

SFML 클라이언트

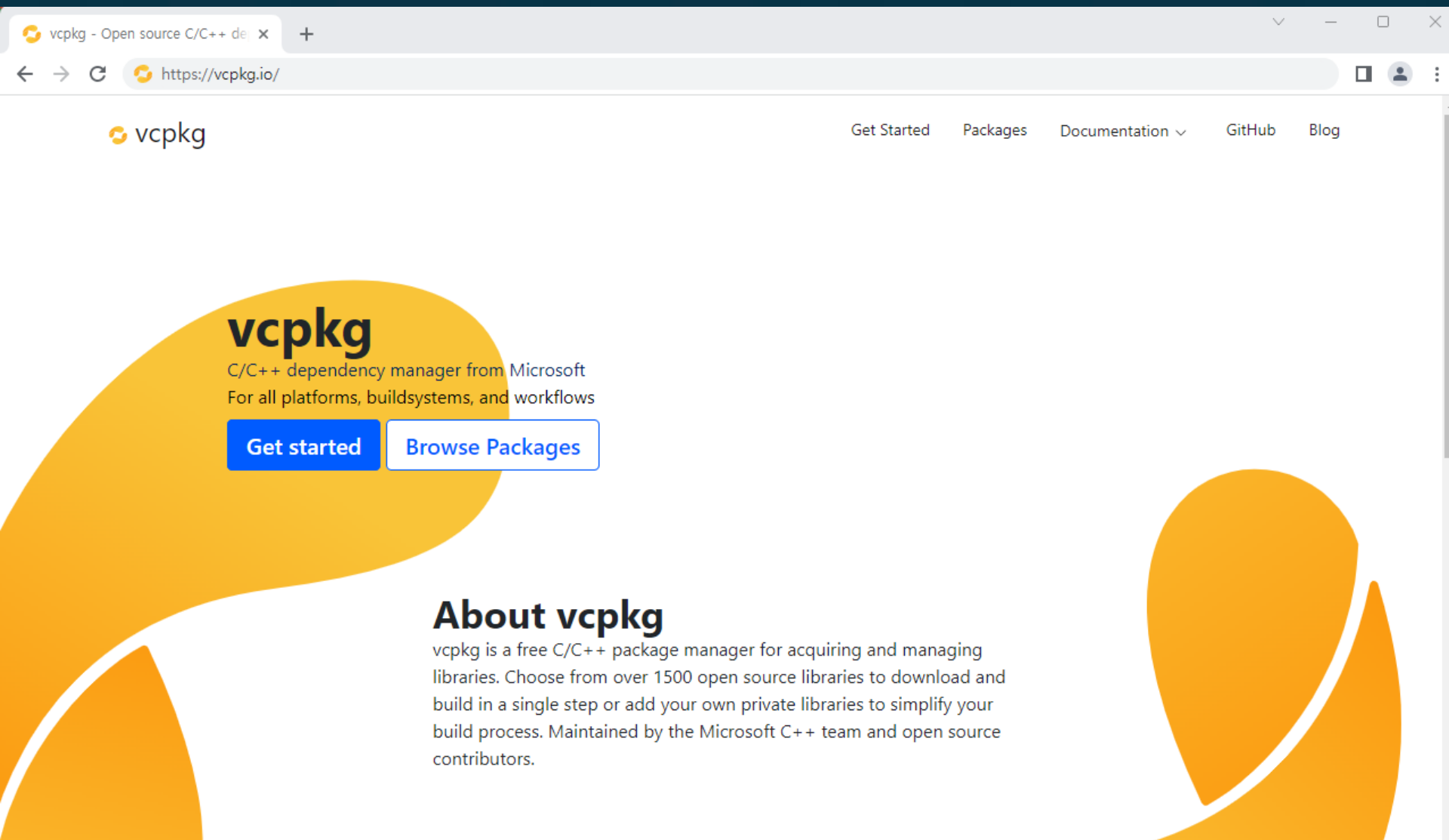
- SFML

- <https://www.sfml-dev.org/>
- 게임용 고성능 2D 그래픽 라이브러리
- OpenGL에 기반을 둔 SDL의 C++버전
 - Python의 pygame 모듈과 유사
- C++ 친화적이어서 OpenGL이나 SDL보다 훨씬 간편
- 네트워크와 사운드기능 포함

SFML 클라이언트

- SFML 설치
 - VCPKG를 사용해서 설치한다.
 - 대부분의 OpenSource가 git과 vcpkg를 통해 설치되므로 익숙해 질 필요가 있다.
 - 추가로 cmake도 익숙해 질 필요가 있다.
 - Nuget 사용
 - VS2017과 VS2015에서 사용 가능, VS2019이후 안됨
 - 홈페이지에서 소스 혹은 라이브러리를 받아서 설치
 - <https://www.sfml-dev.org/download/sfml/2.5.1/>

