**vscode c/c++ 실행 방법 인터페이스 정리**

microsoft c/c++ extension이랑 code runner을 깔면 다음과 같이 세가지 옵션이 나온다.

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Debug c/c++ file 이랑 run c/c++ file은 Microsoft c/c++ extension이랑 관계있다

run code는 code runner랑 관계있는 코드를 실행하는 명령어다.

run c/c++ file이랑 run code는 빌드하고 실행하는 것에서 같은 일을 하지만 그냥 주체가 microsoft extension이냐 code runner이냐가 다를 뿐이다. 그래서 실행 설정도 각각의 것에 영향을 받는다.

Microsoft c/c++ extension관련 설정을 launch.json, c\_cpp\_properites, task.json에서 할 수 있다.

code runner 설정은 preference에서 code runner을 치고, 특히 빌드 args는 code > user > settings.json 에 있는 ode-runner.executorMap 설정에서 만질 수 있다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

빌드 옵션은 task.json에서, 디버깅 옵션은 launch.json 에서 만질 수 있다.

근데 웃긴건 윈도우에서는 상관 없는데 맥에서는

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

여기서 debug을 누르면

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이렇게 구성을 선택하라 하고 디버깅을 할 수 있는데 디버깅 콘솔에 출력 되고, stdin을 받을 수가 없는 문제가 있다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그렇기 때문에 맥에서는 디버깅을 하고 싶으면 lldb extension을 다운 받고 launch.json을 다음과 같이 구성한 다음에

{

// Use IntelliSense to learn about possible attributes.

// Hover to view descriptions of existing attributes.

// For more information, visit: https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=830387

"version": "0.2.0",

"configurations": [

//{"program": "${fileWorkspaceFolder}\\${fileBasenameNoExtension}.exe"},

{

"type": "lldb",

"request": "launch",

"name": "Debug",

"program": "${workspaceFolder}/${relativeFileDirname}/${fileBasenameNoExtension}",

"args": [],

"cwd": "${workspaceFolder}",

"console": "integratedTerminal",

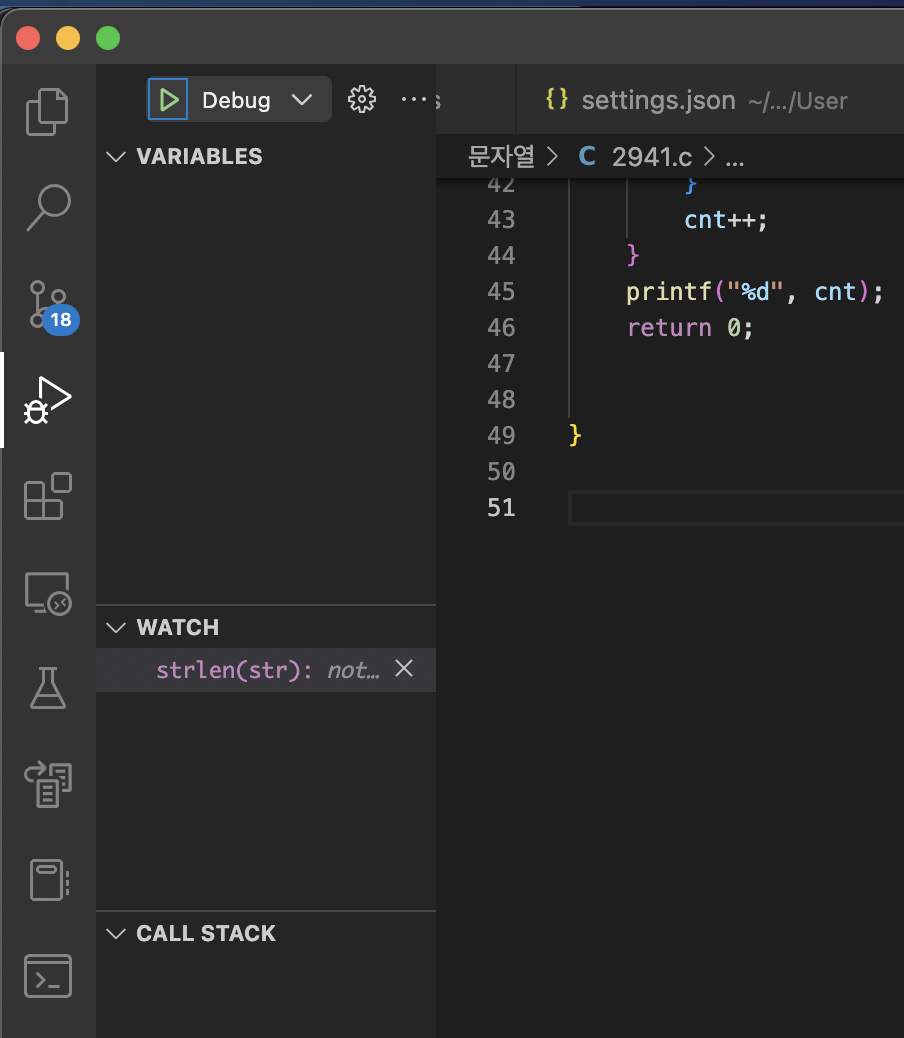
"preLaunchTask": "C/C++: clang++ 활성 파일 빌드",

},

]

}

여기 버튼을 눌러서 디버깅 해야 한다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명