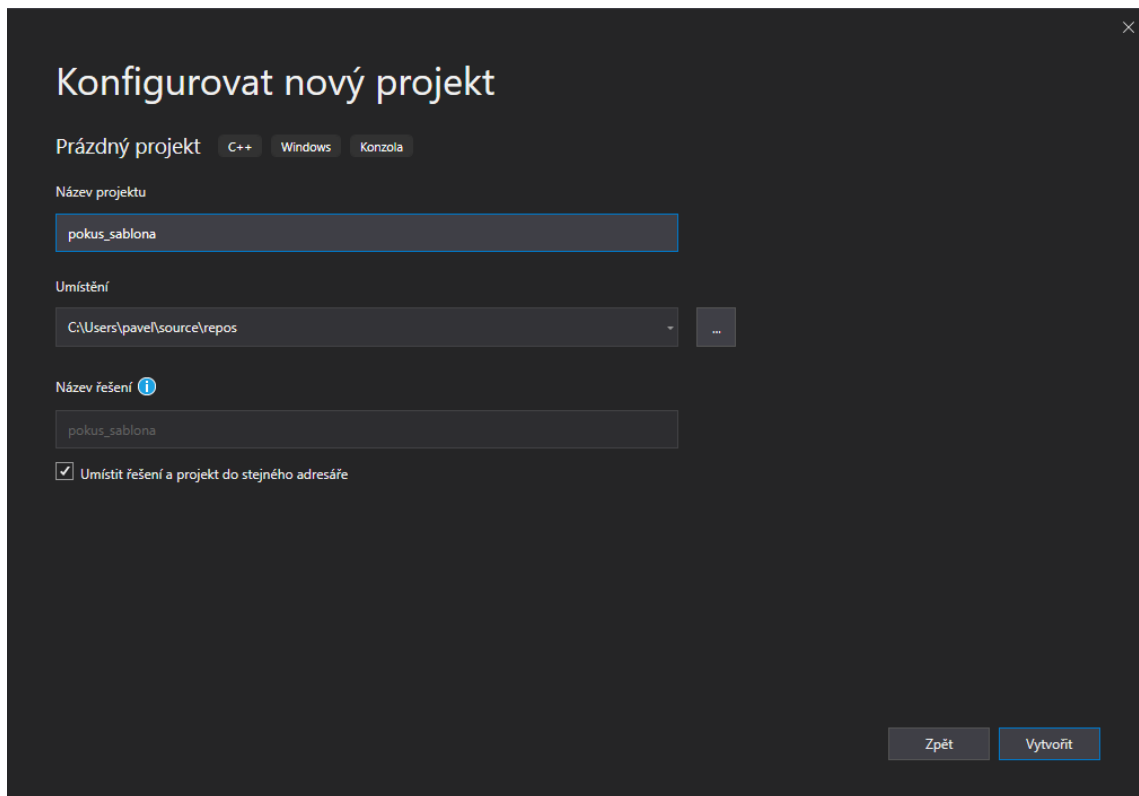
Spustíme visual studio a vytvoříme nový projekt.



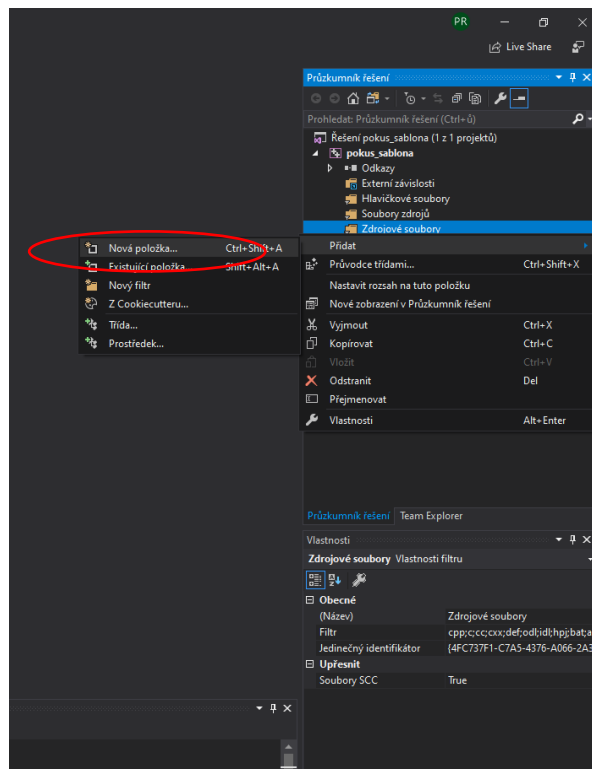
Z nabídky C++ projektů zvolíme **prázdný projekt**



