



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

COGP SDK

수정이력

2009년 3월 19일



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

목 차

REVISION 0.55.00 (2009.03.19).....	5
REVISION 0.54.00.....	7
REVISION 0.53.00.....	8
REVISION 0.52.00 (2009.02.05).....	8
REVISION 0.50.00 (2009.01.28).....	9
REVISION 0.22.00 (2009.01.12).....	10
REVISION 0.20.00 (2009.01.09).....	11



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

REVISION 0.10.01..... 12

REVISION 0.09.11 (2008.12.31)..... 13

REVISION 0.09.10 (2008.12.24)..... 13

REVISION 0.09.09 (2008.12.24)..... 14

REVISION 0.09.08..... 14

REVISION 0.09.07 (2008.12.18)..... 14

REVISION 0.09.06 (2008.12.16)..... 15

REVISION 0.09.05..... 15

REVISION 0.09.04..... 16



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

REVISION 0.09.03..... 17

REVISION 0.09.02..... 21

REVISION 0.09.01..... 22

REVISION 0.09.00..... 23

REVISION 0.08.05..... 24

REVISION 0.08.02..... 27

작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

REVISION 0.55.00 (2009.03.19)

모듈	내용
공통	<p>MPGSGW 기능을 별도의 라이브러리로 분리 하였습니다.</p> <p>MPGSGW 기능을 사용하는 게임에서는 다음 파일들을 프로젝트에 추가하여 사용하기 바랍니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● WIPI 게임 <ul style="list-style-type: none"> ■ (COGP SDK)/inc/mpgs/mpgsgw_wipic.h ■ (COGP SDK)/lib/w32/mpgsgw_wipic.lib ■ (COGP SDK)/lib/w32/mpgsgw_cogp.lib ● COGP 게임 <ul style="list-style-type: none"> ■ (COGP SDK)/inc/mpgs/mpgsgw_cogp.h ■ (COGP SDK)/lib/w32/mpgsgw_cogp.lib
	<p>CRA(Cogp Resource Archive) 리소스 파일 규격이 변경 되었습니다.</p> <p>기존에 빌드한 CRA 파일을 사용하지 않습니다.</p> <p>본 SDK 버전에서 제공하는 CogpResourceEditor.exe 로 리소스를 재빌드하여 사용하기 바랍니다.</p>



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

cogpconvert_wipi20.lib	<p>변환 WIPI의 힙 메모리 핸들 구조를 SKT WIPI 폰에서의 핸들 구조와 동일하게 변경 하였습니다.</p> <p>[기존구조]</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 실제 데이터 주소 (4 Byte) ● 메모리 블록의 크기 (4 Byte) ● 실제 데이터 <p>[변경구조]</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 실제 데이터 주소 (4 Byte) ● 실제 데이터 <p>MC_GETDPTR() 매크로를 사용하지 않고 직접 메모리 오프셋 위치를 변경하도록 게임 로직을 구현한 경우 수정이 필요합니다. (예: new, delete 의 operator override 구현)</p>
cogpcore.lib	<p>TV 리모콘 키를 추가 하였습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● KD_INPUT_TVREMOCON_PLAYPAUSE ● KD_INPUT_TVREMOCON_STOP ● KD_INPUT_TVREMOCON_REWIND ● KD_INPUT_TVREMOCON_FOWARD <p>해당 리소스를 리소스 아이디 외에 리소스 이름으로도 조회할 수 있도록 기능을 확장 하였습니다.</p> <p>함수 추가</p> <ul style="list-style-type: none"> ● kdGetTokenSizeByName() ● kdGetTokenByName() ● kdGetResourceSizeByName() ● kdGetResourceByName()



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

CogpEmulator.exe	디바이스 스킨 이미지를 반영 하였습니다. 그리고, 각 디바이스에 해당하는 스킨 설정 기능을 보완 하였습니다. Custom Skin 기능은 제공하지 않습니다. 특정 해상도 및 기타 사양을 갖는 디바이스 스킨의 추가가 필요하신 경우 문의해 주시기 바랍니다.
CogpResourceEditor.exe	해당 리소스를 리소스 아이디 외에 리소스 이름으로도 조회할 수 있도록 CRA 규격을 변경 하였습니다. 기존 규격의 CRI, CRA 파일은 호환하지 않습니다.

