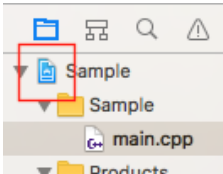


【Xcode の設定】

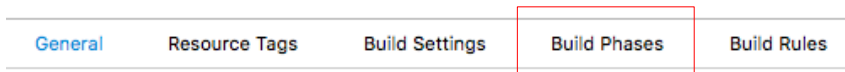
更新日: 2019/10/24

(1) framework 等の設定

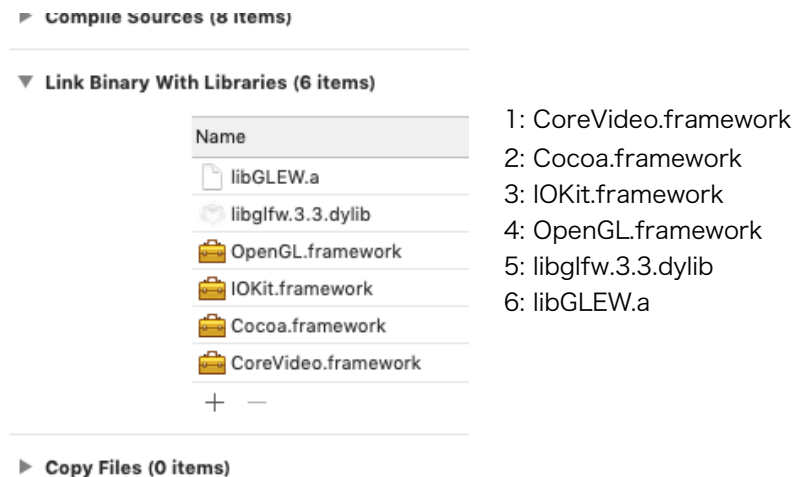
ダウンロードしたゲームの xcodeproj を立ち上げ、左上のプロジェクトマークをクリックし、設定画面を出します。



※画像のプロジェクト名は参考例です



右枠に進み、Build Phases のタブをクリックした後、Link Binary With...の項目を開いて、「+」にて下記4つのフレームワーク、及び2つのライブラリファイルを設定して下さい。

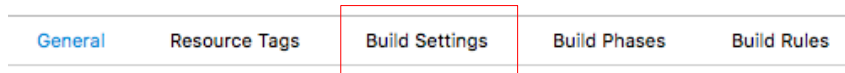


ライブラリファイルについては、「+」を押した後、「Add Other...」ボタンをクリックします。場所を聞かれますので、shift + command + G キーを同時に押し、

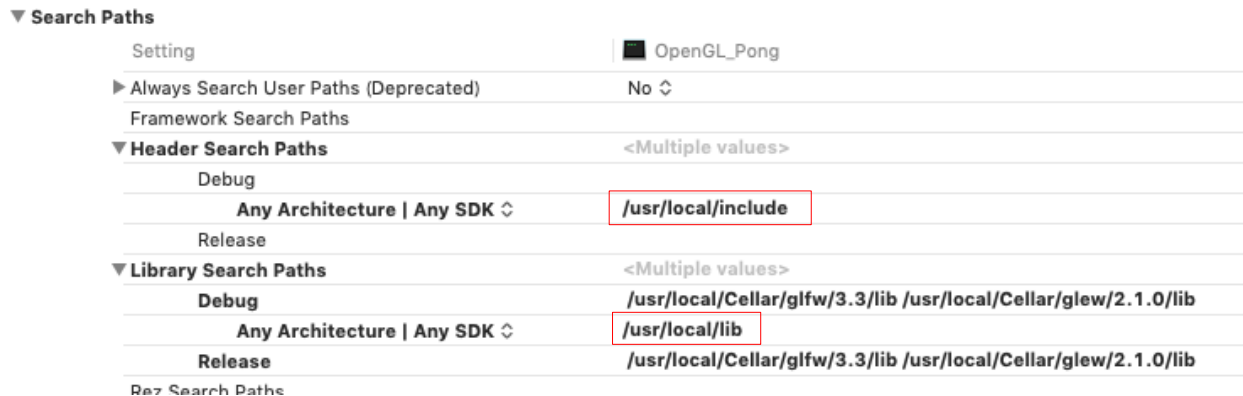
/usr/local/lib

とアドレスを指定すれば、ライブラリファイルの場所まで移動出来ます。

(2) ヘッダー・ライブラリファイル参照先の設定



読み込むヘッダー・ライブラリファイルの参照先を指定していきます。Build Settings タブより、Search Paths の項目を開き、さらに Header Search Paths 及び Library Search Paths の項目を開いて下さい。

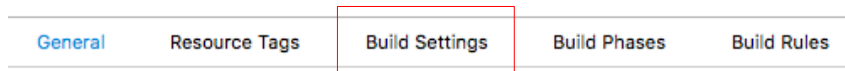


各 Search Paths の Debug 欄の「+」を押して新規参照先を追加し、下記アドレスを入力します。

- ・ Header Search Paths
/usr/local/include
- ・ Library Search Paths
/usr/local/lib

これでリンクの設定は完了です。

(3) c++のバージョンの設定



当ゲームでは make_unique によるオブジェクトの構築を行なっているので、実行時にエラーが出る場合は c++ のバージョンを変更する必要があります。
同じく Build Settings タブ内に「Apple Clang - Language - C++」という項目がありますので、それを開いて、「C++ Language Dialect」の欄が、

GNU++14 [-std=gnu++14]

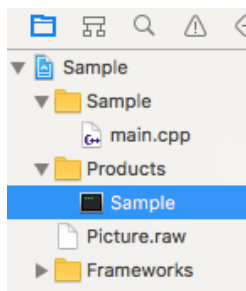
である事を確認して下さい（GNU++14 でなければ変更します）。

▼ Apple Clang - Language - C++	
Setting	OpenGL_Pong
C++ Language Dialect	GNU++14 [-std=gnu++14] ⇅
C++ Standard Library	libc++ (LLVM C++ standard library)
Destroy Static Objects	Yes ⇅
Enable C++ Exceptions	Yes ⇅
Enable C++ Runtime Types	Yes ⇅
▼ Apple Clang - Language - Modules	

(4) BMP 画像の配置

※画像を使用したゲームのみ、該当します。

最後に、Xcode では、実行時に読み込みたい BMP 画像類は実行ファイルと同じフォルダ内に格納しておく必要があります。なので、Products フォルダ内にある実行ファイルを右クリックし、「Show in Finder」を選択して格納先（Debug フォルダ）を表示します。



※フォルダが開かない場合は 1 度ビルドしてから再度試してみてください。

Finder にて Debug フォルダが表示されたら、ダウンロードしたプロジェクトに付属している Texture フォルダより、入っている BMP 画像を全て移動させて下さい。

これで全ての設定が完了です。