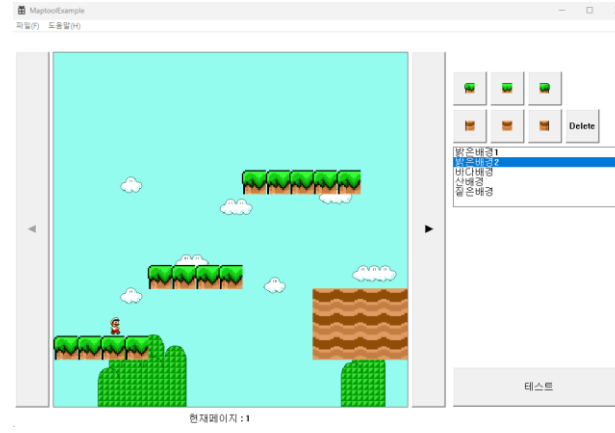
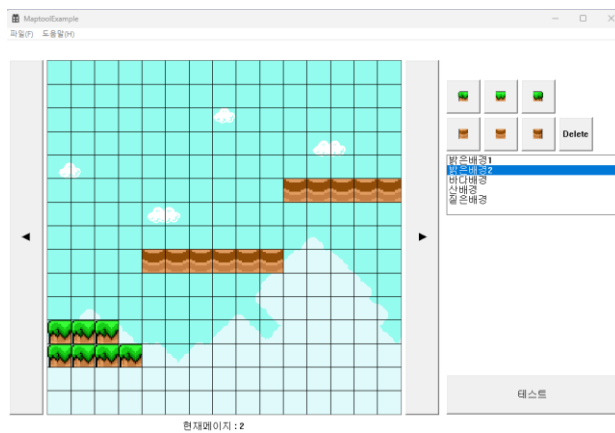
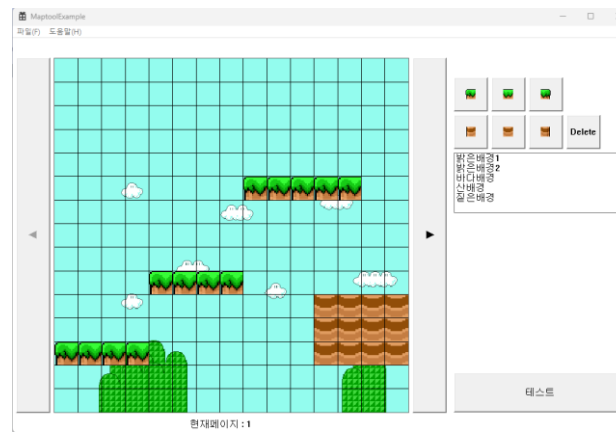
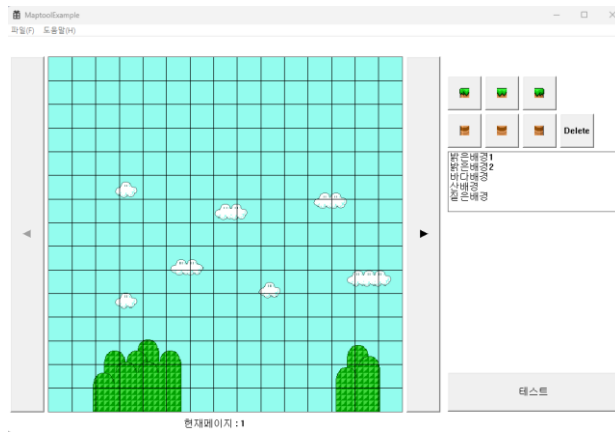


# 7장 차일드 윈도우 [실습 3]

2023년도 1학기 윈도우 프로그래밍

## • 간단한 맵틀 만들기

- 3개 이상의 맵을 연결하여 횡으로 연결되는 맵을 만든다.
  - 배경판은 가로세로 15X15의 그리드 칸으로 만든다.
  - 배경판을 좌우로 이동하는 버튼을 만든다.
- 배경을 선택할 수 있는 리스트박스를 만든다.
  - 3개 이상의 배경을 리스트박스에 저장해 놓고 선택할 수 있게 한다.
- 점프 발판을 만들 수 있는 이미지 버튼을 만든다.
  - 6개의 이미지 버튼을 만든다.
  - 점프 발판을 선택하고 배경 그리드의 각 칸에 넣을 수 있다.
- 점프 발판 취소 버튼을 만든다.
  - 점프 발판을 만든 곳을 취소할 수 있는 버튼을 만든다.
- 테스트 버튼을 만든다.
  - 테스트 버튼을 누르면 그리드가 없어지고 작은 객체가 나타나 좌→우로 맵을 이동할 수 있게 만든다.
- 맵틀 만들기: 3점
- 테스트 버튼 만들기: 2점



## 실습 7-3

### • 버튼에 이미지 입히기

- 대화상자: 버튼의 속성에서 모양-이미지를 true로 바꿈

```
HBITMAP hBit;
```

```
HWND hButton;
```

```
hBit = LoadBitmap (hInst, MAKEINTRESOURCE(IDB_BITMAP1)); // 비트맵 로드  
hButton = GetDlgItem (hwnd, IDC_BUTTON1); // 버튼의 핸들 얻기  
SendMessage (hButton, BM_SETIMAGE, 0, (LPARAM)hBit); // 버튼에 메시지 보내기
```

