

Manifest 적용 가이드

Ahn 안철수연구소

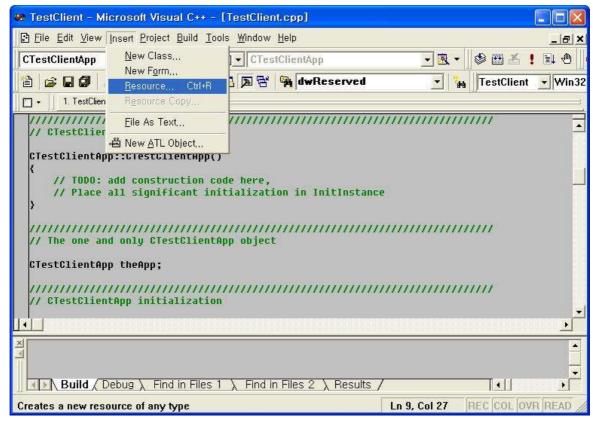


1 배포 방법

- ❖ manifest 파일을 게임 클라이언트와 함께 배포하는 방법
 - ✓ 첨부된 파일(게임실행파일명.exe.manifest)을 다운 받아 게임 실행파일명에 맞게 이름을 변경합니다.
 - ✓ 게임실행파일이 포함된 폴더에 함께 배포합니다.
 - ▶ Windows OS에서 게임 클라이언트가 실행되는 순간에 manifest를 로딩하여, 어플 리케이션이 관리자권한으로 실행
 - ▶ (주의) 반드시 게임 실행 파일명으로 이름을 변경하고 배포

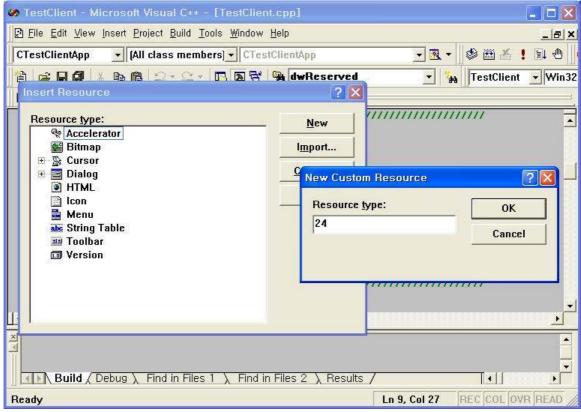
2 소스 적용

- ❖ manifest 파일 내용(XML형식)을 게임 리소스에 적용하는 방법
 - ✓ Visual Studio 6.0 을 실행합니다.
 - ✓ 게임 리소스 폴더에 Resource 추가합니다.



✓ 아래와 같이, resource 항목의 new custom resource(Resource type) 에 "24"를 입력합니다. (참고, "24"는 Microsoft에서 define한 manifest resource value입니다.)





✓ 첨부된 파일(게임실행파일명.exe.manifest)을 notepad로 열어 문서내용 전체를 복사하여, 위의 c스텝에서 추가된 IDR_DEFAULT1에 복사합니다.

```
📕 게임실행파일명.exe.manifest - 메모장
                                                                                               파일(\underline{F}) 편집(\underline{E}) 서식(\underline{O}) 보기(\underline{V}) 도움말(\underline{H})
K?xml version="1.0" encodinq="utf-8" ?>
Kassembly xmlns="urn:schemas-microsoft-com:asm.v1" manifestVersion="1.0">
<assemblyIdentity version="1.0.0.0"</pre>
    processorArchitecture="X86"
    name="Game"
    type="win32" />
  <description>HspL</description>
  <trustInfo xmlns="urn:schemas-microsoft-com:asm.v3">
    <security>
      <requestedPrivileges>
           .
<requestedExecutionLevel level="requireAdministrator" />
      </requestedPrivileges>
    </security>
  </trustInfo>
</assembly>
```