

프로젝트 속성에 들어간다.

구성(C): 모든 구성

플랫폼(P): 모든 플랫폼

구성 관리자(O)...

구성 속성

일반

디버깅

VC++ 디렉터리

C/C++

일반

최적화

전처리기

코드 생성

언어

미리 컴파일된 헤더

출력 파일

찾아보기 정보

고급

모든 옵션

명령줄

링커

매니페스트 도구

XML 문서 생성기

찾아보기 정보

빌드 이벤트

사용자 지정 빌드 단계

코드 분석

추가 포함 디렉터리	C:\Users\Wngun2\source\repos\W2018_fall_TermProject_18112
추가 #using 디렉터리	
디버깅 정보 형식	<다른 옵션>
내 코드만 디버깅 지원	<다른 옵션>
공용 언어 런타임 지원	
Windows 런타임 확장 사용	
시작 배너 표시 안 함	예(/nologo)
경고 수준	수준3(/W3)
경고를 오류로 처리	아니요(/WX-)
경고 버전	
진단 형식	기본(/diagnostics:classic)
SDL 검사	<다른 옵션>
다중 프로세서 컴파일	

추가 포함 디렉터리

포함 경로에 추가할 하나 이상의 디렉터리를 지정합니다. 항목이 여러 개일 때는 세미콜론으로 구분합니다.  
(/I[path])