REVISION 0.54.00

모듈	내용
cogpconvert_brew21.lib cogpconvert_brew31.lib	터치패드 및 포인팅 입력장치 관련 이벤트 처리를 추가 하였습니다. <ul style="list-style-type: none"> ● EVT_PEN_DOWN ● EVT_PEN_UP ● EVT_PEN_MOVE ● EVT_PEN_STALE_MOVE (제공하지 않음)
cogptarget_wipi12.lib cogptarget_wipi20.lib	터치패드 및 포인팅 입력장치 관련 이벤트 처리를 추가 하였습니다. <ul style="list-style-type: none"> ● MV_POINTER_PRESS_EVENT ● MV_POINTER_RELEASE_EVENT ● MV_POINTER_MOVE_EVENT ● MV_POINTER_DBLCLK_EVENT



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

REVISION 0.53.00

모듈	내용
공통	<p>Visual Studio Application Wizard 기능을 보강하였습니다.</p> <p>멀티플랫폼 대응이 용이한 Visual Studio 8.0 (VS2005) 버전 이상의 사용을 권장합니다.</p> <p>COGP SDK 설치 시에 Visual Studio 6.0, 8.0 (VS2005) 및 9.0 (VS2008) 에 COGP AppWizard 가 자동으로 등록됩니다.</p> <p>현재 제공되는 AppWizard 으로 지원되는 타겟 플랫폼은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none">● Emulator (Win32)● PMP (Windows CE - ARMV4)● PMP (Windows CE - MIPSII)

REVISION 0.52.00 (2009.02.05)

모듈	내용
cogpconvert_wipi20.lib	<p>함수 추가</p> <ul style="list-style-type: none">● OEMC_grpGetVectorFont● OEMC_grpGetFontInfoEx● OEMC_grpReleaseFont● OEMC_grpGetDefaultFontName● OEMC_grpSetDefaultFontName



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

	<p>벡터폰트는 제공하지 않습니다. 기본폰트로 "굴림"을 제공합니다. 한글폰트는 Medium, Large 크기만 제공합니다. (Small 크기에서는 제공하지 않습니다.)</p>
cogpcore.lib	<p>값 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> ● KD_FONTTYPE ● KD_FONTALIGN ● KD_FONTSTYLE

REVISION 0.50.00 (2009.01.28)

모듈	내용
공통	<p>자료형 및 구조체 삭제</p> <ul style="list-style-type: none"> ● KDbYTE, KDword, KDdword ● KDlong, KDulong ● KDFileStat ● KD_EPIPE <p>자료형 및 구조체 추가</p> <ul style="list-style-type: none"> ● KD_TRUE, KD_FALSE, KD_NULL ● KDmode ● KDStat



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

	폰키패드의 볼륨키 추가 <ul style="list-style-type: none"> ● KD_INPUT_PHONEKEYPAD_VOLUMEUP ● KD_INPUT_PHONEKEYPAD_VOLUMEDOWN
	함수 이름 변경 <ul style="list-style-type: none"> ● kdSockCreate() → kdSocketCreate() ● kdSockClose() → kdSocketClose() ● kdSockConnect() → kdSocketConnect() ● kdSockBind() → kdSocketBind() ● kdSockListen() → kdSocketListen() ● kdSockAccept() → kdSocketAccept() ● kdSockGetName() → kdSocketGetName() ● kdSockGetPeerName() → kdSocketGetPeerName() ● kdSockRead() → kdSocketRecv() ● kdSockWrite() → kdSocketSend() ● kdSockRecvFrom() → kdSocketRecvFrom() ● kdSockSendTo() → kdSocketSendTo()

REVISION 0.22.00 (2009.01.12)

모듈	내용
공통	MPGS GW 상용라이브러리의 오류를 수정 하였습니다.
	GXGPlayer 에서 게임의 일시정지 및 재개 시에 재생 중인 사운드의 일시정지 및 재개를 처리 하였습니다.