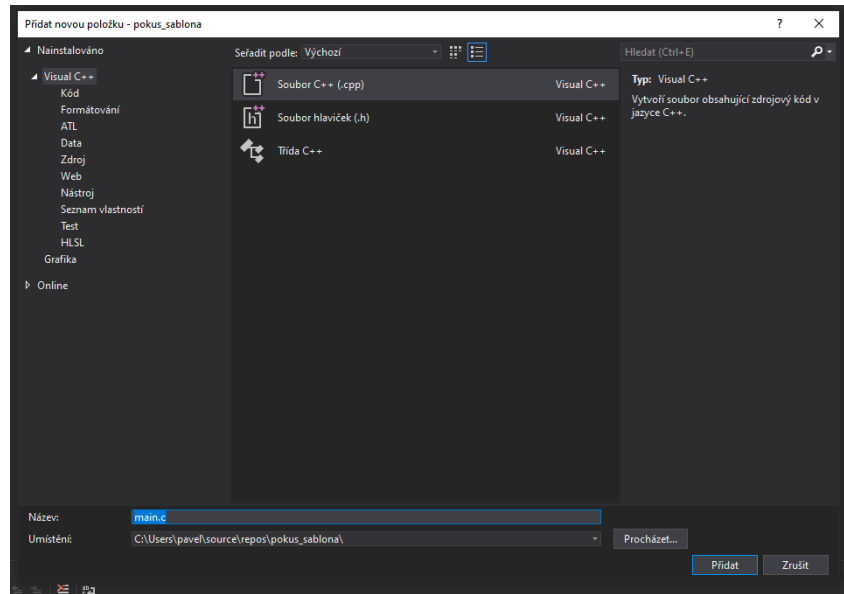
Projekt nějak pojmenujeme (nemá vliv)



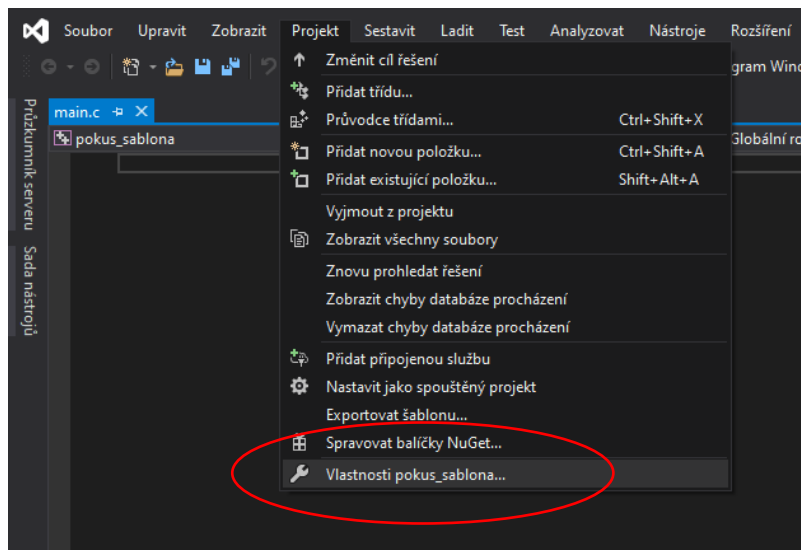
Nový projekt je prázdný (neobsahuje soubory), proto přidáme zdrojový soubor. V průzkumníku řešení klikneme pravým tlačítkem myši na zdrojové soubory a dáme přidat nová položka.



