

60분걸리는 빌드를 1분대에 빌드하기



발표 : 강흥기

날자고도의 탄막슈팅 b 0.7

http://www.masque.kr

DirectX ☺ Barrage

RSS

뉴스/공지 강좌: 탄막/리듬 지식iN/질답 만든게임/인디게임 커뮤니티: 자유/그림/유머/광고 랭킹/올블로그

자유대화 / 유머

- 아이디를 바꾸고 싶은데 1
- 졸립니다 3
- 정책 틈틈히 하는중입니다. 3
- 면접 보러 왔습니다 3
- 네이트 도용당했네요 1
- 포켓몬빵 썰 앨범 당첨+수령 3
- 서울시장 후보 나경원 박원순의 살아온 삶 전격... 2
- 개인 블로그화 문제 2
- 나꼼수 소감
- 샤니빵 이벤트 당첨 3
- 2011 한강 세계불꽃놀이 축제 4
- 아직도 믿기지 않아요. 1
- 사이트가 너무 이빠요 1
- 투표갔다 왔습니다. 4
- 외국 커뮤니티에 게임을 올리고 댓글을 받아봤을... 3
- 제 순위가 1
- 샤니빵 이벤트 당첨 3
- 윈도8을 설치해보았습니다. 1
- 파워면접!!! (3) 4
- 파워면접!!! (2) 1
- 파워면접!!!! (1) 1

질문/답변

캐시파일 재생성

설정

페이지 수정

Mobile

- TinyXML 값 받아오는 방법 질문드립니다. 1
- 현재 디바이스에 그려진 것을 텍스처에 복사할수있... 1
- ID3DXSPRITE 질문입니다. 1
- 클래스간의 연결 도통 모르겠습니다. 5
- 2D에서 spot light 를 사용할 수 없을까요.. 1

게임개발

- ACID Xpress
- 메이플스토리 맵뷰어
- TinyXML - 사용방법
- Process Explorer
- AMDS 피하기 3
- 엔지니어로 성공하고 싶다면 하지말아야 할 48가지 노동법과 프로정신
- 게임 프로그래밍으로 배우는 C# 2
- 이스트소프트의 보안 문제점정리
- 네이트 암호 2
- 암호화 방법 3
- 웹상에서 돌아가는 탄막슈팅게임 8
- strtok 4
- 노트 생성 프로그램 5

날자고도 Log out

최근 로그인: 2011-11-08

- 회원 정보 보기
- 스크랩 보기
- 저장함 보기
- 작성 글 보기
- 관리

Level. 15

21,408/23,040 point

41%

검색

- ID는 변경이 불가능 하더군요...
- 댓글의 문제는 어제 배포된 버...
- 댓글테스트

번호	제목	글쓴이	날짜	조회 수
공지	자유대화 슈팅게임 강좌입니다.	날자고도	2009-09-12	29849
공지	자유대화 자유게시판입니다. [1]	날자고도	2009-09-09	46440
213	영상제작 ACID Xpress	날자고도	2011-10-24	141
212	미들웨어 메이플스토리 맵뷰어	날자고도	2011-10-17	204
211	미들웨어 TinyXML - 사용방법	날자고도	2011-10-02	401
210	미들웨어 Process Explorer	날자고도	2011-09-19	432
209	그외 엔지니어로 성공하고 싶다면 하지말아야 할 48가지	날자고도	2011-08-30	636
208	그외 노동법과 프로정신	날자고도	2011-08-29	542
207	그외 게임 프로그래밍으로 배우는 C# [2]	날자고도	2011-08-21	1126
206	데이터베이스 이스트소프트의 보안 문제점정리	날자고도	2011-08-07	863
205	데이터베이스 네이트 암호 [2]	날자고도	2011-08-02	885
204	데이터베이스 암호화 방법 [3]	날자고도	2011-07-30	1297
203	C++ strtok [4]	날자고도	2011-07-27	900
202	C++ sprintf	날자고도	2011-07-17	899
201	그외 디버그 메시지 보내기 [2]	날자고도	2011-07-14	904
200	그외 성공했습니다. 우웁(....) [3]	은령	2011-07-14	901
199	영상제작 Google VP8 [2]	날자고도	2011-07-12	842
198	영상제작 베가스 설치하기	날자고도	2011-07-11	873
197	그외 고정프레임과 틱방식 [5]	날자고도	2011-07-09	1009
196	그외 우웁 토나올 것 같아요 [1]	은령	2011-07-07	751

