안녕하십니까? 이 폴더의 파일들은 TongTianShenShu에서 다른 사용자들에게 효과가 보이지 않는 오유를 수정한 파일들입니다.

이 파일들을 해당 unity 프로젝트 폴더에 그대로 복사하지 마십시요.

그쪽 unity 프로젝트에 같은 파일에 수정한 부분들이 지워질수 있습니다.

그러면 다른 오유가 발생할수 있으니 아래와 같은방법으로 확인을 해야합니다.

그쪽unity프로젝트의 같은 이름의 파일을 찾아 마우스 오르쪽 클릭하여

Tortoise SVN/Diff later를 클릭한후 다음 이 수정된 파일이 있는 등록부의 역시 같은 이름 의 파일에 마우스 오른쪽클릭을 하여

Tortoise SVN/Diff with"프로젝트경로" 를 눌러 차이나는 부분을 검사한후 수정된 파일에 다른 빠진부분이 없으면 그대로 복사하고 다른 부분이 빠졌으면 본래 프로젝트에 있는 파일에 수정된 파일의 수정부분만 복사하여 코드에 삽입하는 방법으로 수정하십시요.

winmerge가 있으면 그것을 사용해도 됩니다.

\*\*\*

그리고 전번에 올렸던 경로에 중어가 있을경우 자동,수정패치가 되지 않는다는 오유에 대해 수정했댔는데 다시 영어까지 안된다는 부분에 관한 설명입니다.

우선 아래와 같이 해야 합니다.

우선 전번에 올렸던 수정파일을 다시 업데이트 받은후 launcher창을 수정한후

CNTX\Client\From Online3D\code\client\Launcher\Launcher\_vc90.sln을 vs2008로 켠후 solution을 clean한후 재 빌드하여야 합니다.

수정된 패치부분이 우의 프로젝트에서도 리용되기때문입니다.

다음 역시

CNTX\Client\From Online3D\code\tools\AdminPatch\AdminPatch\_vc90.sln을 같은 방법으로 켠후 역시 clean후 재빌드 해야 합니다.

다음 이 빌드 동작들이 다끝난후 launcher창을 수정하기 전 판본과 수정후 판본을 다시 빌드및패치해야 합니다. 이때 방법은 전과 동일합니다.

여기서 주의할점은 패치시 어떤 버젼에 대해 다시 패치할경우

실례로 1.0.0.1버전을 한번 패치했다가 다시 그버전을 삭제한후 패치를 진행할경우CNTX\Client\From Online3D\bin\Release\ProductList.ini파일을 켜서 그안에 있는 1.0.0.1버젼에 관한 경로를 삭제한후에 다시 패치를 진행해야 지 그렇지않으면 오유가 발생합니다.

우의 방법대로 해보고도 오유가 발생하면 발생하는 오유내용과 빌드를 진행하는 콤퓨터에서 사용하는 조작체계 및 언어팩(영문인가 중문인가)를 구체적으로 적어 올려주십시요.

여기서는 제대로 대는데 재현을 할수가 없어 그럽니다.