

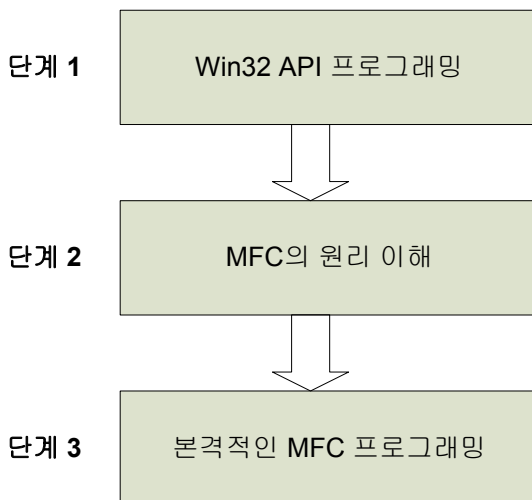
저자 소개

서진택 seojt@kogstudios.com

경북대학교 컴퓨터공학과와 동 대학원을 졸업하고, 2000년 KOG(www.kogstudios.com)의 창업 멤버로서 게임업계에 몸담고 있다. 온라인 게임인 “와일드 랠리”와 “범퍼킹”을 개발했고, 현재 KOG에서 Xbox360용 콘솔 게임을 개발하고 있다. 저서로는 “만화가 있는 C(홍릉과학출판사, 2000)”, “게임 개발자를 위한 C++(민프레스, 2003)”가 있으며, “사랑과 진리”를 누리는 삶을 살기 위해 최선을 다하고 있다.

MFC 학습 로드맵

본격적인 MFC 프로그래밍을 위한 학습과정은 아래 [그림]과 같이 진행하는 것이 바람직하다. 하지만, 많은 프로그래머 지망생들은 단계1에서 단계2를 거치지 않고, 단계3으로 진행하여 어려움을 겪거나 심지어 포기하기도 한다.



이 책은 단계2에 해당하는 책이다. 이 책으로 단계2를 마친 사람은 시간을 줄이기 위해 단계1에서 바로 단계3으로 뛰어든 사람들보다 훨씬 빠르게 단계 3 과정을 학습할 수 있게 될 것이다.

비주얼 C++의 AppWizard를 사용하여 'Single'이란 프로젝트 이름으로

Single Document MFC Application을 지정했을 때, 자동으로 생성되는 클래스는 모두 다섯 개로 다음과 같다.

```
CSingleApp  
CMainFrame  
CSingleDoc  
CSingleView  
CAboutDlg
```

이 책에서 우리는 위 다섯 개의 클래스에 어떠한 코드의 추가 없이 자동으로 생성된 코드(code)만을 분석하고 원리를 이해하는 데만 집중한다. 진행순서는 다음과 같다.