확인

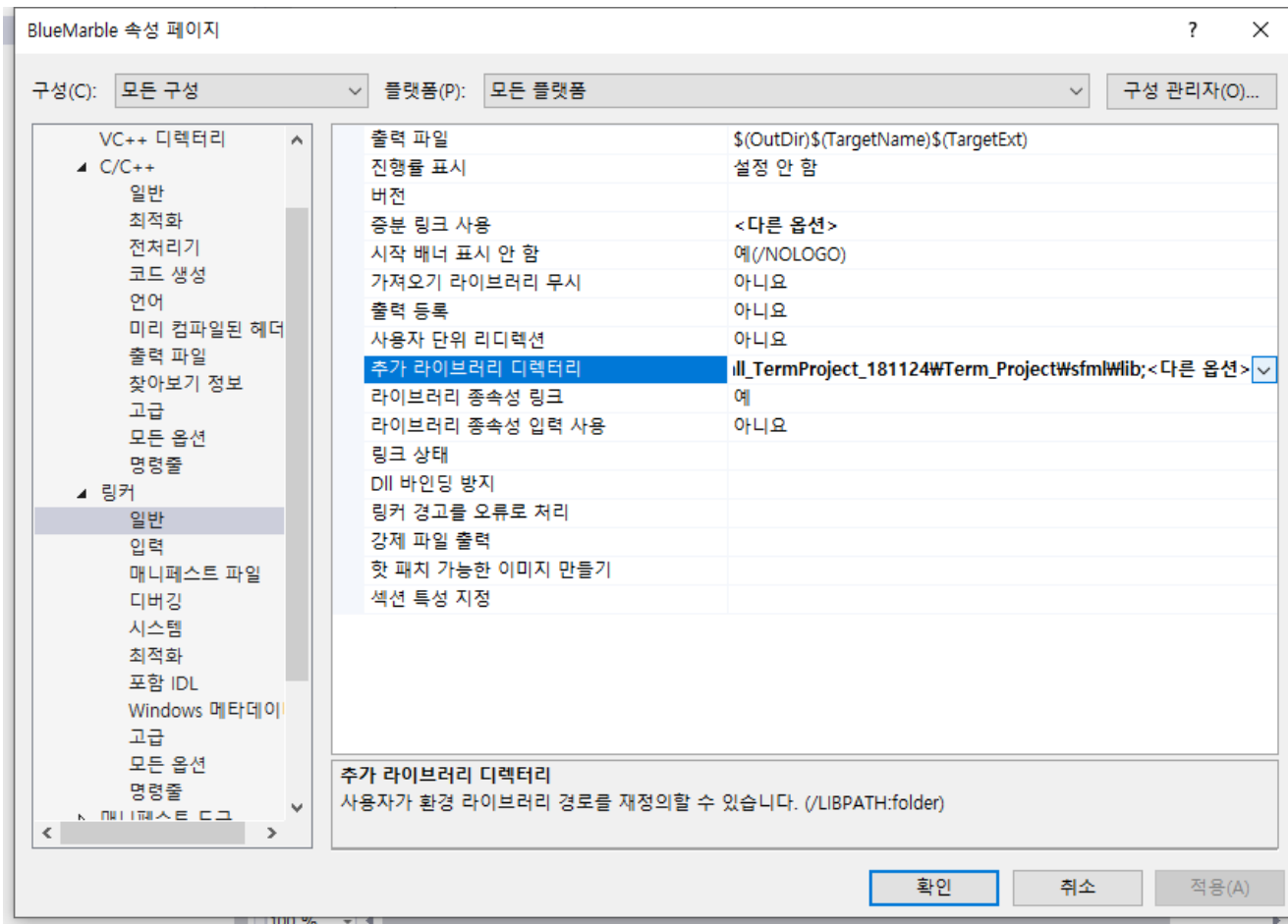
취소

적용(A)

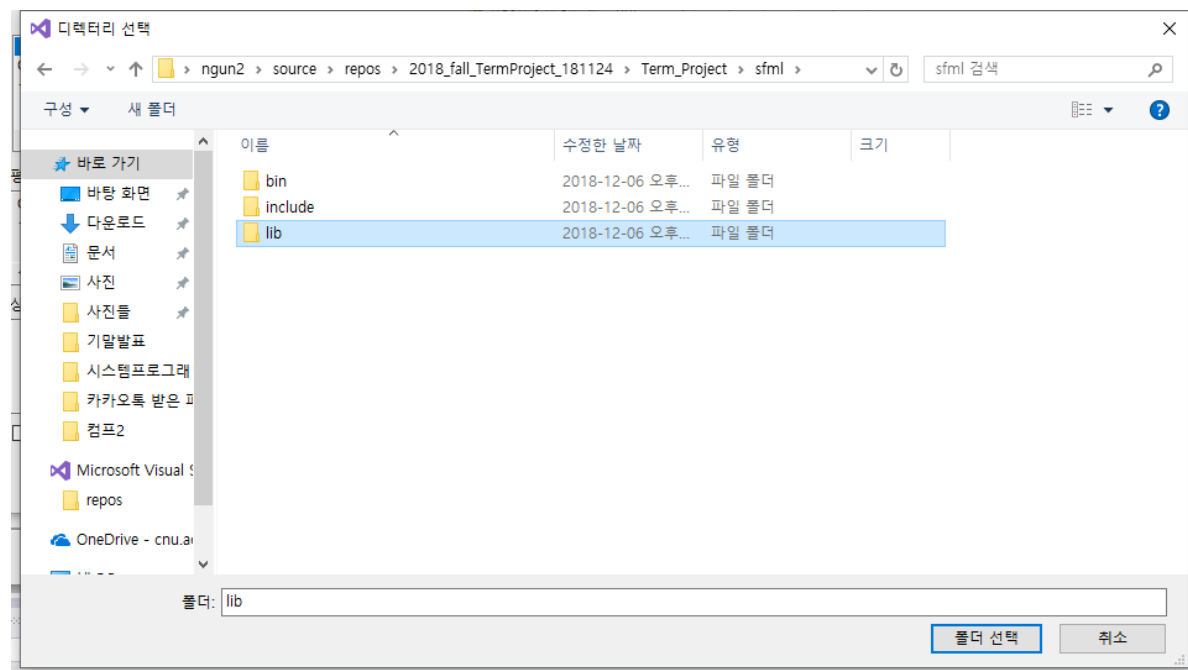
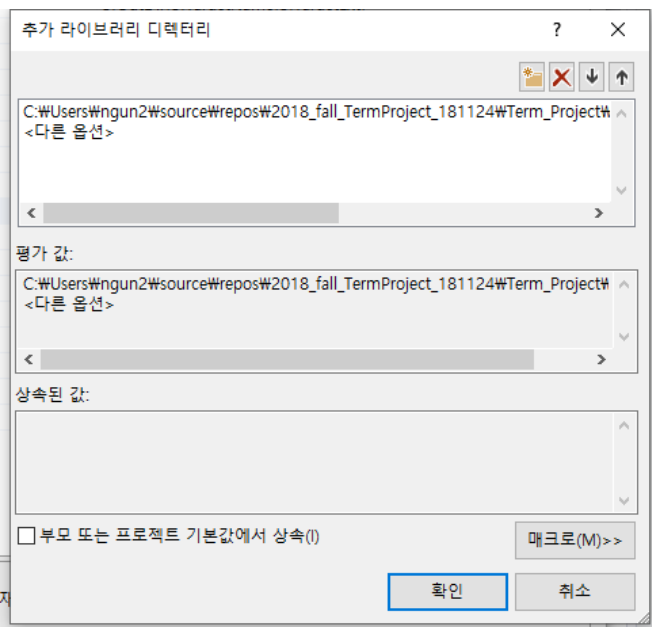
맨 위의 구성을 '모든구성', 플랫폼을 '모든 플랫폼' 으로 설정.

