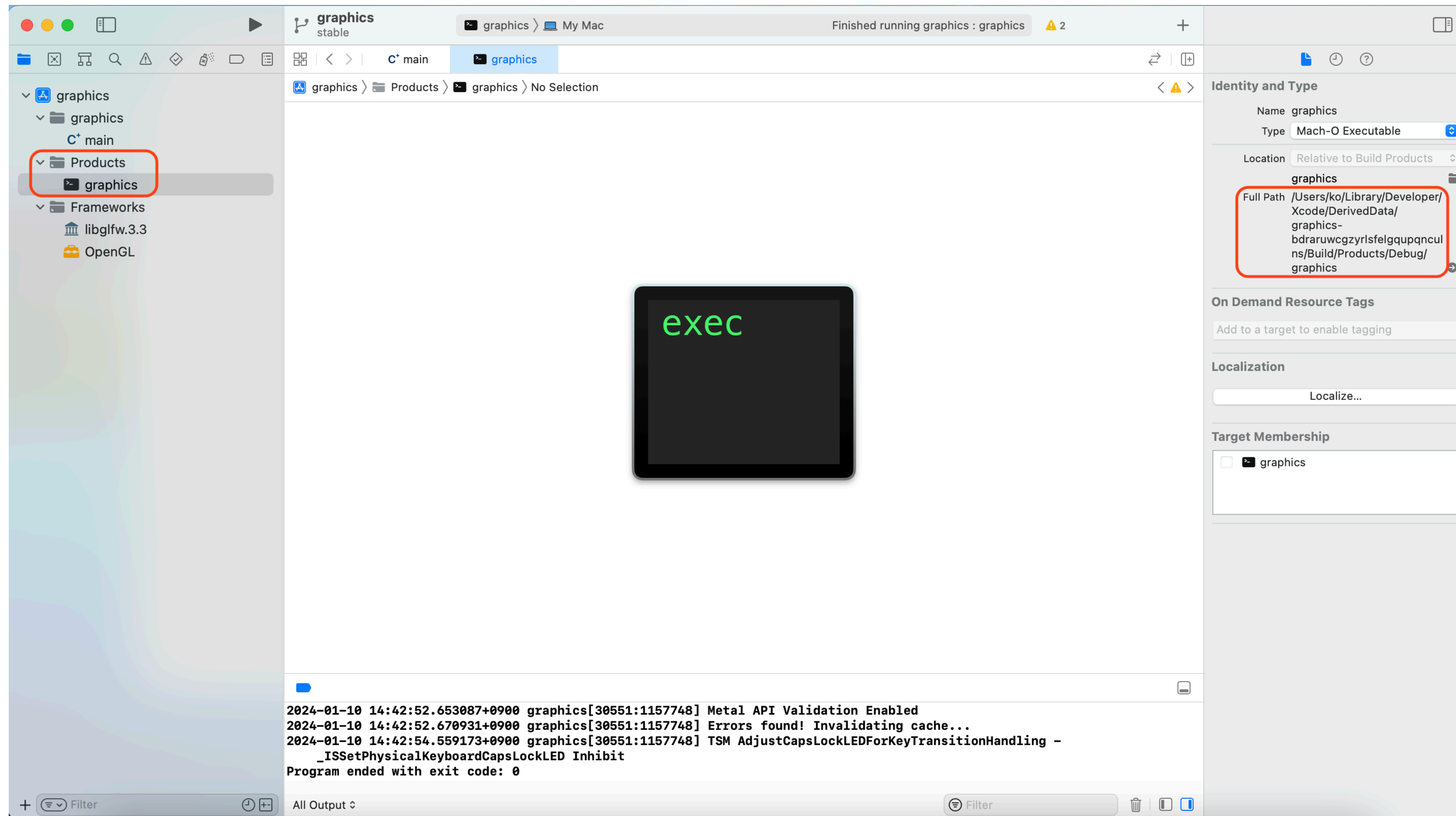


# M1 Mac OpenGL 설정

240117 19101188 고은수

# homebrew 방식(dynamic) 에서 실행파일의 경로



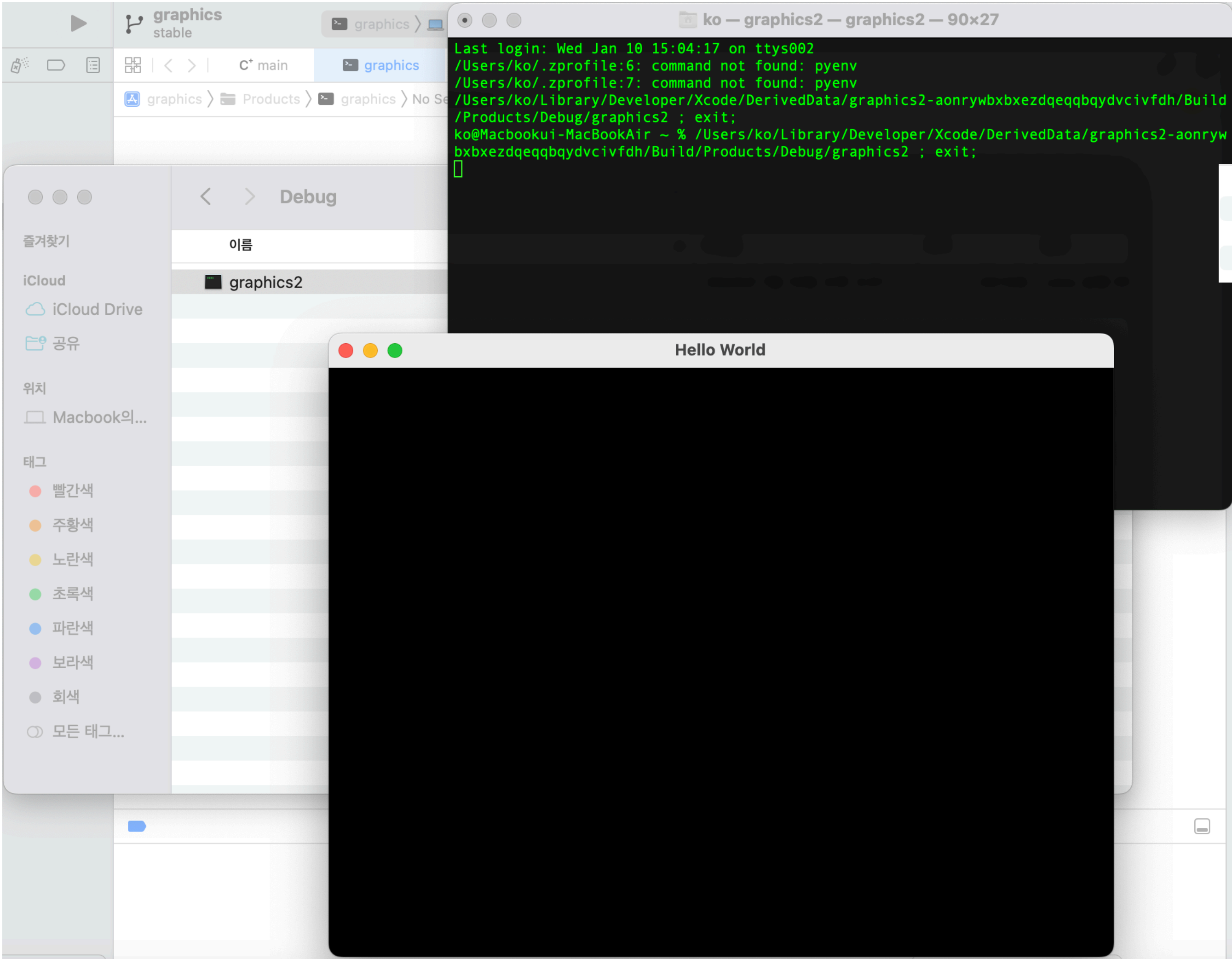
# homebrew 방식(dynamic) 에서 실행파일의 경로

The image illustrates the execution path of a program installed via Homebrew in a dynamic mode. It consists of three overlapping windows:

- File Explorer (Left):** Shows the file system structure. The '라이브러리' (Library) folder is highlighted with a red box. The list of folders includes: .zshrc, 공용, 그림, 다운로드, 데스크탑, 동영상, 라이브러리, 문서, 음악, 응용 프로그램, 휴지통, AndroidStudioProjects, bin, CLionProjects, Creative Cloud Files, Creative Cloud Files rhdmstn...91c3288d23dba0140607e678, downloadtemp, java\_error\_in\_clion\_36032.log, java\_error\_in\_pycharm.hprof, java\_error\_in\_studio.hprof, and lib.
- Debug Window (Middle):** Shows the 'graphics' folder, which is the target of the execution.
- Terminal Window (Right):** Displays the execution path of the program. The output shows the path: `/Users/ko/Library/Developer/Xcode/DerivedData/graphics-bdraruwczgyrlsfelgqupqncuIns/Build/Products/Debug/graphics ; exit;`. The terminal also shows the command `pyenv` being executed, which results in a 'command not found' error.

Below the windows, the text **shift + cmd + . 으로 라이브러리 폴더 접근** (Access Library folder with shift + cmd + .) is displayed.

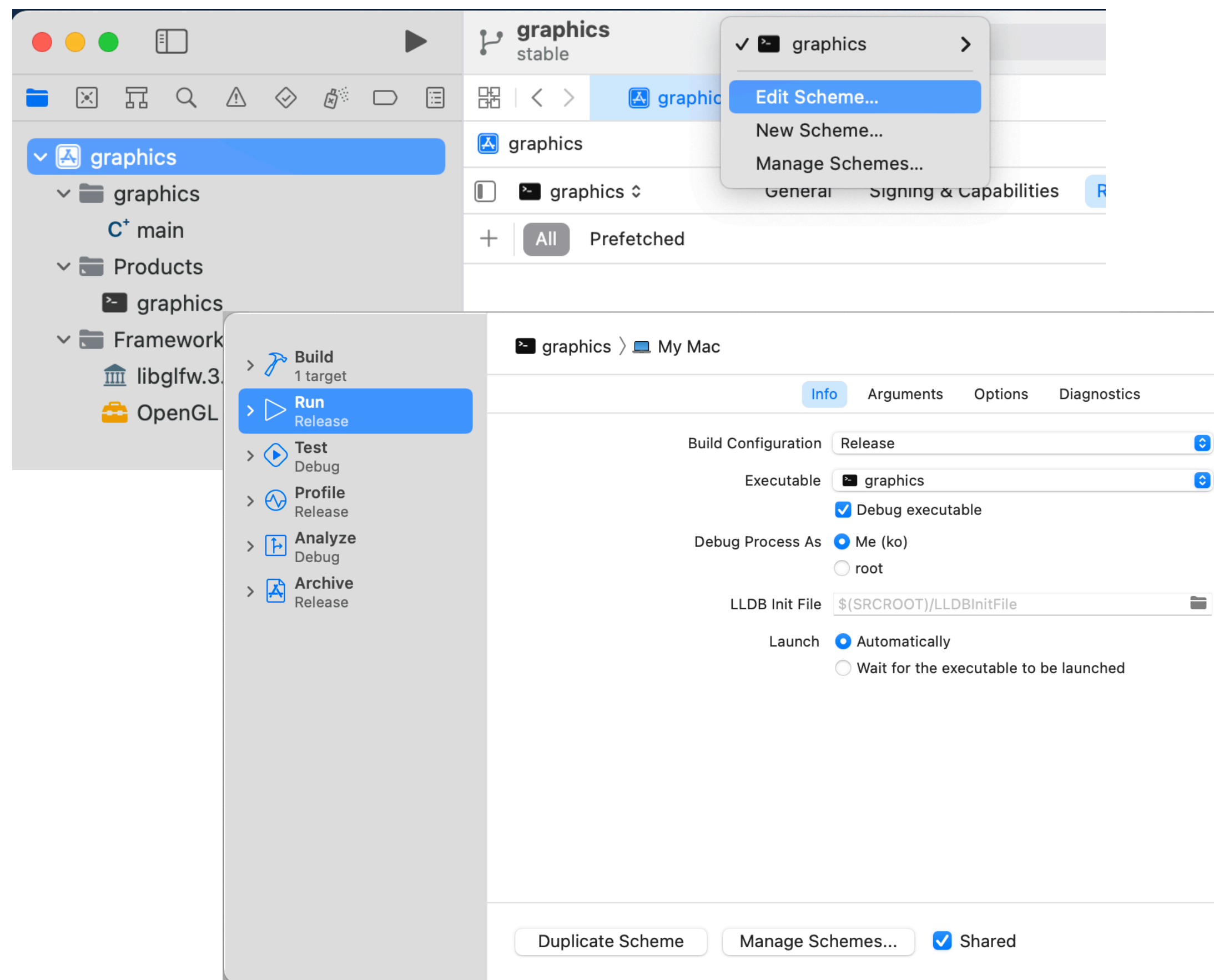
# CMake 방식(static)에서도 동일



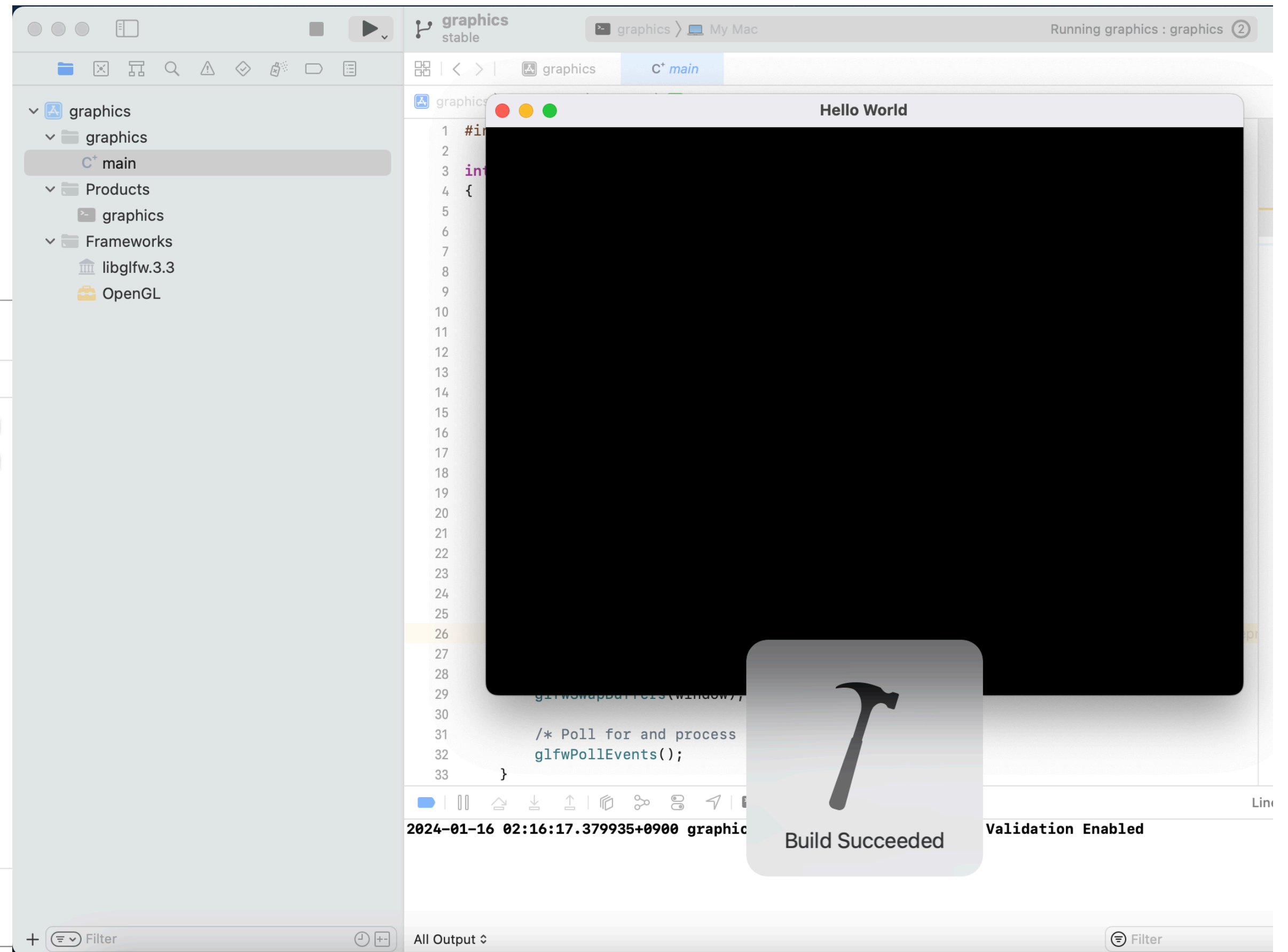
graphics	오늘 오전 2:14	53KB	Unix 실행 파일
graphics2	어제 오후 7:46	291KB	Unix 실행 파일