회원 가입
아이디/비밀번호 찾기
인증 메일 재발송

ID는 변경이 불가능 하더군요...

댓글의 문제는 어제 배포된 버...

댓글테스트

댓글테스트

캐릭터를 하나 띄워보시면 알게...

말로만 들어보면, 그 연산이 ...

3D공부할때 매트릭스를 반대로...

조심해서 들어가세요~ ^^

야간버스 타느라 이제 집에 도...

저는 그냥 포기하고 쉬어야지...

검코디님 센스 ㅋㅋㅋ

잘 보았습니다. 근데 _CrSe...

당첨된분의 여유~

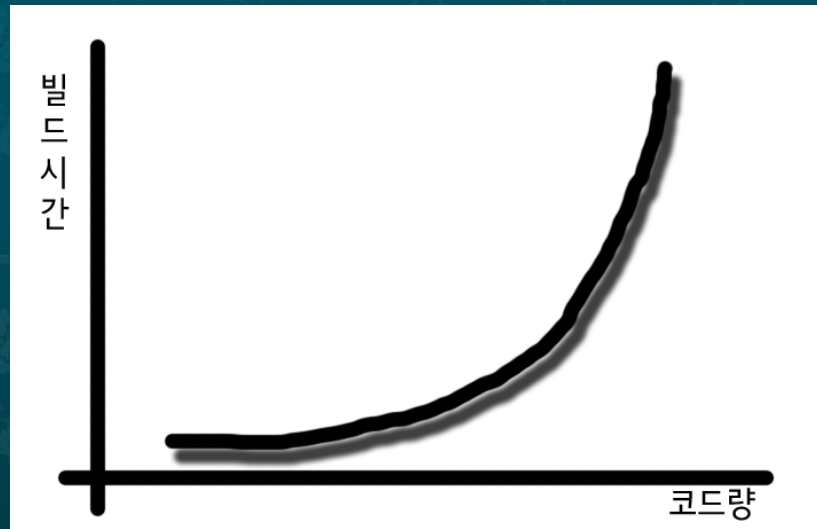
미젠 자잘한 경품은 지겨워요;..

네, 그냥 그림입니다 ^^

무심코 오른쪽을 눌렀네요 ㅎㅎ...

관심분야


- 개발시간단축
- 개발자의 행복
- 매출극대화
- 제품품질향상



우리 빌드 한번에 20분?
코드 몇 개 수정했는데, 2~3분?



시삽은 빌드시간이 없어?



C++을 스크립트처럼
사용할수는 없을까?

60분 => 1분대 (1분59초)