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

cogpconvert_wipi20.lib	사용자의 MDN과 GXG 로그인 아이디를 조회하는 "PHONENUMBER", "GXGLOGINID" 명령어를 추가 하였습니다. MC_knlGetSystemProperty() 를 사용하십시오.
cogpcore.lib	GXG 로그인 아이디를 반환하는 KD_ATTRIB_GXGLOGINID를 추가 하였습니다. kdQueryAttribcv() 함수를 사용하여 조회할 수 있으며, 사용자 구별을 위해 사용하실 수 있습니다. 참고로, 사용자 구별은 KD_ATTRIB_GXGLOGINID 및 KD_ATTRIB_MDN 을 사용하실 수 있습니다.
	사용자 이벤트를 정의 및 발생할 수 있도록 개선 하였습니다. cogp_common.h 의 KDEvent 구조체와 KD_ETYPE에 사용자 이벤트의 구조체와 이벤트 값을 추가할 수 있습니다. 이벤트 처리와 관련한 다음 함수를 추가 하였습니다. kdCreateEvent(), kdFreeEvent(), kdPostEvent(), kdLoopEvent()
CogpEmulator.exe	시스템 일시정지 및 재개를 시험해 볼 수 있는 기능을 추가 하였습니다.
	디버그 창을 추가 하였습니다. MC_knlPrintk() 및 kdPrintf() 함수를 사용하십시오.

REVISION 0.20.00 (2009.01.09)

모듈	내용
----	----



작성일자	문서명	코어 버전
2009-03-19	COGP SDK 수정이력	0.55.00

공통	<p>프로젝트 설정이 변경 되었습니다.</p> <p>BlankProject의 프로젝트 설정을 참고하여 주십시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> - MFC 의존도를 제거합니다. (Project Setting→General→"Not Using MFC" 혹은 "Use Standard Windows Libraries") - 런타임 라이브러리 사용 옵션을 변경합니다. (Project Setting→C/C++→Runtime Library를 "Multithreaded" 혹은 "debug Multithreaded") - 빌드작업의 편의를 위해 3개의 Configuration을 제공합니다. (Emulator_Debug, Emulator_Release, GXGPlayer_Release) - PC전용 게임 바이너리의 배포 시에는 Emulator_Release와 GXGPlayer_Release 버전을 전달해 주십시오.
	<p>BREW v2.1, v3.1 콘텐츠를 위한 변환 라이브러리가 제공됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - cogpconvert_brew21.lib - cogpconvert_brew31.lib <p>SKT-WIPI 타겟용 바이너리 생성을 위한 타겟 라이브러리가 제공됩니다. (BREW to WIPI 콘텐츠 변환 시 사용)</p> <ul style="list-style-type: none"> - cogptarget_wipi12.lib - cogptarget_wipi20.lib <p>PC전용 게임 개발 시 OpenGL ES 2.0을 사용할 수 있는 라이브러리가 제공됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - gigaEGL.lib - gigaES.lib
cogpcore.lib	중력 센서에 의한 가속도 관련 이벤트 KEventAccelerometer 를 추가 하였습니다.
	cogp_api_mpgs_gw.h 파일명을 mpgsgw_cogp.h 로 변경 하였습니다.

REVISION 0.10.01

모듈	내용
----	----



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

공통	WIN32용 OpenGL ES 2.0 라이브러리를 추가 하였습니다. gigaEGL.lib, gigaES.lib
cogpcore.lib	3D 기능과 관련한 3개 API를 추가 하였습니다. kd3DInit(), kd3DRelease, kd3DFlush()
cogpconvert_wipi20.lib	네트워크 연결중인 PC에서 MC_netConnect()이 M_E_ISCONN을 반환하던 것을 M_E_SUCCESS를 반환하도록 하였습니다.

