


공개소프트웨어 강좌

- Getting Started Guide for Boa Constructor 3 -

작성일 : 2006. 08. 18.

	프로그램명	라이선스
	BOA Constructor	GPL
	리뷰버전	지원언어
	boa-constructor-0.4.4.win32.exe	English
	운영체제	제작(자)사
	MS Windows (95/98/NT/2000/XP), All POSIX(UNIX-like OSes, Linux)	Riaan Booyesen
	권장사항	

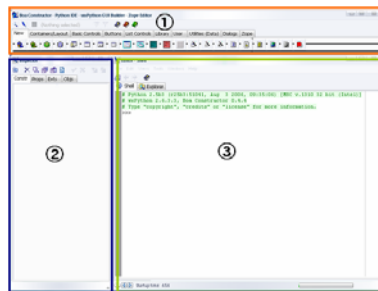
Homepage	http://boa-constructor.sourceforge.net/
작성자	리눅스포털(www.superuser.co.kr) 수퍼유저코리아 서버관리팀

소 개

wxPython의 IDE Tool중 공개적으로 사용할 수 있는 Boa Constructor(이하 Boa)를 이용하여 간단한 Application 프로그램 제작 방법을 간략히 알아본다.

※ Boa는 버전 0.2.3 이번버전에서는 아직 다른 상용 IDE Tool에 비하여 완벽한 모습을 보이고 있지는 않지만, wxPython을 이용하여 제작되었고 낮은 버전에 비해 많은 기능이 탑재되어 있어서 앞으로 발전할 가능성이 많아 보인다.

앞 강좌 중 Boa 윈도우 구성을 다시 한번 살펴보겠다.



① **Palette Window** : 여러 Window들을 가져오거나 각종 Helper있는 Window로 첫 번째부터 Inspector, Editor, Class Explore Window를 열 수 있다. Designer에서 사용될 여러 가지 **컴포넌트**를 각 속성별로 분류

② **Inspector Window** : 컴포넌트의 속성변경과 Application에서 Event별로 Event Handler의 설정을 하는 Window

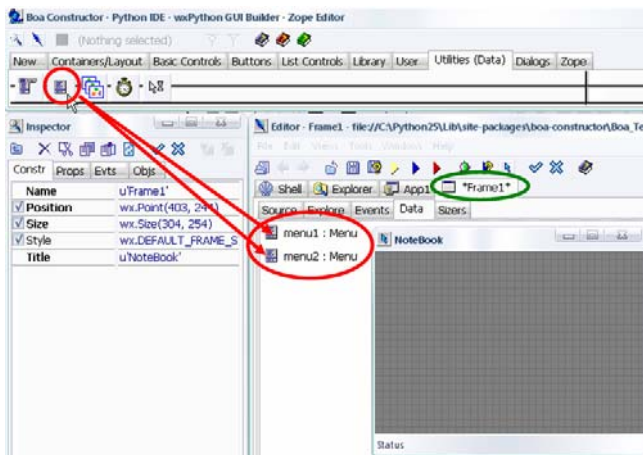
③ **Editor Window** : 애플리케이션의 코드와 프로젝트를 Edit를 할 수 있도록 지원하는 Window으로 Python Shell, File Explore, Editor등을 Tab형태로 지원한다.

사용방법

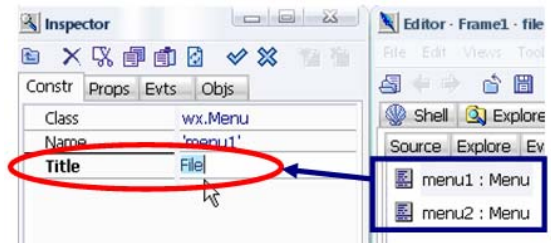
2. Menu 생성

Topdown Menu형식인 File과 Help를 포함한 Menu Bar를 Frame에 포함해 보도록 하겠다.

우선 Edit Window에서 Frame Designer를 실행 후 메뉴를 추가하기 위해서는 Plette Window의 Utilities Tab 2번째 아이콘을 클릭한 상태에서 Editor Window의 Frame1파일 Data Tab을 클릭하면 menu가 등록이 된다. 메뉴가 2개이기 때문에 2번 클릭한다. 각각의 menu를 클릭하면 해당하는 Inspector가 뜬다. 우선 각각의 Title 속성을 **File**, **Help**로 변경한다.