- 컴파일 시간이 오래걸리는 이유
- 미리컴파일된 헤더
- 코드의 종속성을 없애기
- 멀티코어사용
- 링크 시간 줄이기

우리 빌드 시간

나는 7초다

컴파일 시간이 오래걸리는 이유

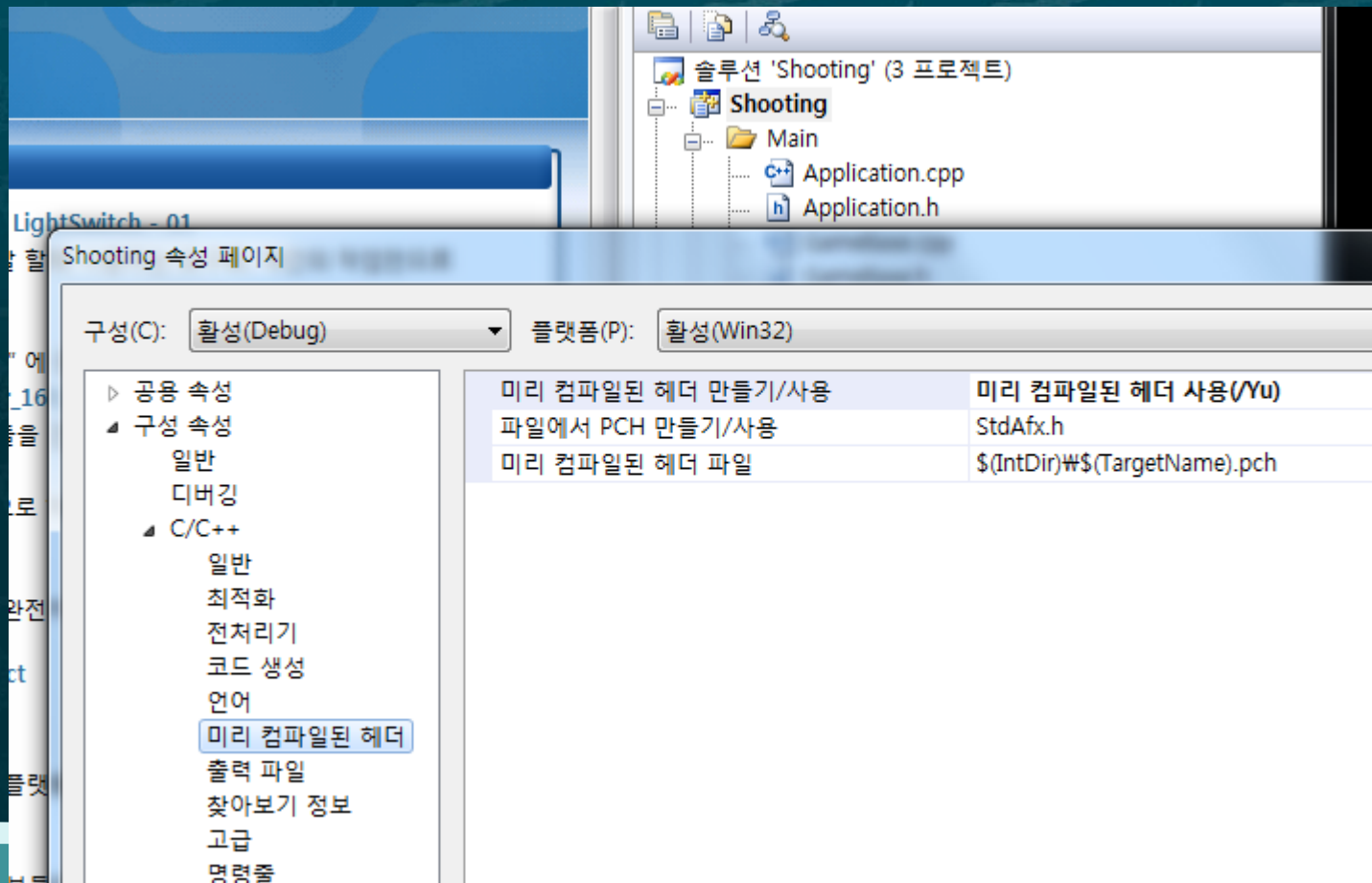