REVISION 0.09.11 (2008.12.31)

모듈	내용	비 고
cogpcore.lib	MPGS G/W의 내부 구현을 변경 하였습니다.	
	kdNameLookup()의 콜백기능을 추가하였으며, 함수 프로토타입을 변경 하였습니다.	
CogpEmulator.exe	실행속성 설정 항목으로 DID와 BDID를 추가 하였습니다. MPGS G/W 시험을 위해 요구되는 값으로 기본값 2로 설정하시기 바랍니다.	

REVISION 0.09.10 (2008.12.24)

모듈	내용	비 고
cogpconvert_wipi20.lib	네트워크를 통해 세이브 데이터를 백업/복원하는 MPGS G/W 함수 2종을 추가 하였습니다.	
cogpcore.lib	MPGS G/W 함수 중 네트워크 세이브 데이터 백업/복원 시에 데이터를 암호화 처리하도록 보완 하였습니다.	
cogptarget_wince.lib	COGP SDK v.0.09.09 버전 mips 라이브러리 오류로 재 배포합니다.	
CogpEmulator.exe	실행속성의 값을 대/소문자 모두 입력 가능하도록 보완 하였습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

REVISION 0.09.09 (2008.12.24)

모듈	내용	비 고
skt_gamedrm.lib	보안파일시스템 관련 오류로 라이브러리가 변경 되었습니다.	

REVISION 0.09.08

모듈	내용	비 고
cogpconvert_brew21.lib	CONVERTBMP() 의 파라미터 AEEImageInfo 구조체의 반환 값이 정상적으로 처리됩니다.	
cogpconvert_brew31.lib	nColors, cxFrame 값을 정상적으로 반환하도록 수정 하였습니다.	
cogpcore.lib	비트맵 헤더정보에 파일크기 항목이 기입되어있지 않아도 BMP 이미지 로딩이 가능하도록 개선 하였습니다.	
	MPGS G/W 관련 기능을 제공 하였습니다. (실행인증, 아이템구매, 세이브데이터 백업, 세이브데이터 복원)	
cogptarget_gxgplayer.lib	보안파일시스템 관련 API 기능 중 write, append 관련 버그를 수정 하였습니다.	
cogptarget_wince.lib	보안파일시스템 관련 API 기능 중 write, append 관련 버그를 수정 하였습니다.	
CogpResourceEditor.exe	BRX 변환 시 리소스 객체 별 설정된 mime-type이 정상적으로 반영되도록 수정 하였습니다.	

REVISION 0.09.07 (2008.12.18)

모듈	내용	비 고
cogpconvert_wipi20.lib	RDWR 파일 열기 모드의 버그를 수정 하였습니다.	
cogpconvert_brew21.lib cogpconvert_brew31.lib	OBJECT 리소스를 로딩 후 반환하는 버퍼의 두 바이트 값이 BREW 규격과 동일하도록 수정 하였습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

REVISION 0.09.06 (2008.12.16)

모듈	내용	비 고
cogptarget_emulator.lib	WAVE 확장포맷의 재생이 가능하도록 보완 하였습니다.	
cogptarget_gxgplayer.lib	WAVE 확장포맷의 재생이 가능하도록 보완 하였습니다.	
cogptarget_wince.lib	WAVE 확장포맷의 재생이 가능하도록 보완 하였습니다.	
CogpEmulator.exe	구동 중인 프로그램 종료 시 에뮬레이터가 정상 종료하도록 수정 하였습니다.	
	MDN을 비롯한 시스템설정 값에 대해 설정하는 기능을 추가 하였습니다.	
COGP_FAQ.doc	문자입력 기능구현에 대한 FAQ를 작성 하였습니다.	

