|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| SDG Game Plus | 문서번호 | 버전 | 보안 |
|  | 0.1 | 기밀 |
| 상품명：Game Plus | | 총3페이지 |

Game Plus 액세스파일

**샨다 게임즈 판권 소유**

logo-3

**수정 기록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 작성 날짜 | 버전 | 설명 | 작성자 |
| 2011-12-19 | V0.1 | 1차 작성 | 후보산(음역) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

차례

[Game Plus 액세스 파일 1](#_Toc312142029)

[1. 일부 정의에 관한 설명 4](#_Toc312142030)

[2. 메인 이터페이스 4](#_Toc312142031)

[3. 게임 액세스 과정(예시 참조) 5](#_Toc312142032)

[4. Game Plus발급과 설치 5](#_Toc312142033)

# 일부 정의에 관한 설명

|  |  |
| --- | --- |
| GPLUS\_SDK\_VERSION | 게임 액세스GPLUS에 사용된 GPLUS이터페이스 버전 |
| GPLUS\_OK | GPLUS리턴: 성공 |
| GPLUS\_FALSE | GPLUS리턴: 실패 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_UNKNOWN | 인식 불가 엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_GDI | GDI엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_OPENGL | OPENGL엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_DDRAW | DDRAW엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D7 | D3D7엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D8 | D3D8엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D9 | D3D9엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D10 | D3D10엔진 |
| GPLUS\_RENDERTYPE\_D3D11 | D3D11엔진 |

# 메인 이터페이스

IGPLUSApp

GPLUS부품 기능

예: 로그인, 로그아웃 등 기능

|  |  |
| --- | --- |
| **이터페이스 이름** | **기능** |
| Login | GPLUS에 로그인(게임에 접속한 뒤 이 방법을 사용) |
| Logout | GPLUS 로그아웃(게임 로그아웃 뒤 이방법을 사용) |
| GetLoginState | 로그인 상태 획득 |
| ModifyAppInfo | 게임 관련 정보를 수정 |

IGPLUSDx9

게임D3D9그래픽 엔진과 연동하여 GPLUS에 그래픽과 메시지 기능을 지원

|  |  |
| --- | --- |
| **이터페이스 이름** | **기능** |
| [Initialize](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::Initialize) | GPLUS내부d3d9그래픽 엔진 초기화 |
| [Render](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::Render) | GPLUS UI제작, IDirect3DDevice9::BeginScene, IDirect3DDevice9::EndScene을 사용 |
| [RenderEx](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::RenderEx) | GPLUS UI제작, IDirect3DDevice9::BeginScene, IDirect3DDevice9::EndScene내부에서 사용하도록 공제 |
| [Finalize](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::Finalize) | GPLUS내부d3d9 그래픽 엔진 석방 |
| [OnDeviceReset](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::OnDeviceReset) | d3d9설비 리셋 후 공지 |
| [OnDeviceLost](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::OnDeviceLost) | GPLUS내부 그래픽 엔진 d3d9설비가 유실됨을 공지 |
| [OnWindowProc](http://wiki.open.sdo.com/index.php?title=ISDOADx9::OnWindowProc) | GPLUS내부에서 메시지를 받고 서로 의견교환을 진행할 수 있도록Windows메시지 도입 |
| HasUI | 지정 노드의 ui 존재 여부 확인 |

# 게임 액세스 과정( 예시 참조)

1. gplus시작 모듈 로딩(gplusbridge.dll)
2. Exported functions 획득
3. Exported functions를 사용하여 초기화 실현
4. com이터페이스 검색
5. IGPLUSDx9 com이터페이스로 초기화, 렌더링, 설비 리셋 등 기능 실현
6. Exported functions를 사용하여 gplus를 없애기
7. Gplus 제거(gplusbridge.dll)

주의: 예시 파일 편집 중에 에러가 뜬다면 아래의 문제점에 주의를 하십시오. 예시 프로젝트 중에 사용된dxsdk는 Microsoft DirectX SDK (June 2010)버전이며 사용 중인 컴퓨터에 설치된 dxsdk버전이 이 버전보다 낮다면 첨부된 dxsdk(dx11.rar).을 사용하십시오. Dxsdk는 예시에만 사용되며 기타 용도로는 사용하지 마십시오.

# Game Plus의 발급 및 설치

1. 구조

게임 루트 디렉터리

|---GPLUS루트 디렉터리( 디렉터리 이름:GPLUS)

| |---GplusBridge.dll및 기타 파일

| |---bin디렉터리

| |Gplus파일

|

|--기타 디렉터리

1. 발급: 게임 패치 파일 중에 gplus압축파일 추가, 패치 파일 설치 시에 자동으로 위의 디렉터리에 설치됨.