추가되는 시간

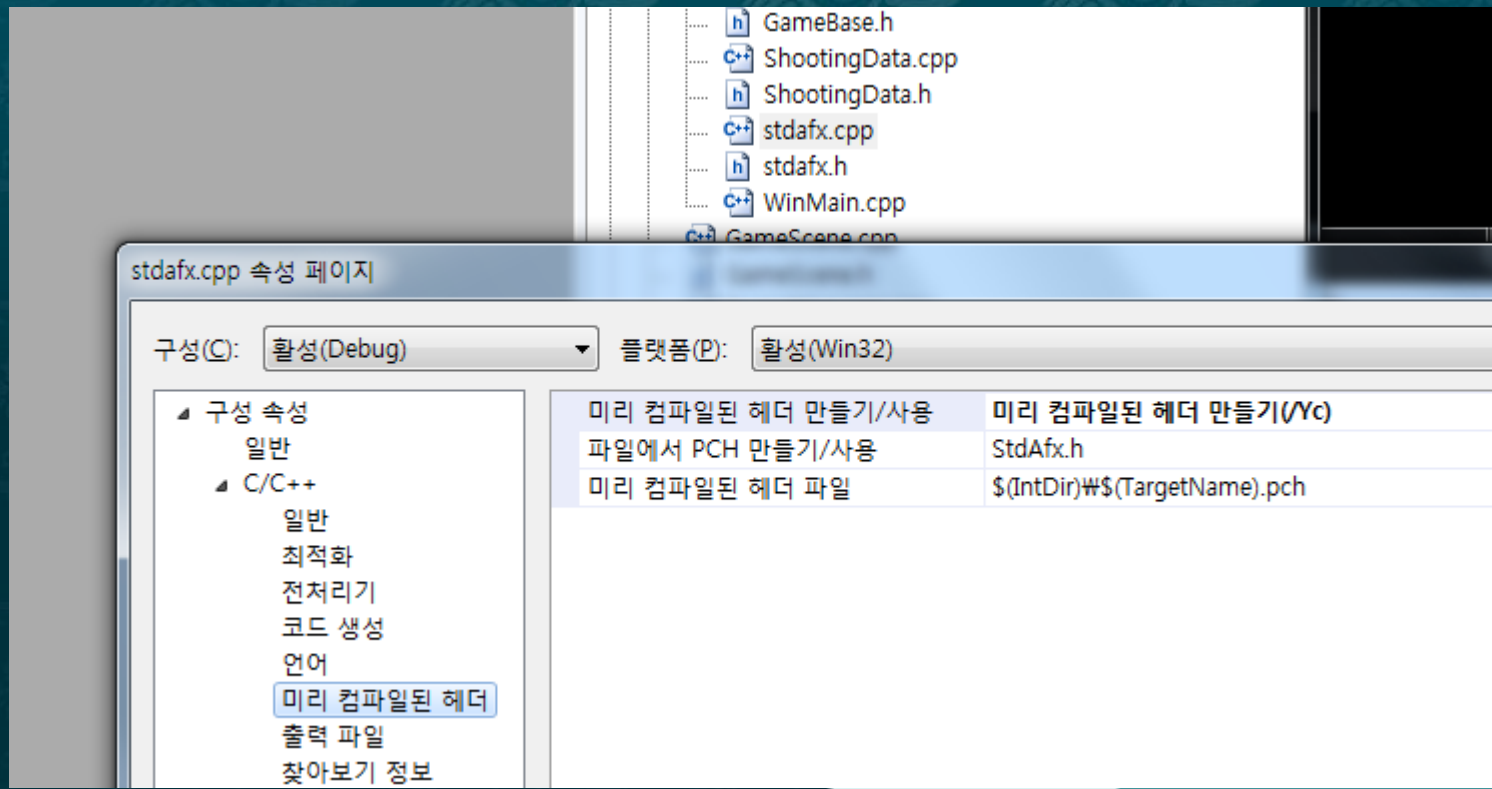
미리컴파일된 헤더

- 절대 바뀌지 않는 헤더만 첨부한다.
- 회사의 코어라이브러리가 있을 때에는 포함한다.

