

6장 대화상자와 컨트롤 (실습 6-3)

2023년도 1학기 윈도우 프로그래밍

• 대화상자를 이용하여 경로따라 이동하는 도형 그리기

- 대화상자 컨트롤 (대화상자를 크게 그린다.) - 마우스를 클릭하면 대화상자가 나타난다.
 - **라디오 버튼: 도형** - 원, 사각형
 - **라디오 버튼: 색상** - 도형 색 (임의의 색 3종류)
 - **리스트박스: 문자열 선택** - 선택된 문자열이 이동하는 도형 옆에 따라다닌다. (최소 3개 문자열)
 - **버튼1: 그리기** - 마우스 클릭, 드래그 이용하여 직선 경로 그리기 (최대 7개의 꼭지점, 7번째의 꼭지점은 첫번째 꼭지점과 연결하여 닫힌 경로를 만든다.)
 - **버튼2: 이동** - 라디오 버튼에서 선택된 도형이 직선 경로에 따라 이동 (옆에 문자열 같이 이동)
 - **버튼3: 역방향 이동** - 이동 경로를 반대로 변환한다.
 - **버튼4: 멈추기** - 도형 이동 멈춤
 - **버튼5: 다시 시작** - 그리기 다시 하기
 - **버튼6: 다이얼로그박스에서 그리기** - 대화상자 좌측 하단에 사각형을 그리고, 그 사각형을 좌우로 이동하게 한다. 다시 누르면 이동을 멈춘다.
 - **버튼7: 종료** - 프로그램 (또는 대화상자) 종료