C/C++ 일반 탭에 추가 포함 디렉터리를 설정한다.

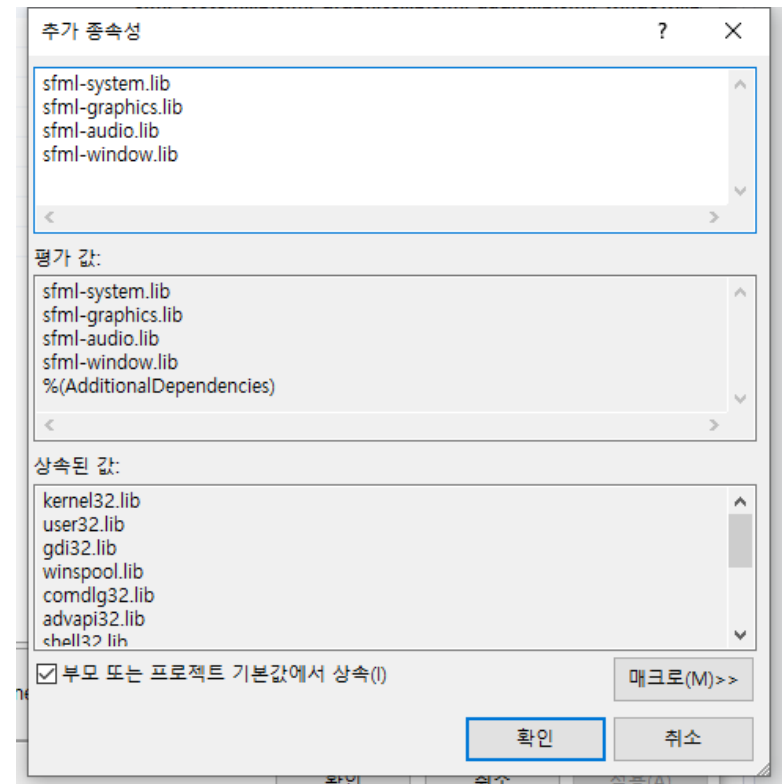
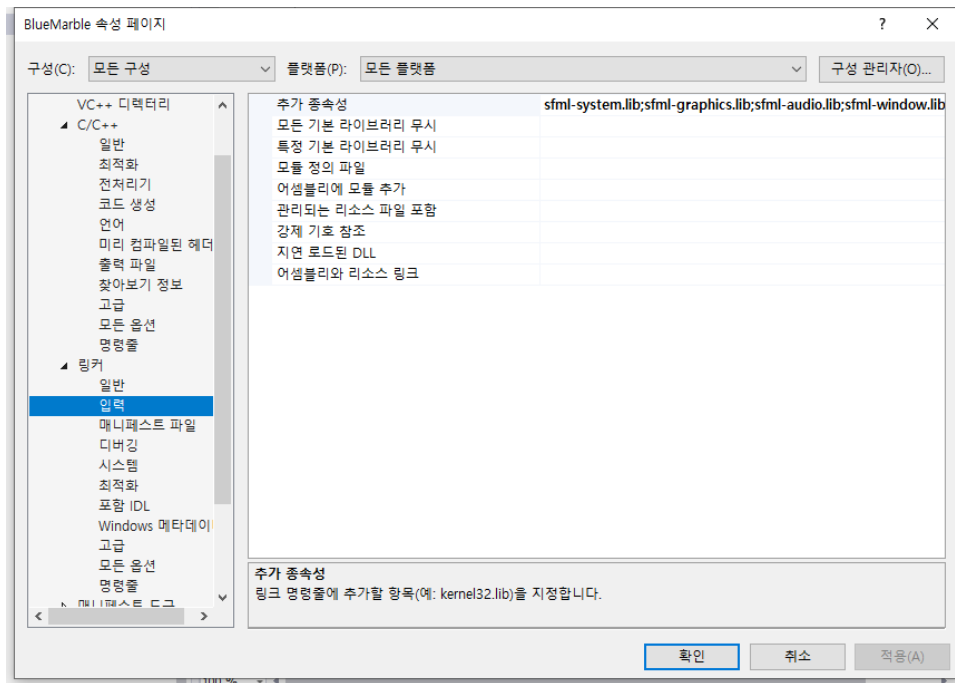