미리 컴파일된 헤더-미리 컴파일된 헤더 사용



미리 컴파일된 헤더 - 미리 컴파일된 헤더 만들기



미리 컴파일된 헤더 - 절대 바뀌지 않는 헤더만 첨부한다

```
//  
#pragma once  
#define WIN32_LEAN_AND_MEAN // 거의  
#define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS // 보안  
#define _CRT_NON_CONFORMING_SWPRINTFS // swpr  
  
// Windows 헤더 파일:  
#include <windows.h>  
  
// C의 런타임 헤더 파일입니다.  
#include <Mmsystem.h> // timeGetTime  
  
// STL  
#define _SECURE_SCL 0  
#define _SECURE_SCL_THROWS 1  
#define _HAS_ITERATOR_DEBUGGING 0  
#include <vector>  
#include <list>  
  
// DX9  
#include <d3dx9.h>  
  
|
```

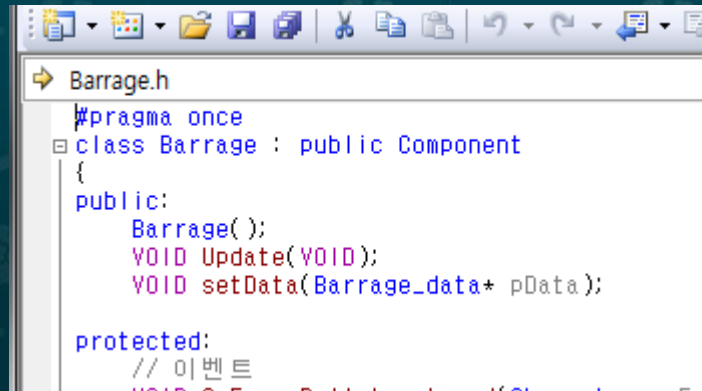
코드의 종속성 없애기

- 프로그래머의 종속성
- 헤더에는 헤더를 넣지 않는다.
- CPP에만 헤더를 넣는다.
- 멤버로 포함될때 포인터를 사용한다

코드의 종속성 없애기 - 프로그래머의 종속성



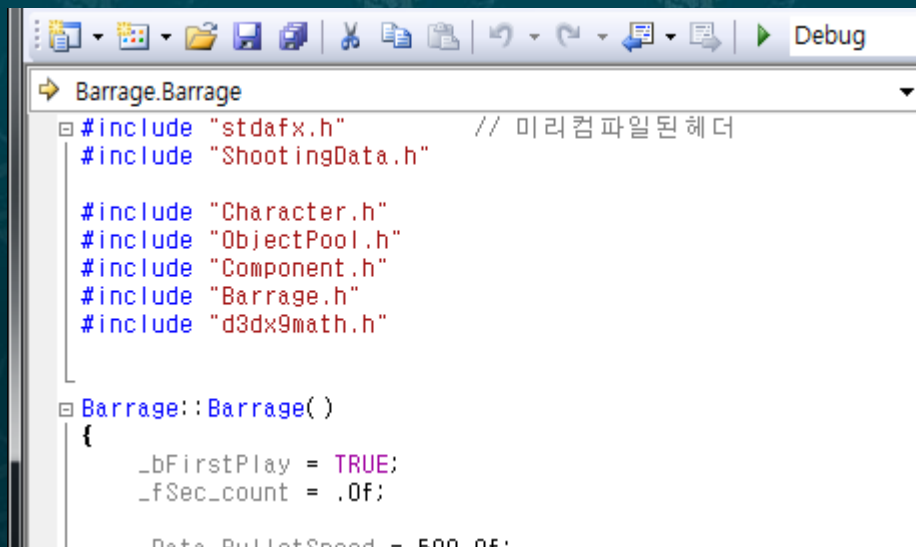
코드의 종속성 없애기 - **헤더에는 헤더를 넣지 않는다.**



```
Barrage.h
#pragma once
class Barrage : public Component
{
public:
    Barrage();
    VOID Update(VOID);
    VOID setData(Barrage_data* pData);

protected:
    // 이벤트
    VOID OnEvent(Barrage_data* pData);
};
```