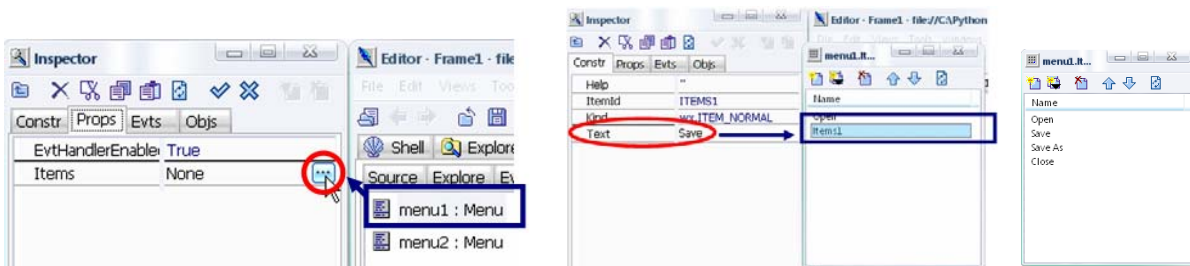


[Utilities Tab을 이용한 menu 등록]



[Menu title 수정]

이제 각 DropDown 메뉴를 추가해 보도록 하겠다. 우선 Help메뉴에 TopDown 메뉴를 추가하기 위해 Inspector Window의 Props Tab에서 Items속성을 클릭하면 3개의 dot가 들어있는 버튼이 보이는데 이것을 클릭하면, Collection Editor가 나타나고, Collection Editor의 1번째 아이콘인 New버튼을 클릭하여 Text에 About을 입력 후 **HelpString** 속성에 'Display general information about Notebook'을 입력한다.(실행시 About Menu를 선택하면 Status Bar에 HelpString에 입력된 내용이 표시된다.) 입력 후 3번째 아이콘인 Refresh버튼을 클릭하여 입력사항을 반영한다.



[Menu추가 후 Inspector Props Tab의 Items 추가]

[Items 속성 Text변경]

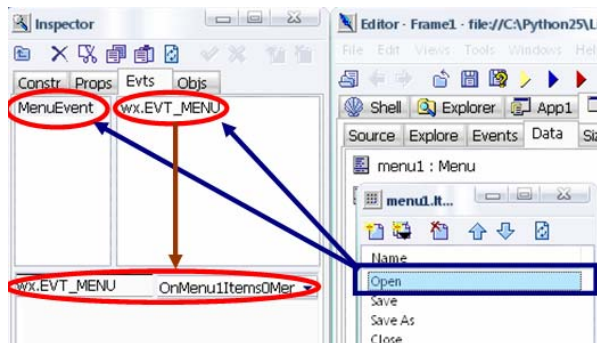
[Items 생성후 화면]

이와 같은 방법으로 File, Help MenuBar추가를 하면 된다.

사용방법

2-1. Menu의 Event Handler 생성

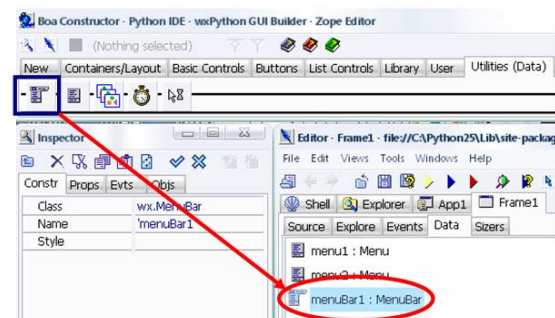
이제 해당하는 메뉴를 선택시 Event(EVT_MENU)가 발생하는데 이것을 처리하도록 하겠다. Editor window의 menu1를 더블클릭 선택한 후, Collection Editor창에 생성된 이벤트 메뉴를 - 예를 들면 Open, Close 등 - 선택한 후, Inspector window의 3번째 Tab인 Evts(Event Pane)을 선택한다. 그럼 Inspector의 왼쪽편 분할화면에 MenuEvent가 보이게 되고, 이를 선택하면 오른쪽 분할 화면에 wx.EVT_MENU가 보인다. wx.EVT_MENU를 선택하면 아래쪽 분할화면에 wx.EVT_MENU 메뉴의 OnMenuItemsOMerMenu를 선택하고 저장하면 Event Handler가 생성된다. 이 예는 Open이란 메뉴의 Event Handler를 생성한 예입니다.



Menu Bar를 추가하기 위해서는 같은 방법으로 menu1에 'Open', 'Save', 'Save As', 'Exit'를 추가하고 각각의 메뉴를 선택시 발생하는 이벤트(EVT_MENU)를 처리할 수 있는 Event Handler를 각각 생성해준다. 이러한 기능은 기존의 상용 IDE Tool과 유사하다. 작업 후 Source Editor에서 Frame1을 Save한다.

