12주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과 학년: 2학년 학번: 20211522 이름: 김정환

**1.**

.................

-bool readFile()

IF File open is success and it’s filename has .maz

input string from file

count it’s row by first line

WHILE input is not null

save it’s row and col and whether it can move to right or down to struct that I made

return TRUE

ELSE

return FALSE

-void freeMemory()

WHILE list’s node is not NULL

pre = ptr

ptr = ptr->link

free memory of pre

-void draw()

draw first line

WHILE list’s node is not NULL

IF node is first node in row, then draw ‘|’ line and move 1 block

IF node is last node in row, then change row line

IF node’s right can’t move, then draw ‘|’ line

IF node’s down can’t move, then draw ‘ㅡ’ line

................

**2.**

.......................

ofxWinMenu.cpp를 보면 AddPopupMenu()와 AddPopUpItem()과 AddPopUpSeparator() 등의 함수가 정의되어 있는 것을 확인할 수 있다. 이 함수들이 어떻게 사용되었는지는 template 코드의 ofApp.cpp을 참고하였다. 여기에서 File 칸을 만드는데 AddPopUpMenu()를 사용하였다. 이는 CreateWindowMenu()를 통해 생성한 hMenu를 인자로 전달해주며 전체 창의 하위 메뉴가 되도록 하였다. 여기에서 새로운 메뉴를 추가하려면 상위 창의 변수와 이름을 인자로 전달해줘야 함을 파악할 수 있었다. 이 후에 File 칸에서는 커서를 댔을 때 Open과 Exit이 하위 메뉴로 나온다. 이는 AddPopUpItem()을 통해서 생성하는 것을 코드에서 확인할 수 있다. 이를 통해서 “Open”과 “Exit”을 생성하는데, 위에서 생성한 “File”의 변수와 이름, 그리고 check 여부와 auto-check 여부를 인자로 전달해주어 생성한다. 이 중에서 check와 auto-check는 다형성으로 구현되어 있어 전달하지 않아도 생성된다. 그 후 눌렀을 때의 기능을 구현하기 위해서는 appMenuFunction()에서 구현한다. 해당 지점에 누른 버튼의 이름이 title 인자로 전달되고 해당 함수 내에서 원하는 이름에 대해서 if문으로 비교하고 필요한 함수를 실행하도록 하면 된다.

.........................