REVISION 0.09.05

모듈	내용	비 고
cogpconvert_wipi20.lib	문자입력 기능 및 TEXT_COMPONENT를 구현 하였습니다. (문자입력에 사용하는 키는 MC_KEY_ 계열이 아닌 KD_INPUT_ 계열을 사용하는 것을 권장 합니다.) (아직 한/영 전환에 있어 기능이 완전하지 않으니 양해 바랍니다.)	
	MC_uicGetGeometry() 함수를 추가 하였습니다.	
	소켓 네트워크 콜백이 정상적으로 동작하도록 수정 하였습니다.	
cogpcore.lib	KD_IIOGROUP_KEYBOARD의 키코드 값을 Windows의 VK_KEY 값에 맞추어 변경 하였습니다.	
cogptarget_emulator.lib	문자입력 기능을 구현 하였습니다.	
	소켓 네트워크 이벤트의 파라미터를 정상적으로 전달하도록 수정 하였습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

cogptarget_gxgplayer.lib	문자입력 기능을 구현 하였습니다. 파일의 READWRITE mode 동작이 정상적으로 동작하도록 수정 하였습니다.	
cogptarget_wince.lib	문자입력 기능을 구현 하였습니다. 파일의 READWRITE mode 동작이 정상적으로 동작하도록 수정 하였습니다.	

REVISION 0.09.04

모듈	내용	비 고
cogpconvert_wipi20.lib	다음 헤더파일을 변경 하였습니다. MCmda_wipi12.h MCmda_wipi20.h	
cogptarget_emulator.lib	다음 이벤트를 구현 하였습니다. KD_EVT_SOUND_PLAY_DONE KD_EVT_SOUND_PLAY_START KD_EVT_SOUND_PLAY_PAUSE KD_EVT_SOUND_PLAY_RESUME KD_EVT_SOUND_PLAY_ABORT KD_EVT_SOUND_PLAY_REPEAT 이벤트는 아직 구현되지 않았습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

cogptarget_gxgplayer.lib	<p>다음 이벤트를 구현 하였습니다.</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_DONE</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_START</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_PAUSE</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_RESUME</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_ABORT</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_REPEAT 이벤트는 아직 구현되지 않았습니다.</p>	
cogptarget_wince.lib	<p>다음 이벤트를 구현 하였습니다.</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_DONE</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_START</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_PAUSE</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_RESUME</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_ABORT</p> <p>KD_EVT_SOUND_PLAY_REPEAT 이벤트는 아직 구현되지 않았습니다.</p>	
SP003_Sound	다양한 사운드 이벤트 발생을 추가 하였습니다.	
SP102_W2C_Sound	다양한 사운드 이벤트 발생을 추가 하였습니다.	

REVISION 0.09.03

모듈	내용	비 고
공통	Sample 컨텐츠 들의 폴더 및 프로젝트 구성을 멀티플랫폼 빌드에 대응하여 재구성 하였습니다.	



작성일자	문서명	코어 버전
2009-03-19	COGP SDK 수정이력	0.55.00

	<p>Visual Studio 2005에서 사용하실 수 있는 AppWizard가 수정 되었습니다. SDK 내 vs_addin\appwizard\vs2005의 폴더 내용을 모두 #Program Files\Microsoft Visual Studio 8\VC에 복사해서 사용하십시오.</p>	
	<p>Visual Studio 2008에서 사용하실 수 있는 AppWizard가 추가 되었습니다. SDK 내 vs_addin\appwizard\vs2008의 폴더 내용을 모두 #Program Files\Microsoft Visual Studio 9.0\VC에 복사해서 사용하십시오.</p>	
cogpconvert_wipi20.lib	<p>IMG_KIND_PNG 이미지의 투명픽셀 버그를 수정 하였습니다.</p>	
	<p>MC_UIC_DATE_TIME_COMPONENT 기능을 추가 하였습니다. 다음 함수를 추가 하였습니다. MC_uicGetClassName() MC_uicSetCallback() MC_uicSetEventHandler() MC_uicSetTimeMask() MC_uicSetTime() MC_uicSetTimeLong() MC_uicGetTime()</p>	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