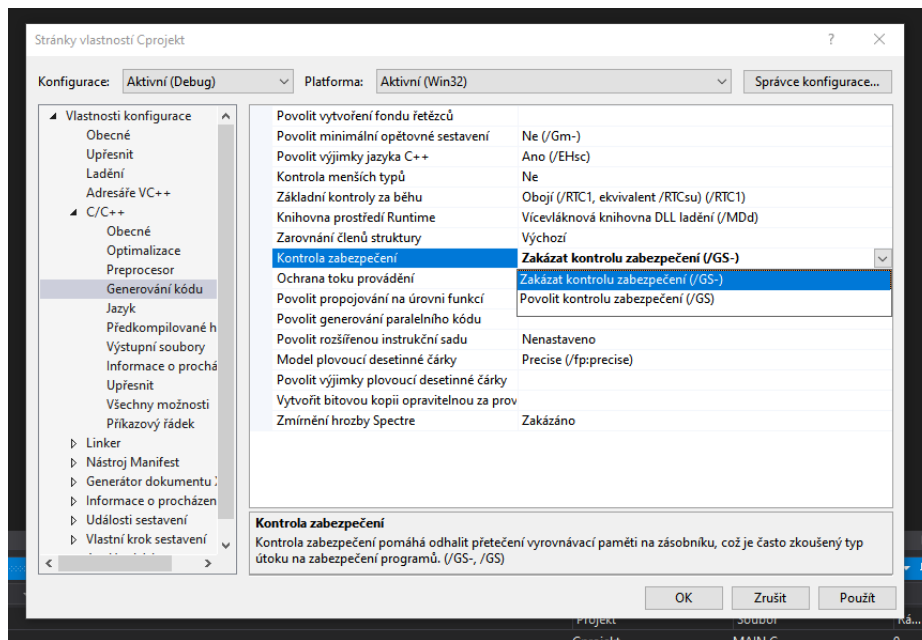
Nový soubor nějak pojmenujeme třeba main.c (důležitá je koncovka .c)



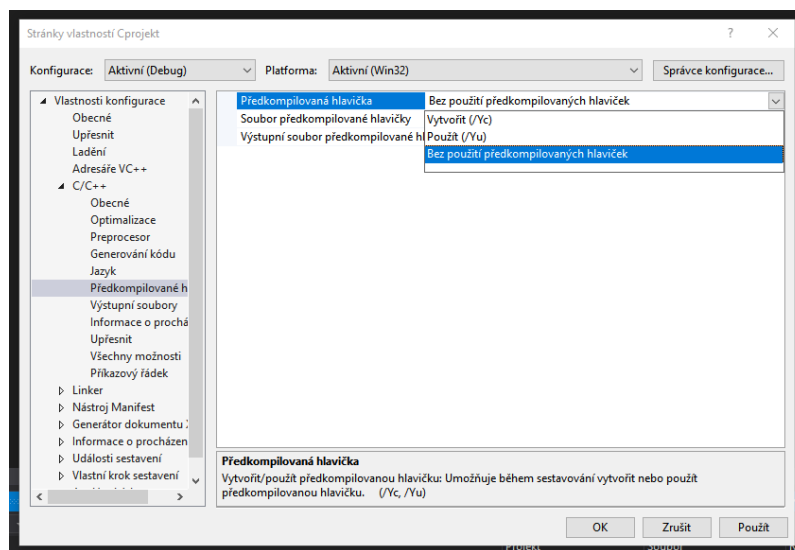
Dále musíme nastavit visual studio aby nám nenutilo microsoftí knihovny namísto standardních knihoven jazyka c. Klikneme na Vlastnosti v nabídce Projekt