1장. 윈도우 프로그래밍 개요

2장~4장. Single 프로젝트 소스 분석에 필요한 C++의 주제 학습

5장. Single 프로젝트 소스 분석에 필요한 디자인 패턴 학습

6장. 메시지 맵의 원리를 이해하고 설계

7장. Single 프로젝트의 CSingleApp 소스 분석

8장. Single 프로젝트의 CSingleView::OnDraw()의 원리 이해 및 구현

9장. 리소스 에디터의 원리 이해

10장. RTTI의 원리를 이해하고 구현

11장. Single 프로젝트의 CMainFrame 소스 분석

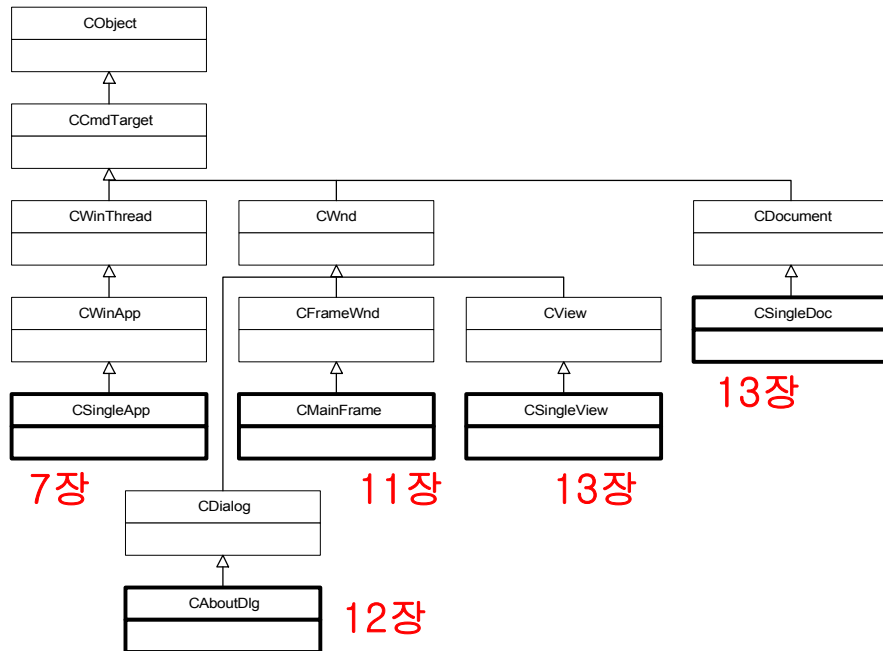
12장. Single 프로젝트의 CAboutDlg의 원리 분석

13장. Single 프로젝트의 CSingleView, CSingleDoc 소스 분석

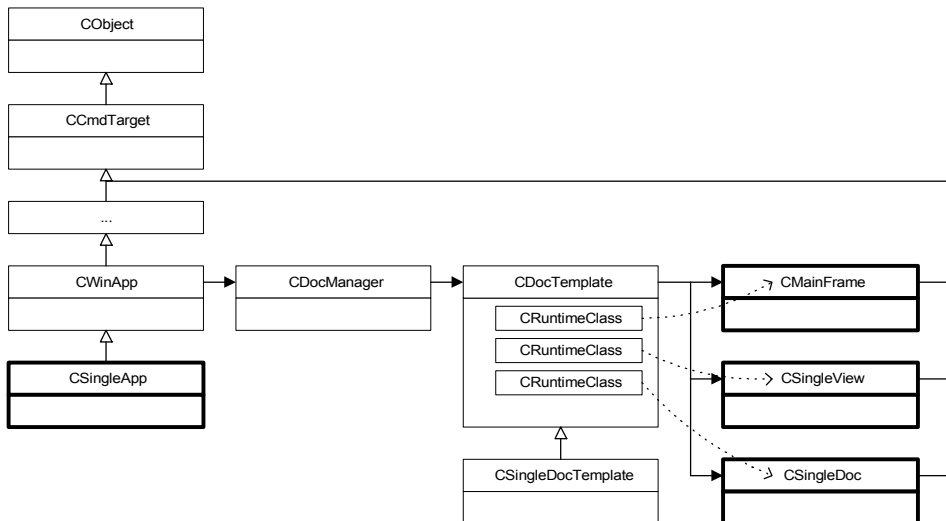
1장에서 6장까지는 MFC를 직접 사용하지 않고, MFC에 사용된 각종 기술들을 이해하기 위한 장이다. Single 프로젝트의 본격적인 소스 분석은 7장에서 시작하며, 13장에서 모든 소스 분석을 마친다.

Single 프로젝트 각 클래스의 is-a관계와 have-a관계는 [그림]과 같으며, [그림]에 각 클래스를 분석할 장을 표시해 두었다.

IS-A 관계도



HAVE-A 관계도



CD 수록 내용

- 실행 환경

운영체제: 윈도우즈 98,2000,Me 와 XP

컴파일러: 비주얼 C++ 6.0(서비스팩5)

하드웨어: 펜티엄 이상

- 폴더별 수록 내용

/Chap01_HelloWindows

Hello Windows 프로그램의 단계별 예들.

./Step1

./Step2

./Step3

./Step4

./Step5

./Step6

/Chap05_DesignPattern

다큐먼트/뷰 구조의 구현 예.

/Chap06_MessageMap

./Map_step0_PureC

순수한 C만을 이용한 Hello 프로그램을 작성한 예.

./Map_step1_Class

클래스를 이용하여 Hello 프로그램을 OOP형태로 포팅한 예.

./Map_step2_Virtual

가상 함수를 사용하여 메시지 핸들러를 구현한 예.

./Map_step3_Pointer

함수 포인터를 사용하여 메시지 핸들러를 구현한 예.

./Map_step4_Macro

메시지 처리와 관련된 기능들을 매크로를 사용하여 구현한 예.

./Map_step5_Done!

메시지 처리와 관련된 매크로를 별도의 파일로 두어 구현한 예.

/Chap07_Single	
./Single	첫 번째 MFC 프로젝트 Single의 작성.
/Chap08_CDC	
./CDC_step1_GetDC	GDI 함수를 이용하여 OnDraw()의 작성 예.
./CDC_step2_CDC	GDI 래퍼 클래스 CDC, CClientDC의 작성 예.
./CDC_step3_MFC	CClientDC의 MFC 동작 예.
/Chap09_Res	
./RES_step1_Icon	리소스 스크립트를 이해하기 위한 예.
./RES_step2_Menu	리소스 스크립트에 메뉴를 추가한 예.
./RES_step3_MFC	MFC가 리소스를 관리하는 방법을 이해하기 위한 예.
/Chap10_RTTI	
./RTTI_stepNew	MFC의 RTTI를 구현하기에 앞서 원리를 이해하기 위해 Win32를 이용해 직접 구현해 보는 RTTI 예.
/Chap11_Single	
./Single	7장의 소스와 같음. Single 프로젝트의 CMainFrame의 소스 분석을 위한 예.
/Chap12_DDX	
./DDX_step0_ResAndRTTI	10장의 구현에 리소스의 내용을 변경한 예.
./DDX_step1_PureC	순수 C로 구현하는 대화상자의 예.

./DDX_step2_realMap

대화상자의 윈도우 프로시저를 일관되게 처리하기 위해 지금까지 사용한 윈도우 프로시저를 변경하는 예.

./DDX_step3_DDX

DDX 매크로를 사용하여 대화상자를 구현해 보는 예.

./DDX_step4_inMFC

MFC에서 대화상자의 실제 동작을 확인해 보는 예.

/Chap13_Serialize

./Hello

(삭제해 주세요)

./Hello3

(삭제해 주세요)

./Single

7장의 소스와 같음. CView와 CDocument의 소스를 분석하는 예.

./Single_serialize

MFC에 직렬화 기능을 추가해 보는 예.

[문서의 끝]