<p>다음 함수를 추가 하였습니다.</p> <p>MC_knlCreateSharedBuf() MC_knlDestroySharedBuf() MC_knlGetSharedBuf() MC_knlGetSharedBufSize() MC_knlResizeSharedBuf()</p>	
<p>다음 함수를 추가 하였습니다.</p> <p>MC_grpDecodeNextImage() MC_grpEncodeImage() MC_grpDrawArc() MC_grpFillArc()</p>	
<p>OEMC_knlGetToken() 함수를 추가 하였습니다.</p>	
<p>PC 전용 게임 개발을 위한 키 이벤트를 추가 하였습니다.</p> <p>WIPI의 기본 키 외로 다양한 입력장치의 키를 사용할 수 있게 되었습니다.</p> <p>handleCletEvent() 로 MV_COGP_KEY_PRESS_EVENT 혹은 MV_COGP_KEY_RELEASE_EVENT 가 발생합니다.</p> <p>key code는 SDK 설치폴더의 /inc/cogp_common.h 를 참고하십시오.</p>	
<p>OEMC_grpSetCloneScreenFrameBuffer() 함수가 SKT WIPI 규격과 동일하게 1회 생성 후 동일한 프레임 버퍼를 반환하도록 수정 하였습니다.</p> <p>MC_knlGetResource() 함수의 반환 값 버그를 수정 하였습니다.</p>	



작성일자	문서명	코어 버전
2009-03-19	COGP SDK 수정이력	0.55.00

	<p>MC_mdaPlay(), MC_mdaPause(), MC_mdaResume(), MC_mdaStop()의 결과에 따라 정상적으로 콜백함수로 다음 이벤트가 발생되도록 개선 하였습니다.</p> <p>MC_MDA_STATUS_START MC_MDA_STATUS_STARTED MC_MDA_STATUS_STOPP MC_MDA_STATUS_STOPPED MC_MDA_STATUS_PAUSE MC_MDA_STATUS_PAUSEED MC_MDA_STATUS_RESUME MC_MDA_STATUS_RESUMEED</p>	
cogpconvert_brew21.lib cogpconvert_brew31.lib	BitBlt 관련 함수의 Clipping 버그를 수정 하였습니다.	
cogptarget_emulator.lib	WAV 음원 재생 완료 시 GP_EVT_SOUND_PLAYDONE 이벤트가 발생되도록 개선 하였습니다.	
cogptarget_gxgplayer.lib	WAV 음원 재생 완료 시 GP_EVT_SOUND_PLAYDONE 이벤트가 발생되도록 개선 하였습니다.	
cogptarget_wince.lib	WAV 음원 재생 완료 시 GP_EVT_SOUND_PLAYDONE 이벤트가 발생되도록 개선 하였습니다.	
CogpEmulator.exe	게임패드를 지원하도록 개선 하였습니다.	
CogpResourceEditor.exe	브루 BRX 파일 포맷의 리소스를 Import 할 수 있도록 개선 하였습니다. (브루 BRX 파일을 Import 한 후, WIPI XRF 파일로 Export 할 수 있게 되었습니다.)	
	Drag & Drop을 지원하도록 개선 하였습니다.	
brx_converter.exe	CogpResourceEditor.exe 가 동일 기능을 수행할 수 있게 됨에 따라 이후 배포하지 않습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

SP101_W2C_Input	WIPI2COGP 콘텐츠에서 키보드, 리모콘, 게임패드 등 COGP의 다양한 입력장치 키를 사용하는 예제를 포함 하였습니다.	
SP102_W2C_Sound	WIPI2COGP 콘텐츠에서 멀티채널 사운드의 사용 예제를 포함 하였습니다.	
SP103_W2C_MpgsGw	WIPI2COGP 콘텐츠에서 MPGS Gateway의 연동 예제를 포함 하였습니다.	
SP106_MpgsGw	COGP 콘텐츠에서 MPGS Gateway의 연동 예제를 포함 하였습니다.	