코드의 종속성 없애기-CPP에만 헤더를 넣는다.



```

Barrage.Barrage
  #include "stdafx.h" // 미리컴파일된 헤더
  #include "ShootingData.h"

  #include "Character.h"
  #include "ObjectPool.h"
  #include "Component.h"
  #include "Barrage.h"
  #include "d3dx9math.h"

  Barrage::Barrage()
  {
    _bFirstPlay = TRUE;
    _fSec_count = .0f;
    Data.BulletSpeed = 500.0f;
  }

```

코드의 종속성 없애기- **멤버로 포함될때 포인터를 사용한다.**

```
// 텍스처
LPDIRECT3DTEXTURE9 _EnemyBullet_texture;
LPDIRECT3DTEXTURE9 _Enemy_texture; //
LPDIRECT3DTEXTURE9 _EnemyExplosion_texture;
LPDIRECT3DTEXTURE9 _Bullet_texture; //

Character* _Player; //
LPDIRECT3DTEXTURE9 _Player_texture[3]; //

Character* _Enemy2;
UINT _uBarrage_Number;
};
```

코드의 종속성 없애기-클래스 선언을 모은다.

```
Image_data
#pragma once

////////////////////////////////////
// 클래스선언들
class GameBase;
class Component;
class Character;
class Barrage;
class ObjectPool;
class DirectX9;
```

```
Barrage.Barrage
#include "stdafx.h" // 미리컴파일된헤더
#include "ShootingData.h"

#include "Character.h"
#include "ObjectPool.h"
#include "Component.h"
#include "Barrage.h"
#include "d3dx9math.h"

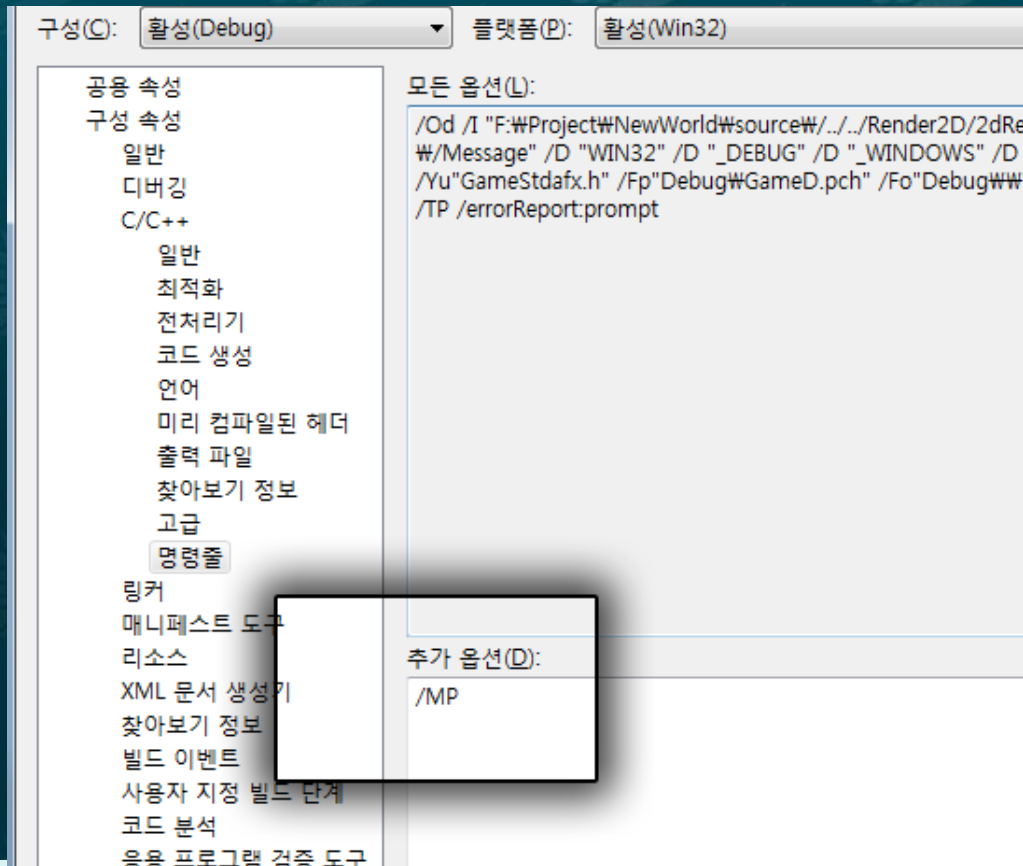
Barrage::Barrage()
{
    _bFirstPlay = TRUE;
    _fSec_count = .0f;

    Data.BulletSpeed = 500.0f;
```