# homebrew 방식에서 release 모드

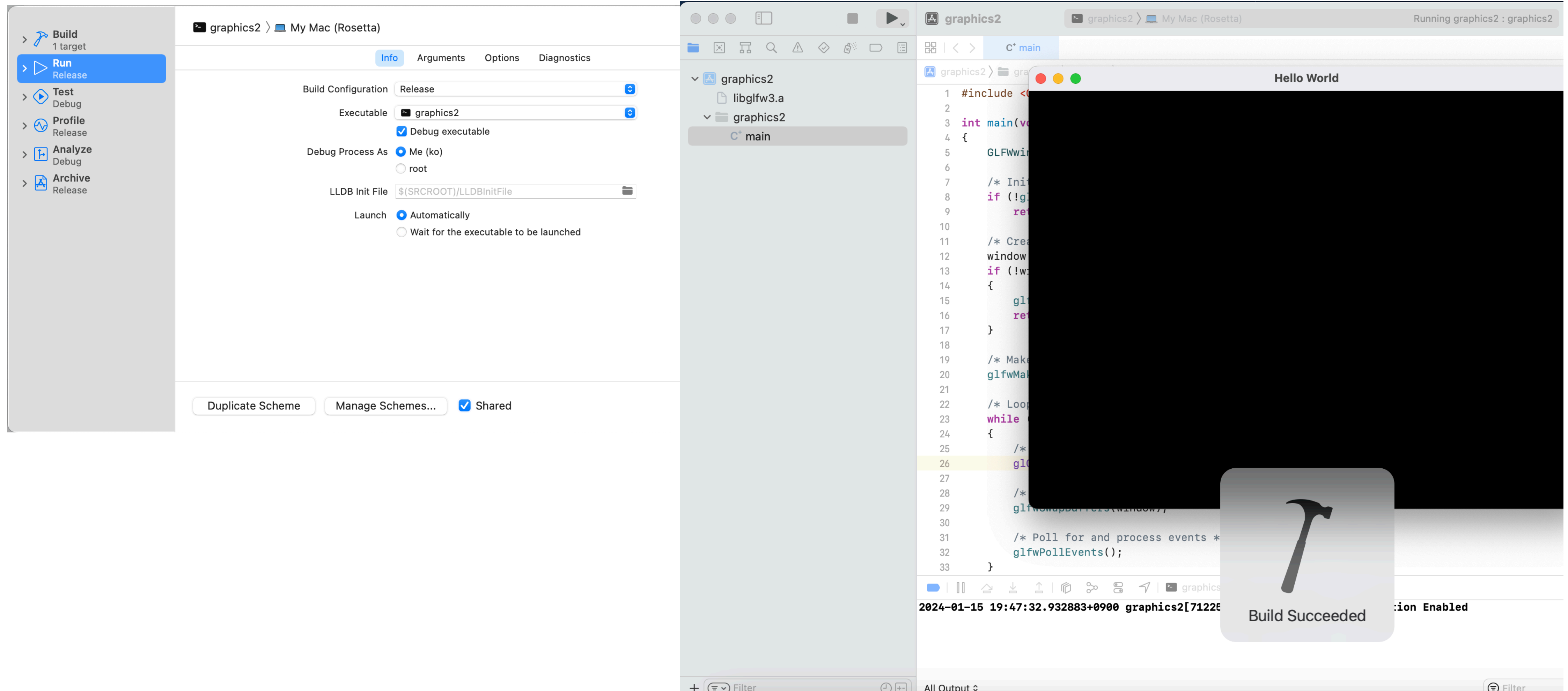


Edit Scheme에서 Release로 변경



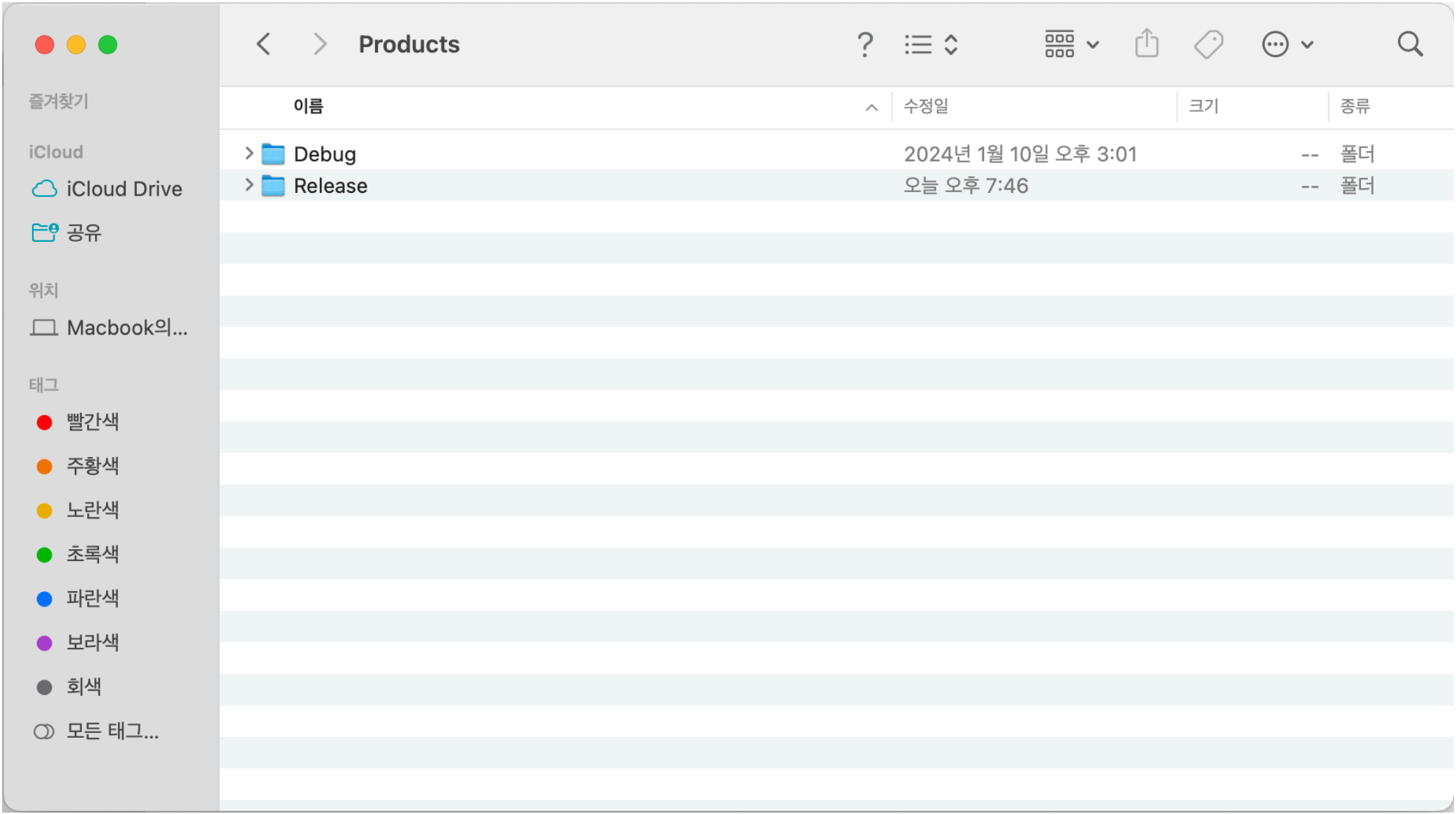
빌드 성공