REVISION 0.09.02

모듈	내용	비 고
공통	<p>Visual Studio 6.0에서 사용하실 수 있는 AppWizard가 추가 되었습니다. 보다 편리하게 New Project를 구성하실 수 있습니다. 다음 파일을 #Program Files#Microsoft Visual Studio#Common#MSDev98#Template에 복사해서 사용하십시오. COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs60#COGP Application Wizard.awx COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs60#WIPI2COGP Application Wizard.awx</p>	
	<p>Visual Studio 2005에서 사용하실 수 있는 AppWizard가 추가 되었습니다. 다음 파일을 #Program Files#Microsoft Visual Studio 8#VC#vcprojects에 복사해서 사용하십시오. COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs2005#COGP Application Wizard.ico COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs2005#COGP Application Wizard.vmdir COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs2005#COGP Application Wizard.vsz COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs2005#WIPI2COGP Application Wizard.ico COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs2005#WIPI2COGP Application Wizard.vmdir COGP10 SDK#vs_addin#AppWizard#vs2005#WIPI2COGP Application Wizard.vsz</p>	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

cogpconvert_wipi20.lib	MCStd.h 헤더파일이 변경 되었고, 표준 함수의 구현이 변경 되었습니다.	
cogptarget_emulator.lib	WAV 음원의 멀티 재생을 지원합니다.	
	소켓 네트워크가 정상 동작합니다.	
	<KNOWN BUG LIST> - CogpEmulator 종료 시 Access Violation이 발생하는 경우가 있습니다. - WAV 음원 재생 완료 시에 이벤트 혹은 콜백으로 완료 이벤트 코드가 전달되지 않습니다.	
cogptarget_gxgplayer.lib	WAV 음원의 멀티 재생을 지원합니다.	
	소켓 네트워크가 정상 동작합니다.	
cogptarget_wince.lib	WAV 음원의 멀티 재생을 지원합니다.	
CogpResourceEditor.exe	복수개의 리소스 아이템을 선택하여 압축 여부를 변경할 수 있도록 개선 되었습니다. SHIFT, CTRL 키를 사용하여 복수개의 리소스 아이템을 선택한 후 마우스 우측 버튼을 사용하여 압축 여부를 변경할 수 있습니다.	
brx_converter.exe	BRX를 XRF로 변환 시에, 리소스의 ID 매핑 방법을 개선 하였습니다. 변환 후에 생성된 XRF로 CogpResourceEditor.exe 를 사용하여 CRA를 생성할 수 있게 되었습니다.	

REVISION 0.09.01

모듈	내용	비 고
cogpconvert_wipi20.lib	MCAPI.h 파일이 수정 되었습니다.	
	MC_grpDrawString()의 4 번째 파라미터 타입이 수정 되었습니다.	
	OEMC_utilUncompress()이 헤더파일 내 추가 되었습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

	Emulator와 GXGPlayer 에서 MC_netConnect() 가 M_IS_CONN 값 만을 반환하던 것을 수정 하였습니다.	
cogptarget_emulator.lib	네트워크 연결 상태를 항상 GP_NET_STATE_OPENED 로 반환하던 것을 수정 하였습니다.	
cogptarget_gxgplayer.lib	네트워크 연결 상태를 항상 GP_NET_STATE_OPENED 로 반환하던 것을 수정 하였습니다.	
CogpResourceEditor.exe	WIPI XRF import 시에 0번 index를 갖는 리소스 처리 버그를 수정 하였습니다.	

REVISION 0.09.00

모듈	내용	비 고
공통	COGP 라이브러리를 Structure Alignment 를 Default 8 Byte로 컴파일 하였습니다.	
	COGP SDK 설치 시 다음 환경변수가 설정됩니다. COGP10BIN → COGP SDK의 BIN 폴더 COGP10INC → COGP SDK의 INC 폴더 COGP10LIB → COGP SDK의 LIB 폴더	
cogp_core.lib	시스템 속성 값을 조회하는 기능이 추가 되었습니다. SysQueryAttribi() SysQueryAttribcv() (현재 정의된 속성 외로 필요하신 항목이 있으시면 문의하여 주십시오)	
cogpconvert_wipi20.lib	타이머 관련 버그가 수정 되었습니다.	
cogptarget_emulator.lib	응용프로그램 종료 시의 문제가 해결 되었습니다.	
cogptarget_gxgplayer.lib	GXG-Player와 연동하는 PC 전용 게임 개발을 위한 라이브러리가 추가 되었습니다.	
cogptarget_wince.lib	PMP 디바이스 타겟의 게임 개발을 위한 라이브러리가 추가 되었습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

