

Problema con el ide DEV C

Escrito por RG10 - 14/12/2014 14:18

Hola buenas tardes como estas amigo. Disculpa si te molesto o incomodo, pero me puedes ayudar con mi IDE Dev C cuando corro programas en C++ propio me marca estos errores y no me deja correrlos. Estos son los errores a los cuales me refiero:

```
.directve `__aligncomm:"__hexdig_D2A",5' unrecognized
undefined reference to `__chkstk_ms'
undefined reference to `__chkstk_ms'
undefined reference to `__chkstk_ms'
undefined reference to `__chkstk_ms'
ld returned 1 exit status
```

Espero que me puedas ayudar para que pueda ejecutar programas en C++.

=====

Re: Problema con el ide DEV C

Escrito por adrianvaca - 16/12/2014 17:05

Seguro te falta algo como lo indicado en la sección Linker, checa esta imagen:

Indícanos si estás usando alguna librería en especial o adjunta la sección include de tu código para mirarla.

<http://www.programacionenc.net/images/stories/foros/articulos/sdl/s8.png>

=====

Re: Problema con el ide DEV C

Escrito por RG10 - 30/12/2014 22:24

```
#include
#include
#include
#include
#include
```

```
using namespace std;
```

```
class Music
{
private:
int Code;
char Genre;
```

```
char Artist;
char Album;
double Price;
int Number;
public:
    Music(void);
    ~Music(void);
    void set_Code(int);
    int get_Code() const;

    void set_Genre(char);
    char *get_Genre();

    void set_Artist(char);
    char *get_Artist();

    void set_Album(char);
    char *get_Album();

    void set_Price(double);
    double get_Price() const;

    void set_Number(int);
    int get_Number() const;

    void reset();
};
class Games
{
private:
    char juego;
    char genero;
    float precio;
    char consola;
    int articulos;
public:
    Games();
    ~Games();
    Games(char , char , float, char, int );
    void setJuego(char );
    char * getJuego();
    void setGenero(char );
    char * getGenero();
    void setPrecio(float);
    float getPrecio();
    void setConsola(char );
    char * getConsola();
    void setArticulos(int );
    int getArticulos();
    void print();
};
```

```
class Serie
{
private:
char nombre;
char genero;
char actor;
int temporada;
int articulos;
float precio;
public:
Serie(void);
~Serie(void);
void set_nombre(char );
char *get_nombre();
void set_genero(char );
char *get_genero();
void set_actor(char );
char *get_actor();
void set_temporada(int);
int get_temporada();
void set_articulos(int);
int get_articulos();
void set_precio(float);
float get_precio();
void reset();
};
```

```
class pelis
{
private:
char nombre;
char genero;
char actor;
int temporada;
int articulos;
float precio;
public:
pelis(void);
~pelis(void);
void set_nombre(char );
char *get_nombre();
void set_genero(char );
char *get_genero();
void set_actor(char );
char *get_actor();
void set_temporada(int);
int get_temporada();
void set_articulos(int);
int get_articulos();
void set_precio(float);
float get_precio();
void reset();
```

```
};
int menu_principal();
int menu_2();
int menu_serie();
void mayusculas(char );
void espacios(char );
//Series
void set_serie(Serie);
void buscar_serie_string(char );
void buscar_serie_precio(float);
int menu_busqueda();
float ticket(char , int, int);
void eliminar(char , int);
//Peliculas
int menu_pelis();
void set_pelis(pelis);
void buscar_pelis_string(char );
void buscar_pelis_precio(float);
float ticket_pelis(char , int, int);
void eliminar_pelis(char , int);
//videojuegos
void buscar_Juegos(char);
void eliminar_Juegos(char );
void altas(Games jueguitos);
void mostrarGames();
int menu_agregar_g();
int menu_buscar_g();
float ticket_g(char , int);
//Musica
int menu_busqueda2();
int menu_musica();
float ticket_musica(char , int);
void set_musica(Music);
void buscar_musica_string(char );
void buscar_musica_precio(float);
void eliminar_musica(char );
```

```
Serie::Serie(void)
{
    set_nombre("");
    set_actor("");
    set_genero("");
    set_temporada(0);
    set_articulos(0);
    set_precio(0);
}
```

```
Serie::~Serie(void)
{
}
```

```
void Serie::set_nombre(char a)
{

}
char *Serie::get_nombre()
{
    return nombre;
}
void Serie::set_genero(char a)
{

}
char *Serie::get_genero()
{
    return genero;
}
void Serie::set_actor(char a)
{

}
char *Serie::get_actor()
{
    return actor;
}
void Serie::set_temporada(int a)
{
    temporada=a;
}
int Serie::get_temporada()
{
    return temporada;
}
void Serie::set_articulos(int a)
{
    articulos=a;
}
int Serie::get_articulos()
{
    return articulos;
}
void Serie::set_precio(float a)
{
    precio = a;
}
float Serie::get_precio()
{
    return precio;
}
void Serie::reset()
{
    for (int h=0; h
```

=====