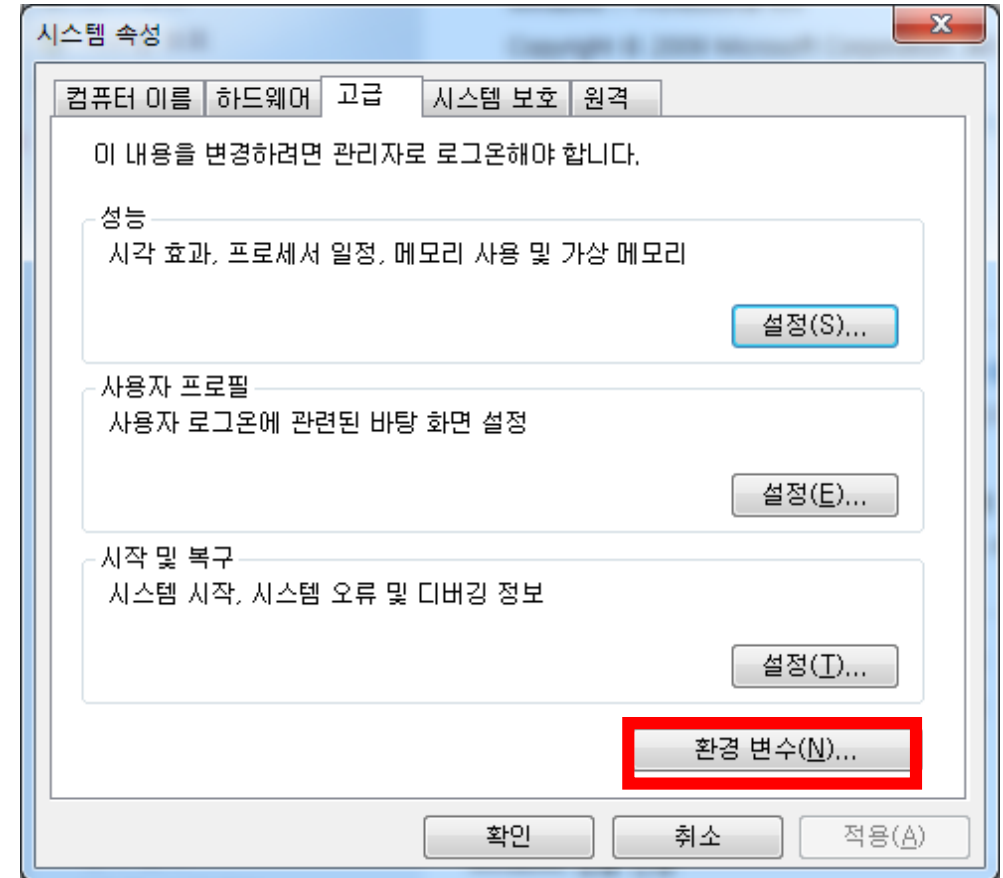
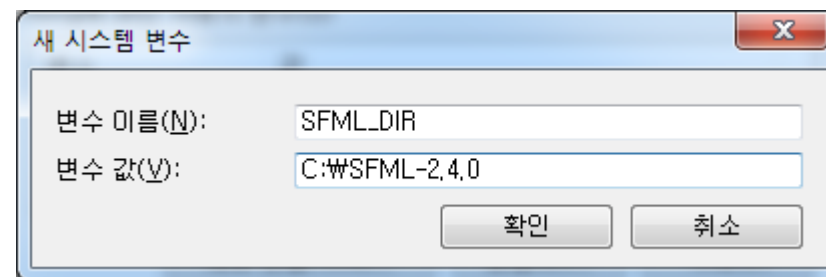
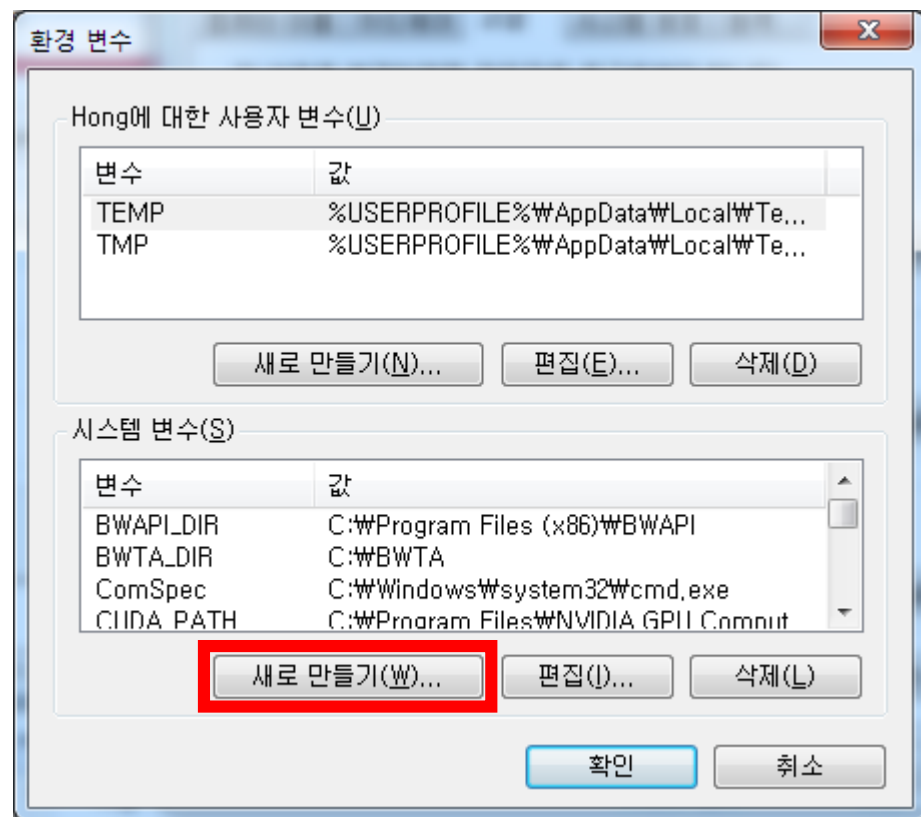


1. 컴퓨터 시스템 -> 고급 시스템 설정 -> 환경 변수



2. 시스템 변수 -> 새로 만들기



변수 이름 : SFML_DIR

변수 값 : SFML 2.4.0 32bit 폴더 경로

3. 재부팅 후 비주얼 스튜디오로 프로젝트 실행