CogpResourceEditor.exe	WIPI XRF import 이후 리소스 추가가 가능하도록 보완 되었습니다. (WIPI→COGP 변환의 경우)	
------------------------	---	--

REVISION 0.08.05

모듈	내용	비 고
cogp_core.lib	반복 타이머를 구동하는 기능이 추가 되었습니다. TmrStartRepeat()	
	개별 소켓에 콜백을 등록하는 기능이 추가 되었습니다. SockInstallCallbackConnected() SockInstallCallbackReadable() SockInstallCallbackWritable() SockInstallCallbackIncoming()	
	소켓 관련 함수의 port 파라미터 타입이 변경 되었습니다. GpInt32 → GpUInt16	
	SockAccept() 의 함수 원형의 버그가 수정 되었습니다.	



작성일자	문서명	코어 버전
2009-03-19	COGP SDK 수정이력	0.55.00

	<p>NetGetHostAddr() 함수가 삭제 되었습니다. 대신 동일한 기능을 수행하는 다음 함수가 추가 되었습니다. NetNameLookup() NetNameLookupCancel()</p> <p>GpEventNetHostAddr 이벤트 구조체와 GP_EVT_NET_HOST_ADDR 이벤트 코드가 삭제 되었습니다. 대신 동일한 기능을 수행하는 다음 이벤트 구조체와 이벤트 코드가 추가 되었습니다. GpEventNameLookup GP_EVT_NAME_LOOKUP_COMPLETE</p>	
	<p>다음 구조체의 멤버 변수 명이 변경 되었습니다. GpFileStatus GpDisplayInfo GpClipRect</p>	
	<p>GpEventTimerTimeout 이벤트 구조체가 삭제 되었습니다. GP_EVT_TIMER_TIMEOUT 이벤트 코드가 GP_EVT_TIMER 으로 변경 되었습니다.</p>	
cogpconvert_wipi20.lib	<p>Indexed PNG 이미지를 지원하도록 보완 되었습니다.</p> <p>압축을 푸는 기능이 추가 되었습니다. OEMC_utilUncompress()</p> <p>MC_grpGetFont()의 버그가 수정 되었습니다.</p>	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

	<p>다음 함수가 추가 되었습니다.</p> <p>OEMC_grpGetFontEx() OEMC_grpGetFontLists() OEMC_grpGetFontInfo() OEMC_grpSetFontHelpLine() OEMC_grpGetFontHelpLine()</p>	
	<p>다음 함수가 추가 되었습니다.</p> <p>MC_knlGetProgramInfo() MC_knlGetAccessLevel() MC_knlGetProgramName() OEMC_knlSetSystemOperation() OEMC_knlGetSystemOperation() OEMC_knlGetSystemState() OEMC_knlSetSystemState()</p>	
	<p>다음 함수가 추가 되었습니다.</p> <p>OEMC_uicGetCursorPosition() OEMC_uicSetCursorPosition() OEMC_uicSetLineGap() OEMC_uicGetLineGap()</p>	
cogptarget_emulator.lib	네트워크 소켓 기능이 구현 되었습니다.	
	gpEventHandler() 이벤트 기반의 타이머 버그가 수정 되었습니다.	



작성일자 2009-03-19	문서명 COGP SDK 수정이력	코어 버전 0.55.00
--------------------	----------------------	------------------

	키보드의 키 매핑이 NUMPAD로 변경 되었습니다. (폰의 '#' 버튼은 NUMPAD의 '/' 키로 매핑 되었습니다.)	
CogpResourceEditor.exe	WIPI XRF import 기능의 버그가 수정 되었습니다.	
CogpEmulator.exe	Visual Studio 에서 Debug 모드로 실행할 때, 어플리케이션이 즉시 실행되도록 보완 하였습니다.	

REVISION 0.08.02

모 들	내용	비 고
cogp_core.lib	Initial Draft	
cogpconvert_wipi20	Initial Draft	
cogptarget_emulator	Initial Draft	
CogpResourceEditor.exe	Initial Draft	
Emulator.exe	Initial Draft	