

# Kuality

신입생 교육 - 3주차



# 목표



- Visual Studio 디버깅 모드를 배워봅니다
  - 디버깅 모드란?
  - 실행 모드와의 차이
  - 디버깅 모드의 기능
- Git 명령어 복습
  - add, commit, push, pull 사용



# Visual Studio 디버깅

## • Build Mode – Debug, Release?

week3 속성 페이지

구성(C): Debug 플랫폼(P): x64 구성 관리자(O)...

구성 속성

- 일반
- 고급
- 디버깅
- VC++ 디렉터리
- C/C++
- 링커
- 매니페스트 도구
- XML 문서 생성기
- 찾아보기 정보
- 빌드 이벤트
- 사용자 지정 빌드 단계
- Code Analysis

▼ C++/CLI 속성

|                     |                  |
|---------------------|------------------|
| 공용 언어 런타임 지원        | 공용 언어 런타임 지원 안 함 |
| .NET 대상 프레임워크 버전    |                  |
| 관리되는 증분 빌드 사용       | 아니요              |
| 개별 파일에 대한 CLR 지원 사용 |                  |

▼ 고급 속성

|                        |   |
|------------------------|---|
| 대상 파일 확장명              | .exe  |
| 정리할 때 삭제할 확장명          | *.cdf;*.*cache;*.*obj;*.*obj.enc;*.*ilk;*.*ipdb;*.*iobj;*.*resources;*.*tlb;*.*tli;*.*tlh;* |
| 빌드 로그 파일               | \$(IntDir)\$(MSBuildProjectName).log  |
| 기본 설정 빌드 도구 아키텍처       | 기본  |
| 디버그 라이브러리 사용           | 예   |
| Unity(JUMBO) 빌드 사용     | 아니요   |
| OutDir에 콘텐츠 복사         | 아니요   |
| OutDir에 프로젝트 참조 복사     | 아니요   |
| OutDir에 프로젝트 참조의 기호 복사 | 아니요   |
| OutDir에 C++ 런타임 복사     | 아니요   |
| MFC 사용                 | 표준 Windows 라이브러리 사용   |
| 문자 집합                  | 유니코드 문자 집합 사용   |
| 전체 프로그램 최적화            | 전체 프로그램 최적화 안 함   |
| MSVC 도구 세트 버전          | 기본값   |

대상 파일 확장명  
프로그램에 포함할 파일 확장명을 지정합니다(예: .exe 또는 .dll).

OK Cancel Apply

week3 속성 페이지

구성(C): Release 플랫폼(P): x64 구성 관리자(O)...

구성 속성

- 일반
- 고급
- 디버깅
- VC++ 디렉터리
- C/C++
- 링커
- 매니페스트 도구
- XML 문서 생성기
- 찾아보기 정보
- 빌드 이벤트
- 사용자 지정 빌드 단계
- Code Analysis

▼ C++/CLI 속성

|                     |                  |
|---------------------|------------------|
| 공용 언어 런타임 지원        | 공용 언어 런타임 지원 안 함 |
| .NET 대상 프레임워크 버전    |                  |
| 관리되는 증분 빌드 사용       | 아니요              |
| 개별 파일에 대한 CLR 지원 사용 |                  |

▼ 고급 속성

|                        |   |
|------------------------|---|
| 대상 파일 확장명              | .exe  |
| 정리할 때 삭제할 확장명          | *.cdf;*.*cache;*.*obj;*.*obj.enc;*.*ilk;*.*ipdb;*.*iobj;*.*resources;*.*tlb;*.*tli;*.*tlh;* |
| 빌드 로그 파일               | \$(IntDir)\$(MSBuildProjectName).log  |
| 기본 설정 빌드 도구 아키텍처       | 기본  |
| 디버그 라이브러리 사용           | 아니요   |
| Unity(JUMBO) 빌드 사용     | 아니요   |
| OutDir에 콘텐츠 복사         | 아니요   |
| OutDir에 프로젝트 참조 복사     | 아니요   |
| OutDir에 프로젝트 참조의 기호 복사 | 아니요   |
| OutDir에 C++ 런타임 복사     | 아니요   |
| MFC 사용                 | 표준 Windows 라이브러리 사용   |
| 문자 집합                  | 유니코드 문자 집합 사용   |
| 전체 프로그램 최적화            | 링크 타임 코드 생성 사용  |
| MSVC 도구 세트 버전          | 기본값   |

대상 파일 확장명  
프로그램에 포함할 파일 확장명을 지정합니다(예: .exe 또는 .dll).

