

연개소문 패치노트

v1.1.2

- 유튜브 음악 다운로드가 정상적으로 진행되지 않던 문제를 수정했습니다.

v1.1.1

- 데이터 시트가 511행을 넘어가면 Worker가 작동하지 않던 문제를 수정했습니다.
- 앨범 커버 등, 비디오 스트림이 포함돼 있던 오디오 파일이 스타 내부적으로 안 들리던 문제를 해결했습니다.

v1.1

대규모 개편이 있었습니다.

주요 변경 사항

- 이제 **컴퓨터 내 로컬 파일 사용**을 지원합니다. 데이터 시트의 '음악 유튜브 링크' 열이 '유튜브 링크 또는 컴퓨터 내 소리 파일 경로'로 변경되었습니다.
- 기존에 전체 영상을 다운받은 뒤 음성 부분을 추출하던 방식에서, 저음질 음성만 다운받는 방식으로 변경했습니다. **Worker의 작업 속도가 매우 빨라졌고**, 컴퓨터에 저장하는 소리 파일의 용량도 줄었습니다.
- 오프닝과 엔딩 곡 시간을 다른 곡과 별개로 설정할 수 있게 되었습니다.
- 문제별로 최소 시간을 설정할 수 있게 되었습니다. 이제 최소 시간보다 짧은 곡은 최소 시간을 채울 때까지 반복 재생됩니다.

기타 변경 사항

데이터 시트

- 조건부 서식 색칠 규칙이 일관적이지 않았던 부분을 일부 수정했습니다. (특정 행에만 색깔이 적용되어 있었던 등의 문제)
- 로컬 파일을 허용하면서 안내 텍스트가 일부 변경되었습니다.

Map

- 최소 시간 기능에 맞게 build.eds에 추가 옵션이 생겼고 소스도 그에 맞게 변경되었습니다.

Worker

- 사용 라이브러리에 변화가 있었습니다. (일반적인 사용자의 경우 크게 영향 없는 내용입니다.)
 - 이로 인해 전체 용량이 감소했습니다.
 - v1.0에서 사용하던 라이브러리 중 일부에 라이선스 문제가 있던 것이 해결되었습니다.
- FFMpeg.exe, FFProbe.exe를 프로그램 실행 후 자동으로 다운로드받는 대신 아예 전체 압축 파일에 포함하게 되었습니다.
 - 이로 인해 전체 용량이 조금 늘었지만, 위의 변화로 인한 감소량보다 적기 때문에 연개소문 전체의 용량은 조금 감소했습니다.

- 실행 후 용량은 더 감소했습니다.

기능 외적인 변경 사항

- Worker 외 부분에 MIT 라이선스를 적용했습니다.
- Worker에 LGPL 3.0 라이선스를 적용했습니다.
- 자세한 내용은 readme(사용설명서)의 마지막 부분을 참고해 주세요.

v1.0

- 초기 배포