

Instalación de la Biblioteca ARRAY de TR1

1 Linux y MacOS-X

1. Para saber la versión del compilador GNU G++ introduzca el siguiente comando desde un terminal:

```
$ g++ --version
```

También el siguiente comando mostrará las versiones instaladas:

```
$ ls -l /usr/include/c++
```

2. Comprobar si el directorio `tr1` ya existe. Introduzca el siguiente comando:

```
$ ls -ld /usr/include/c++/*/tr1
```

En caso de no existir, el comando anterior mostrará algo similar a:

```
ls: no se puede acceder a /usr/include/c++/*/tr1: No existe el fichero o el directorio
```

Si el directorio ya existe, mostrará algo similar a: (donde `<version>` es la versión de su compilador GNU G++)

```
drwxr-xr-x 1 root root 2143 dic 31 2008 /usr/include/c++/<version>/tr1/
```

3. Si el directorio `tr1` no existe, entonces crearlo utilizando el siguiente comando: (donde `<version>` es la versión de su compilador GNU G++)

```
$ sudo mkdir /usr/include/c++/<version>/tr1
```

4. Copiar el archivo `array` que se adjunta al directorio anterior `tr1` y al directorio base (en caso de que ya exista, reemplazarlo):

```
$ sudo cp array /usr/include/c++/<version>/
$ sudo cp array /usr/include/c++/<version>/tr1/
```

5. Comprobar que el archivo `array` se ha copiado a los directorios adecuados:

```
$ ls -l /usr/include/c++/*/tr1/array /usr/include/c++/*/array
```

2 Windows CodeBlocks C++

1. Comprobar si la carpeta `tr1` se encuentra en la siguiente carpeta: (donde `<version>` es la versión de su compilador GNU G++)

```
\Equipo\C:\Archivos de Programa\CodeBlocks\MinGW\lib\gcc\mingw32\<version>\include\c++\
```

2. Si la carpeta `tr1` no existe, entonces crearla en la carpeta especificada anteriormente (paso 1).

3. Copiar el archivo `array` que se adjunta a la carpeta creada anteriormente y a la carpeta base (en caso de que ya exista, reemplazarlo):

```
\Equipo\C:\Archivos de Programa\CodeBlocks\MinGW\lib\gcc\mingw32\<version>\include\c++\
```

```
\Equipo\C:\Archivos de Programa\CodeBlocks\MinGW\lib\gcc\mingw32\<version>\include\c++\tr1\
```

4. Comprobar que el archivo `array` se ha copiado a las carpetas anteriores