OK Cancel Apply

# Visual Studio 디버깅

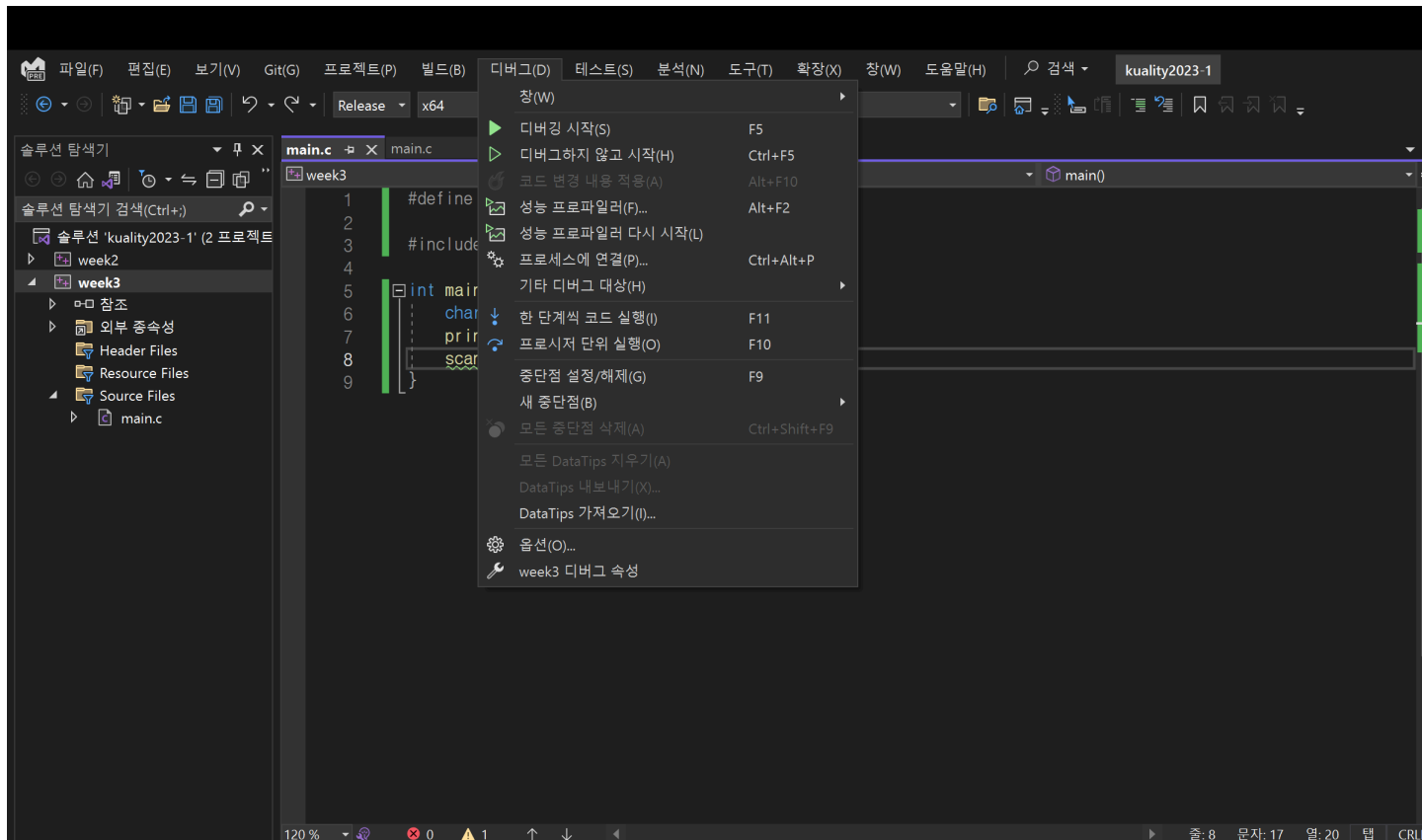


- <https://learn.microsoft.com/ko-kr/visualstudio/debugger/>

# Visual Studio 디버깅



- 디버그 - 디버깅 시작(F5), 디버그 하지 않고 시작(Ctrl + F5)





# 윈도우 기본 명령어

- cd
  - 현재 디렉토리 확인
- cd <경로>
  - Change Directory, 경로로 현재 디렉토리를 이동
- dir
  - 현재 디렉토리에 있는 파일과 디렉토리 나열
- move <A> <B>
  - A경로에 있는 파일이나 폴더를 B로 이동



# Git 명령어 복습

- `git add -A`
  - 모든 파일과 수정된 내용을 Staging
- `git status`
  - 현재 로컬 저장소의 변경 상태 확인
- `git commit -m "Add main.c"`
  - "Add main.c" 라는 내용으로 Staging된 내용을 Commit
- `git push`
  - 로컬 저장소를 원격 리모트에 복사
- `git commit --amend`
  - 커밋 내용 수정

# 계산기 코딩

- switch 문 사용
- +, -, \*, / 지원
- -1 입력시 종료





# 과제



- **필수 내용**

- 모두의 C언어 4장까지 학습
- 매개변수가 없는 함수, 매개변수가 2개 이상인 함수를 작성해보고 사용해보기

- **선택 내용**

- call-by-reference, call-by-value에 대해 알아보고 실습하기

- **제출 시각**

- 2023년 3월 29일 수요일 23:59 까지

- **제출 방법**

- GitHub kuality-2023-1 Repository 에 올리기
- VS의 경우 프로젝트 이름은 week03-assignment