링커/일반 탭에 추가 라이브러리 디렉터리 설정

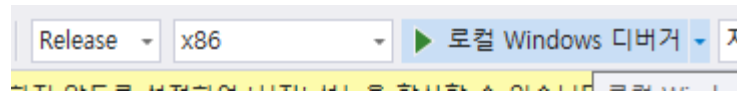


sfml 폴더 안의 lib 폴더 선택해서 추가한다

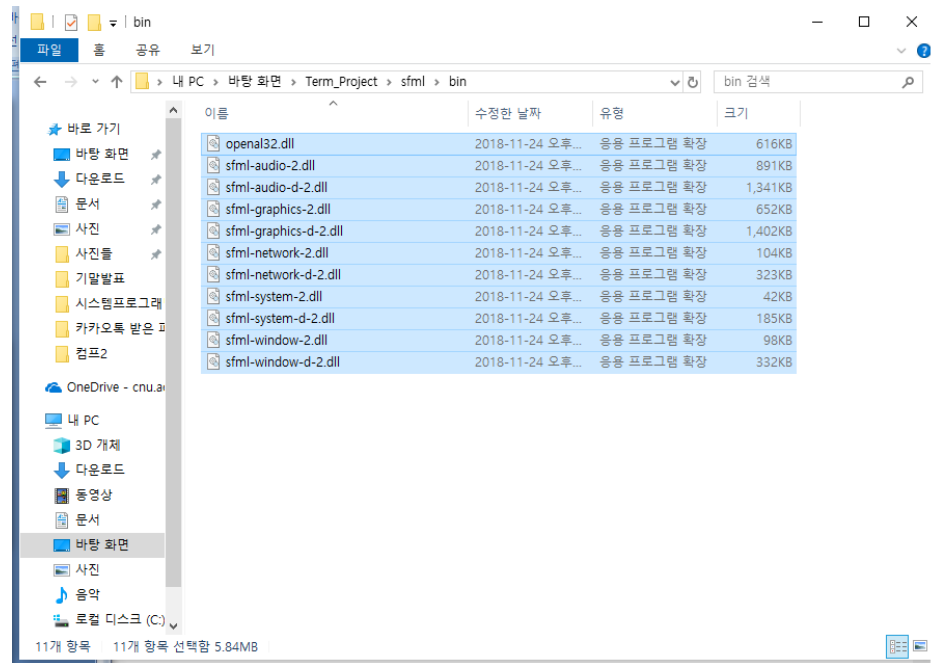
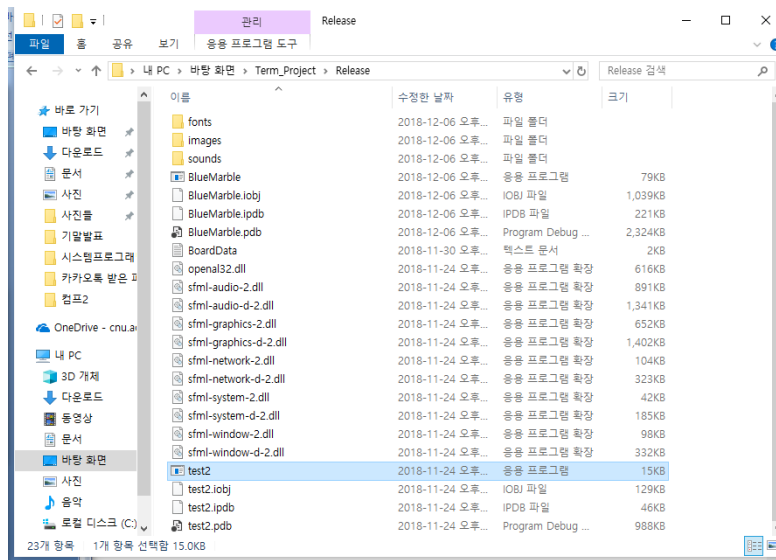


링커/입력 탭에 들어가 추가 종속성을 설정.

sfml-system.lib  
sfml-graphics.lib  
sfml-audio.lib  
sfml-window.lib  
을 추가한다.



Release의 x86 환경으로 디버깅한다.



그럼 Realese 폴더가 생긴다. 그 폴더 안에 sfml/bin 안에 있는 모든 dll 파일들을 Realese 폴더 안에 넣고 다시 디버깅한다.

자세한 설정방법 참고자료.

<https://www.sfml-dev.org/tutorials/2.5/start-vc.php>

<https://www.youtube.com/watch?v=axlgxBQVBg0>