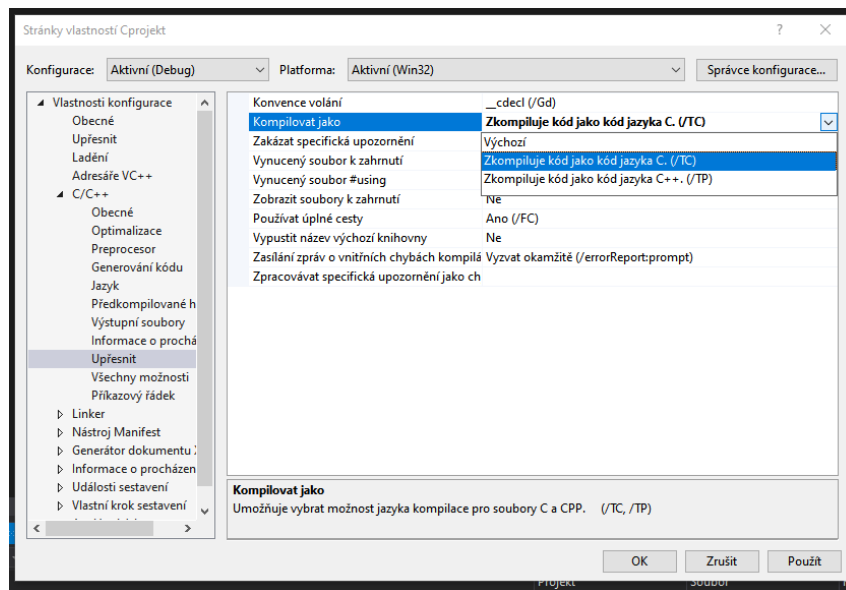
Zakážeme kontrolu zabezpečení



Zakážeme použití předkompilovaných hlaviček



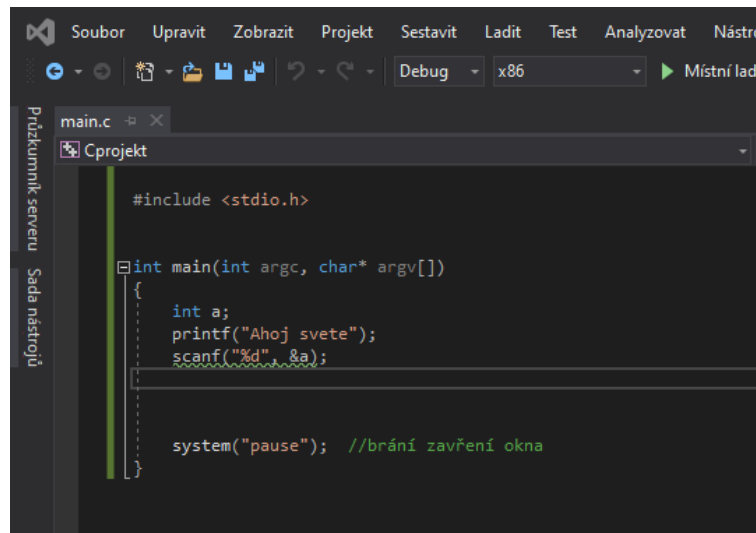
Můžeme vynutit Kompilovat jako jazyk C



Můžeme zkusit napsat ukázkový kód, který budeme chtít v šabloně mít, minimálně prázdná funkce

