2023年1月1日星期日

Imgui\_glfw什么漏掉hzpch头文件

在lua 文件中定义 IMGUI\_IMPL\_OPENGL\_LOADER\_CUSTOM 即可

2022年12月31日星期六

HAZEL GLFW.lib(init.obj) : error LNK2019: 无法解析的外部符号 \_\_imp\_realloc，函数 defaultReallocate 中引用了该符号

多线程调试 (/MTd) 或者 /MT

不知道为什么，当prelua

filter "configurations:Debug"

defines "HZ\_DEBUG"

buildoptions "/MDd"

symbols "On"

filter "configurations:Release"

defines "HZ\_RELEASE"

buildoptions "/MD"

symbols "On"

filter "configurations:Dist"

defines "HZ\_DIST"

buildoptions "/MD"

symbols "On"

改成这个

Glfw的项目就不需要改成多线程调试 (/MTd) 或者 /MT了

2022年12月30日星期五

1.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 严重性 | 代码 | 说明 | 项目 | 文件 | 行 | 禁止显示状态 |
| 错误 | C2039 | "CreateApplication": 不是 "Hazel" 的成员 | GameEngineLightWeight | E:\7school\0.升本后\0.毕设\workspace\GameEngineLightWeight\GameEngineLightWeight\src\Hazel\EntryPoint.h | 5 |  |

\EntryPoint.h(5,35): error C2039: "CreateApplication": 不是 "Hazel" 的成员

将EntryPoint.h的项类型从C\C++编译器改成 C\C++标头

2. Hazel.obj : error LNK2019: 无法解析的外部符号 "class Hazel::Application \* \_\_cdecl Hazel::CreateApplication(void)" (?CreateApplication@Hazel@@YAPEAVApplication@1@XZ)，函数 main 中引用了该符号

将Hzel.h的项类型从C\C++编译器改成 C\C++标头