# CMake 방식에서 release 모드

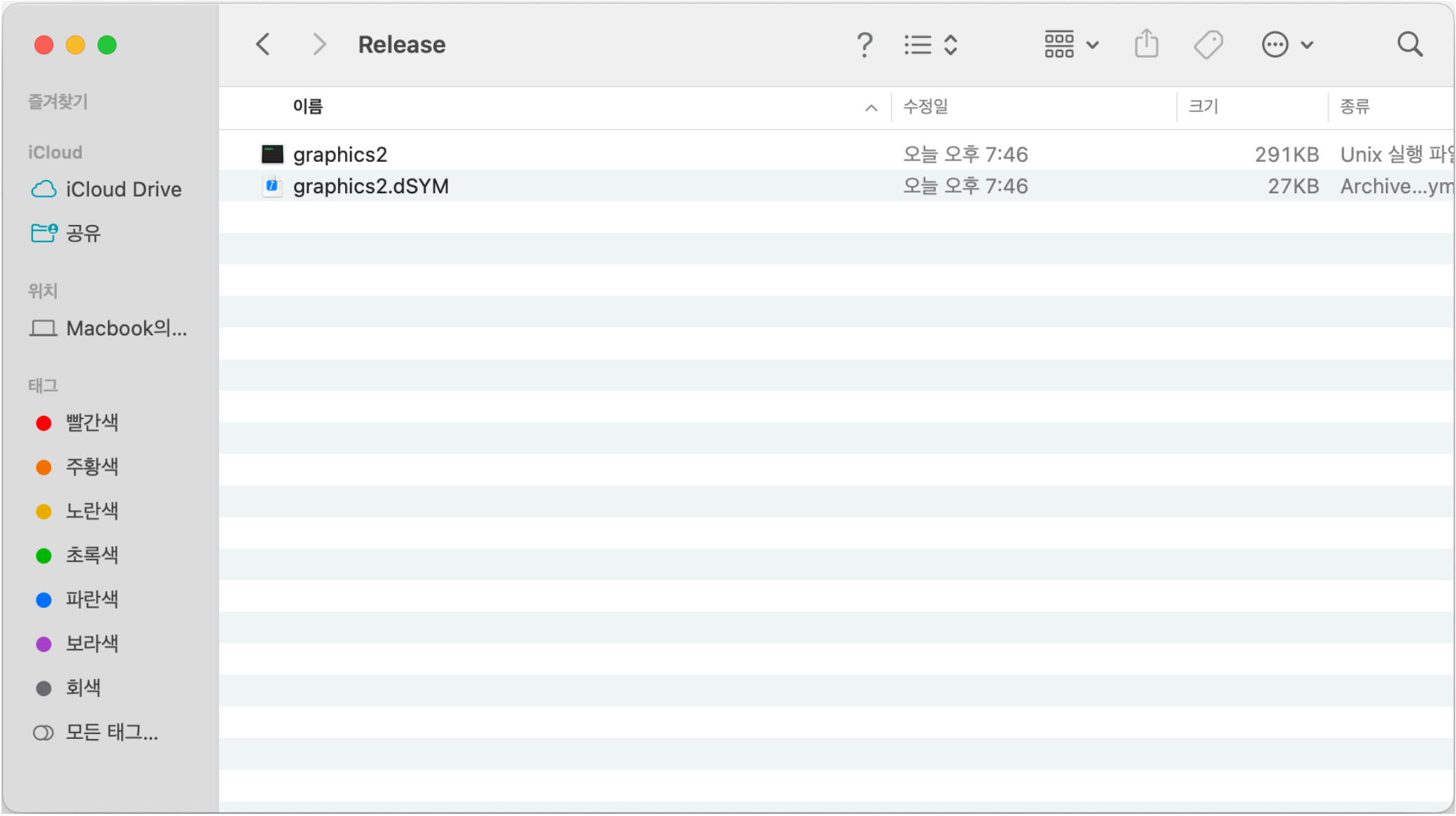


빌드 성공

# Release 폴더



Release 폴더 생성



Release 폴더에 실행파일과 dSYM 파일 생성

dSYM(debug symbol) 파일은 애플리케이션의 디버그 정보를 포함하는 파일로 애플리케이션의 바이너리 코드와 함께 디버깅 정보를 제공하여, 애플리케이션이 충돌하거나 버그를 발견할 때 디버깅을 돕습니다. 이 파일은 심볼(symbol) 정보, 함수 및 변수 이름, 파일 및 라인 번호 등 디버깅에 필요한 정보를 포함합니다.

감사합니다