

## Asphyre pour C++Builder

Écrit par gandf

Dimanche, 29 Mars 2009 20:21 - Mis à jour Mardi, 02 Août 2011 23:02

---

**Asphyre 3.10 pour CppBuilder**

Asphyre eXtreme est un ensemble de composants écrit en Delphi/Pascal qui permettent de créer des jeux vidéo ou des applications interactives. Ils donnent un accès haut-niveau à DirectX. Il est recommandé d'avoir installé DirectX9.0c pour l'utiliser.

Ces composants asphyre peuvent être téléchargés sur le site officiel :

Forum : <http://www.afterwarp.net>

Wiki : <http://asphyre.afterwarp.net>

Seulement, ces composants n'étant pas compatibles avec C++Builder 6, j'ai récemment modifié les sources pour corriger cet inconvénient.

Pour le compiler, il faut ajouter le répertoire d'include du SDK de DirectX aux options du projet, vérifier que msimg32.lib soit bien ajouté au projet.

Normalement, le projet doit s'installer normalement mais n'est pas encore utilisable. Il faut encore modifier le fichier GuiControls.hpp. Le code suivant :

```
typedef DynamicArray GuiControls__2;  
class DELPHICLASS TGuiControl;  
Devient (il suffit de déplacer la 1ère ligne en dessous) :  
class DELPHICLASS TGuiControl;  
typedef DynamicArray GuiControls__2;
```

Il faudra faire cette manipulation chaque fois que vous recompilerez ces composants.

Pour faire fonctionner un projet avec ces composants, il vous faudra peut-être rajouter au projet le fichier msimg32.lib et mettre les dll disponibles dans le dossier source des composants dans le dossier du projet. Je fournis ici directement les sources de mon projet. C'est directement mon répertoire d'installation de ces composants. En cas de problème, supprimez les fichiers obj.

Source de mon projet : [télécharger](asphyre.rar)

Fichiers original : <http://www.gandf.info/asphyre310.rar>

La version actuelle d'Asphyre (Asphyre Shinx) ne comporte plus de composants dans la palette. Quand j'aurais le temps, j'étudierais la possibilité d'adapter la nouvelle version et de rajouter des composants dans la palette. Elle est disponible sous forme de librairie et non plus sous forme de composant.

Je vous propose de laisser des messages dans les commentaires en cas de problème.

Le résultat doit ressembler à ceci dans votre palette de composants :