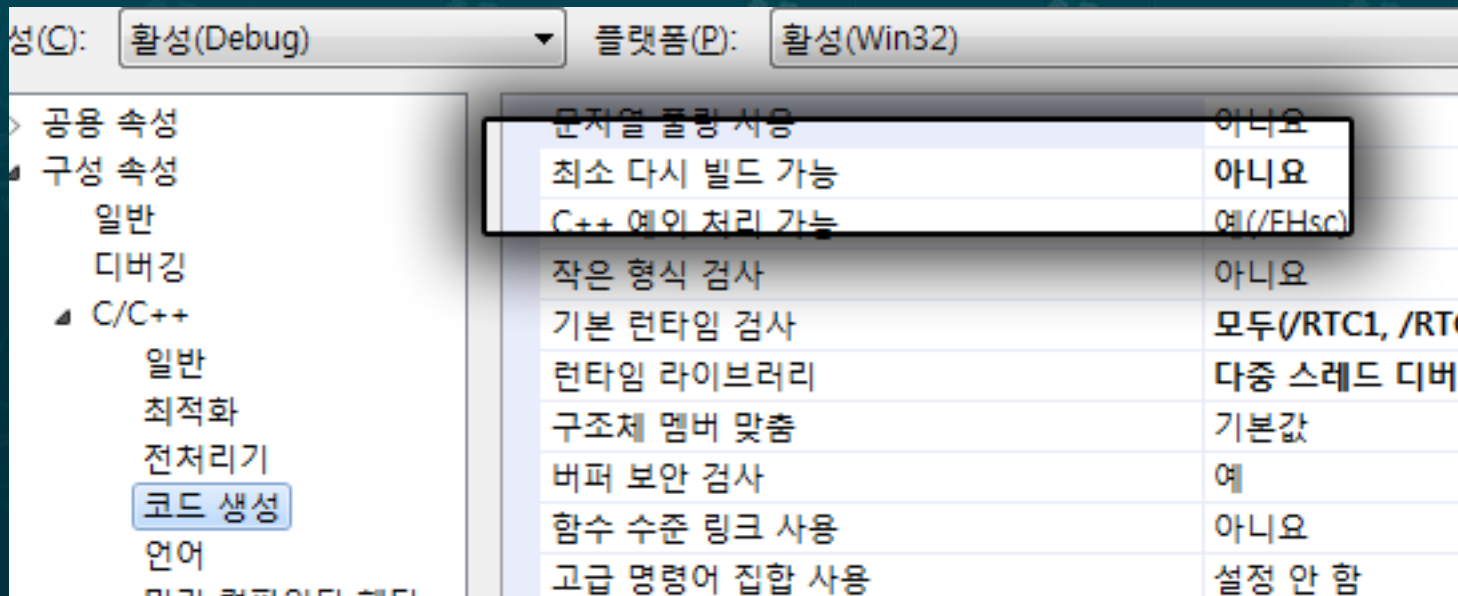
멀티코어 빌드

- 멀티코어 옵션
- 최소 다시 빌드 가능 : 아니요

멀티코어빌드-멀티코어 옵션



멀티코어빌드-최소 다시 빌드 가능



링크 시간 줄이기

- 미리컴파일된 헤더
- 코드의 종속성 없애기



• 감사합니다.