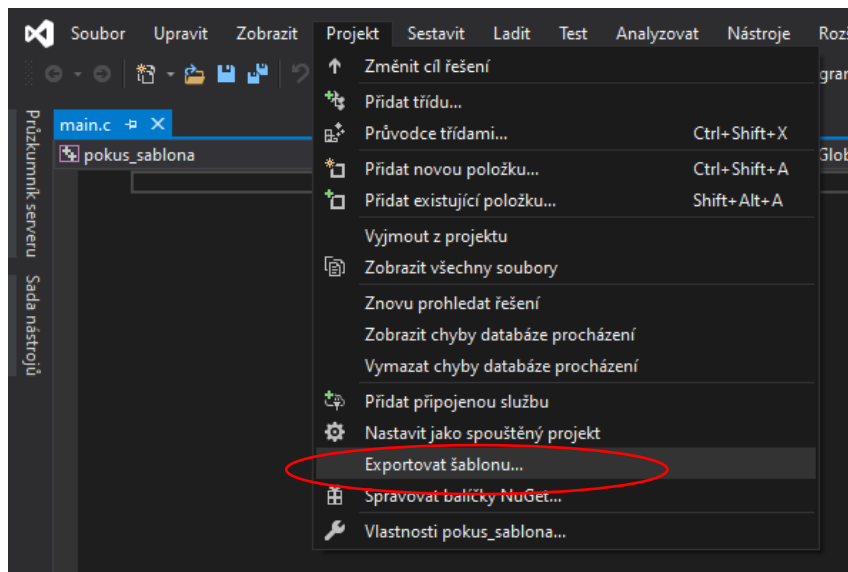
```
int main(int argc, char* argv[])
```

```
{  
}
```

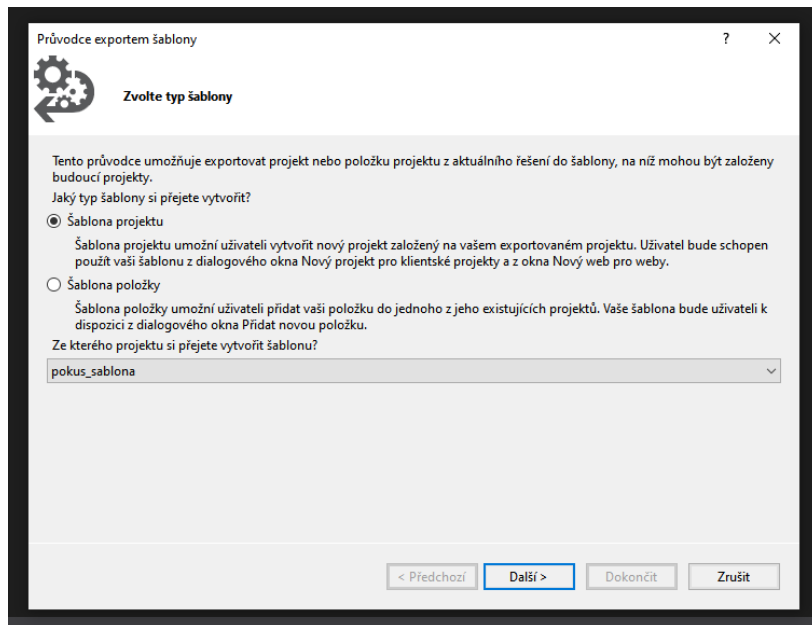


Tak máme projekt nastavený pro jazyk C. Pokud nechceme toto dělat pokaždé, vyrobíme z něj šablonu.

