|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 프로젝트 명 | | 프로젝트 기한 |
| Game Logic Server | | 2017.01.01 ~ 2017.02.25 |
| 개발 인원 | **작성자** | **담당자 이메일** |
| 1명 | 이태형 | 69277660@naver.com |

**# 주 프로젝트 ( 프로젝트 명 : Game Logic Server )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 개발 프로그램 | 사용 라이브러리 | 내역 |
| Visual Studio 2015 Community | boost | version 1.63.0, 64bit-msvc-14.0 |
| Json\_spirit | - |
| protobuf | Mtd/Mt 빌드 환경 |
| SpdLog | - |
| MySQL Connector | MySQL 기본 라이브러리 |
| Redispp | 프로젝트 내 포함 |

**- 프로젝트 설정 :** Mtd/Mt, Multibyte, 64bit 빌드

**- 추가 종속성 :** libmysql.lib, json\_spirit\_release.lib, libprotobuf.lib   
(라이브러리 명은 디버그/릴리즈가 상의할 수 있음)

**- 미리 컴파일 된 헤더 :** preHeader.h

**# 하위 프로젝트 ( 프로젝트 명 : Auto Play Client )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 개발 프로그램 | 사용 라이브러리 | 내역 |
| Visual Studio 2015 Community | boost | version 1.63.0, 64bit-msvc-14.0 |
| restcpp | Static Lib 설정으로  Mtd/Mt 빌드 후 사용- |
| protobuf | Mtd/Mt 빌드 환경 |

**- 프로젝트 설정 :** Mtd/Mt, Unicode, 64bit 빌드, 링커 명령줄 (/NODEFAULTLIB:library), 전처리기 옵션 (\_NO\_ASYNCRTIMP;)

**- 추가 종속성 :** libprotobufd.lib, Winhttp.lib, httpapi.lib, Crypt32.lib, Bcrypt.lib, libcpprest140\_2\_9, zlibstatic

(라이브러리 명은 디버그/릴리즈가 상의할 수 있음)

**- 미리 컴파일 된 헤더 :** pre\_header.h

**# 사용 라이브러리 정보**

|  |  |
| --- | --- |
| 라이브러리 | 주소 |
| SpdLog (Logging) | <https://isocpp.org/blog/2014/11/spdlog> |
| JsonSpirit (Json Parser) | <https://www.codeproject.com/Articles/20027/JSON-Spirit-A-C-JSON-Parser-Generator-Implemented> |
| Boost | <https://sourceforge.net/projects/boost/files/boost-binaries/> |
| Redispp | <https://github.com/brianwatling/redispp> |
| protobuf | Channel Server 관련된 문서 참조 |