**2023.2   
Principle of Programming Language  
Programming Assignment #1**

**External Documentation**

|  |  |
| --- | --- |
| 20184256 | 박성민 |
| 20226041 | 김규리 |
|  |  |
|  |  |

**XCode 환경에서의 실행**

본 프로젝트는 MacOS 환경에서는 XCode 14.0, C++ GNU++20의 환경에서 진행되었다.

소프트웨어, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

첨부된 파일 중 xcodeproj 확장자의 파일을 열어 XCode 프로그램을 실행시킨다.

이후, XCode 화면 상단의 스키마 설정을 누른 뒤, Edit Scheme에 진입한다.

**텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

Edit Scheme의 좌측 Run 메뉴에서 Arguments Passed On Launch에 실행 시 main 함수에게 인자로 전달하고자 하는 파일명을 추가해준다. 아래 예시의 경우 input.txt를 넣어주었다.

소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

프로젝트 설정 (cmd + , ) 에서 가장 우측에 있는 Locations 메뉴에 진입해, Derived Data의 경로를 Custom으로 변경 후 임의의 폴더로 선택해준다. 해당 위치가 프로그램 실행 시 input 파일을 읽으려고 시도할 위치이다.

스크린샷, 텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

선택해준 폴더 위치에 입력 파일을 놓고 Run (cmd + R) 을 실행하면 임시 파일이 생성되며 프로그램이 정상적으로 실행되며, 콘솔에 프로그램의 로그가 출력되는 것을 확인할 수 있다.

소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 텍스트, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**Visual Studio 환경에서의 실행**

본 프로젝트는 Window 환경에서는 Visual Studio 2022, C++ 14의 환경에서 진행되었다.

첨부된 파일 중 sln 확장자의 파일을 열어 Visual Studio 프로그램을 실행시킨다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

프로젝트 -> 프로젝트 속성으로 이동하여 명령인수를 추가한다. 아래 예시에서는 input.txt를 인자로 추가했다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

컴파일 수 실행(Ctrl+f5)으로 실행한다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명