VCPKG

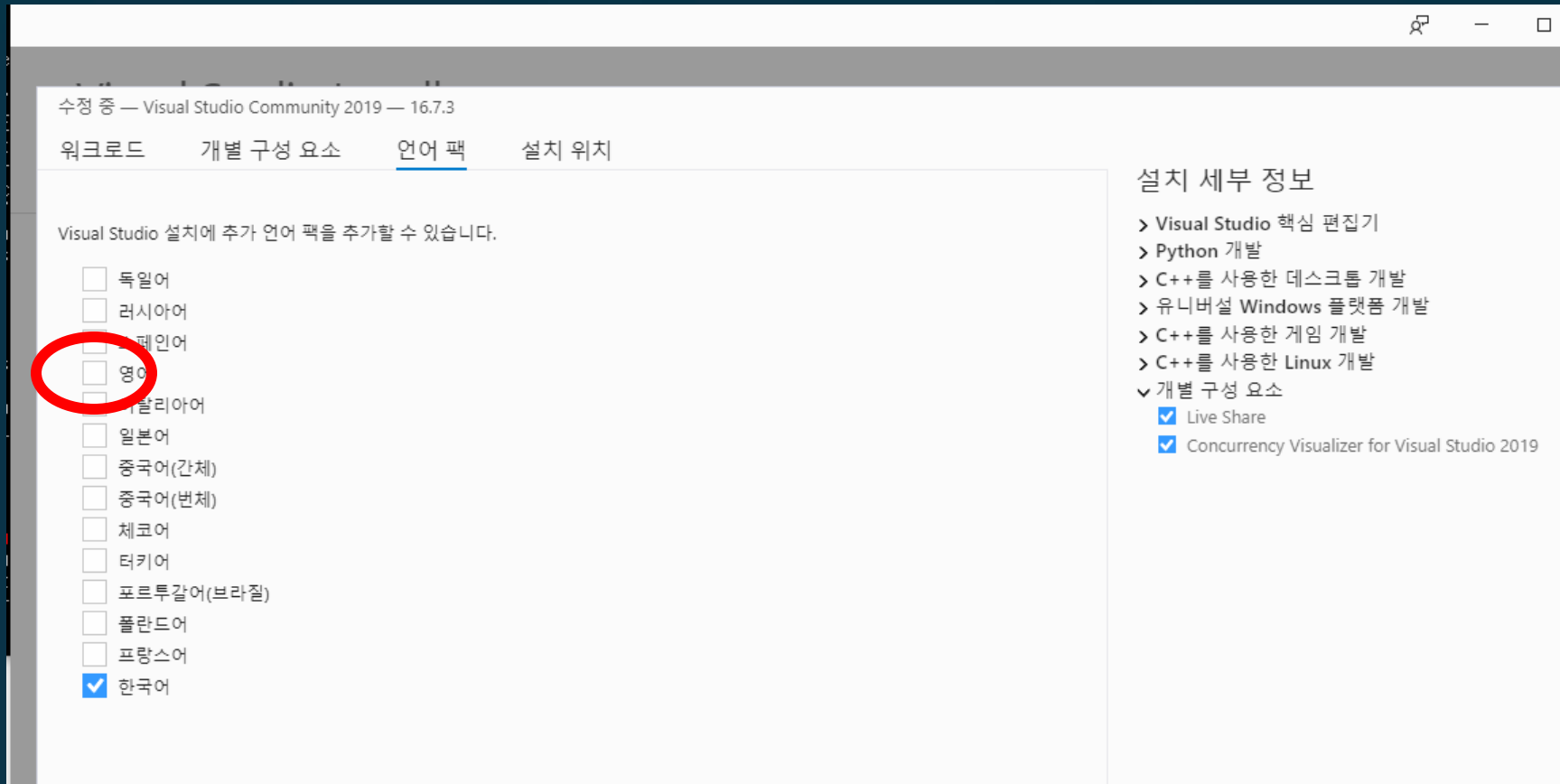


VCPKG

- “Get Started” 버튼을 눌러 지시사항 대로 설치
- 먼저 Git가 설치되어 있어야 한다.
 - <https://git-scm.com/> 에서 설치
- 주의 사항
 - Visual Studio Installer에서 **영어** 언어 팩을 설치해야 한다.

VCPKG

- visual studio installer -> 자세히 -> 수정 -> 언어팩 -> 영어 (선택 후 '수정')



VCPKG

- 필요한 패키지
 - `sfml` : 기본, 32비트 라이브러리, 64비트만 사용할 경우 필요 없음
 - `sfml:x64-windows` : 64비트 라이브러리, 이것만 있으면 됨
 - `sfml:x64-windows-static` : 64비트 스태틱 라이브러리
 - `sfml`이 설치되어 있지 않은 컴퓨터에서 실행할 때 필요
 - 실습은 이 옵션으로 진행
 - Client에서 static하게 컴파일하지 않을 경우 필요 없음
- 설치 명령 예제
 - `vcpkg install sfml:x64-windows`
- 설치 후 **visual studio** 연동
 - 'vcpkg integrate install' 명령으로 visual studio와 연동
 - 안하면 `include` 파일과 라이브러리를 찾지 못함
 - 이후 별도의 속성변경 없이 자유롭게 SFML 사용 가능

VCPKG

- STATIC 모드 사용 안내

- 실습때문에 어쩔 수 없이 사용하고 있고, 사용을 권장하지 않는다.
 - STATIC을 사용하지 않을 경우 아래의 작업을 할 필요가 없다.
 - 하면 안된다.
 - 쓸데없이 실행파일 크기가 커진다.
 - 장점 : 배포 시 DLL파일들을 따로 배포할 필요가 없다.

- 사용 방법

- 소스 코드에 “#define SFML_STATIC 1”을 추가한다.
- 프로젝트 -> 속성 -> 구성 속성 -> vcpkg -> Triplet : x64-windows-static 입력
- 프로젝트 -> 속성 -> 구성 속성 -> C/C++ -> 코드 생성 -> 런타임 라이브러리 : 다중 스레드 (/MT) 로 설정
 - DEBUG 모드일 경우 다중 스레드 디버그 (/MTd) 설정

VCPKG

- 2023년 업데이트
 - Nuget 사용 가능 : 아주 간단.