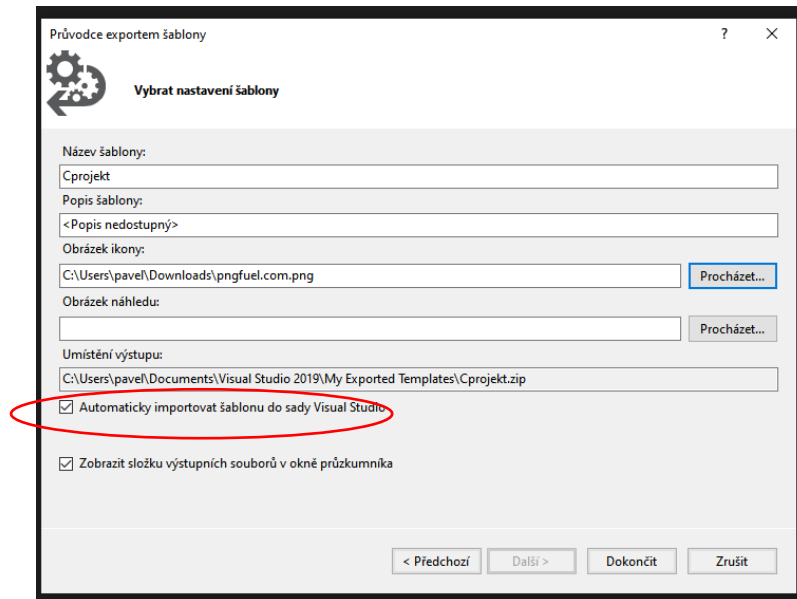
V nabídce projekt klikneme na exportovat šablonu



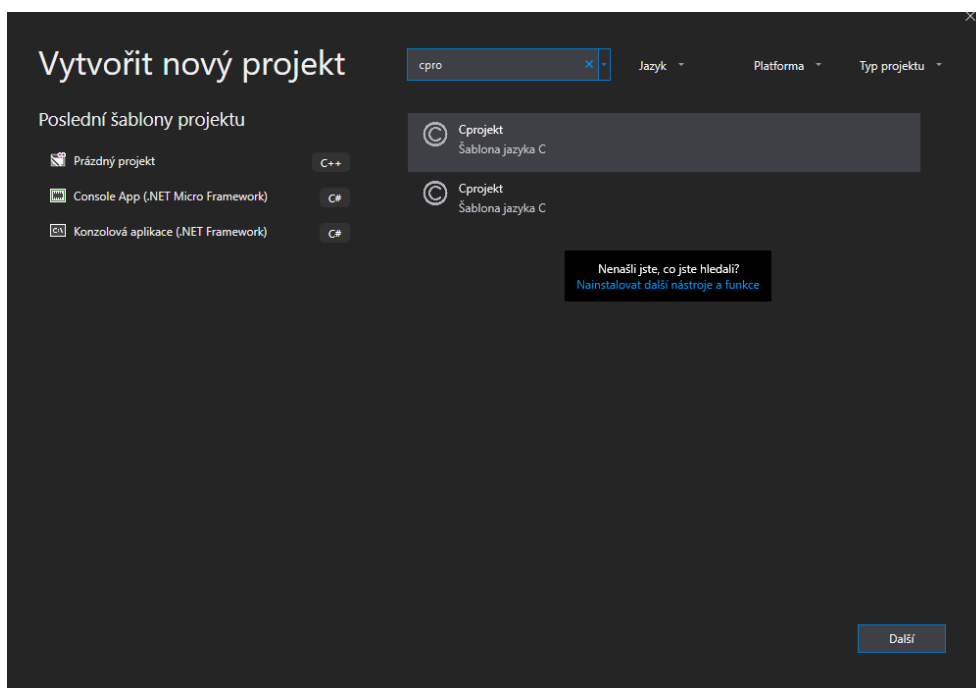
Typ šablony, je šablona projektu



Zbývá pojmenovat šablonu, vyplatí se dát rozumný název, jelikož ho budem občas vyhledávat při zakládání projektu. Není špatné dát šabloně obrázek (ikonu) podle které ho případně rychle poznáme a vyplníme rozumě popis šablony. Nezapomeneme zaškrtnout importovat do sady Visual Studia dole



Tak máme hotovo, projekt nám to nabídne při zakládání nového projektu, stačí začít psat název šablony do vyhledávání.



• Pravděpodobně nebude ve složce c++, pokud byste ho tam chtěli museli byste najít fyzicky složku templates, a soubor přesunout do správné podsložky, zbytečné, ale aspoň je ve věcech pořádek.

