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

**External Documentation**

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

**MacOS Terminal에서 실행**

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

우선, 터미널에 "**g++ -v**" 명령어를 입력하여, g++ 컴파일러가 설치가 되어있는지 확인한다.



만약 g++ 컴파일러가 설치가 되어있지 않은 경우에는 "**xcode-select --install**" 명령어를 터미널에 입력해, Xcode Command Line Tool을 설치해주면 된다.

설치가 되었다면, 프로젝트 폴더를 우클릭 > 서비스 > 폴더에서 새로운 터미널 열기로 프로젝트 폴더 위치로 터미널을 열어준다.

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

자동 생성된 설명

터미널에서 아래 명령어를 복사하여 입력하면 된다. 명령어 가장 뒤의 input.txt 자리에 원하는 파일명.txt를 입력해 임의의 파일을 실행시킬 수도 있다.

**g++ -std=c++20 -stdlib=libc++ main.cpp lexical\_analyzer.cpp parser.cpp -o pml && ./pml input.txt**

터미널에 아래처럼 실행 결과를 확인할 수 있다.

**텍스트, 스크린샷, 폰트이(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 input.txt 예시에서처럼 input file로 사용할 txt 파일의 경로를 인수로 작성하면 원하는 파일을 프로그램에 전달할 수 있다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

컴파일 후 실행(Ctrl+F5)으로 실행한다.

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

자동 생성된 설명