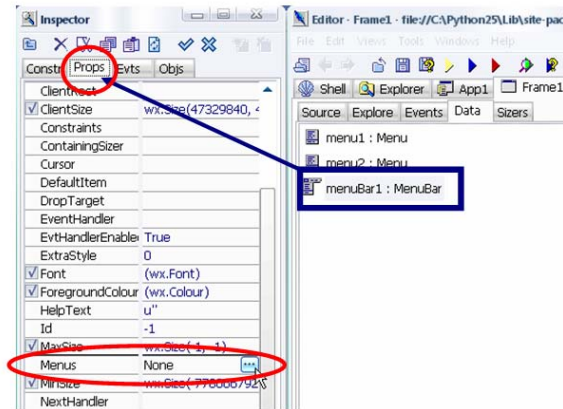
2-2. Menu Bar 생성

이제 Palette Window에서 frame bar를 선택하여 지금까지 생성한 Menu Bar를 등록하도록 한다. Editor window의 Frame1 Tab을 선택하고 Frame Designer를 실행한 후, Editor window의 Data Tab이 보이면 Palette window의 Utilities Tab의 첫번째 아이콘인 wx.MenuBar를 클릭 후 전에 Editor window 창의 menu1과 menu2를 Frame1에 등록하는 것처럼 Frame1에 등록한다.

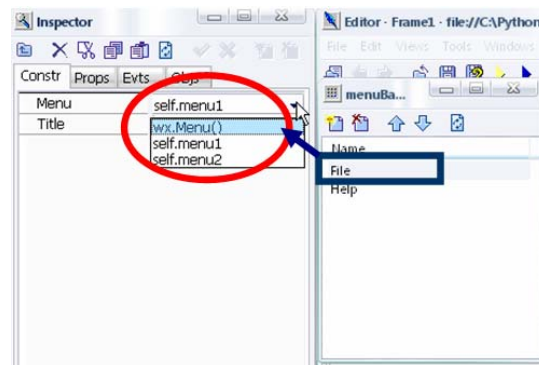


사용방법

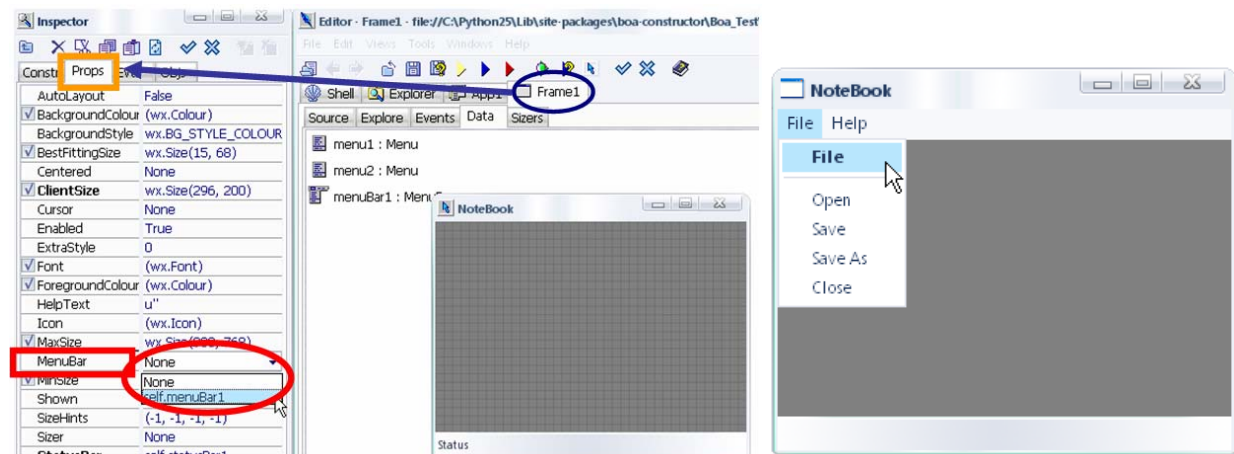
menuBar1를 선택하면 Inspector window가 뜨는데 여기서 Props Tab을 선택 후 Menus 속성을 클릭하면 dot가 3개로 구성된 버튼이 보인다. 이것을 클릭한다.



이후 작업들은 DropDown Menu 생성, 등록과 비슷한데 먼저 File, Help를 생성 후 File을 선택하고 해당 Inspector Window의 Constr Tab에서 Menu 속성에 현재 Frame에 등록되어 있는 menu1을 선택하고 Title은 'File'을 선택한다. 이와 같은 방법으로 Help 메뉴에는 Menu에 self.menu2, Title에는 File을 입력하고 저장한다.



이렇게 menu를 등록한 menubar를 Frame에 등록하기 위해 Frame의 Inspector에서 이를 등록한다. 저장 후 실행하면 아래의 화면처럼 보인다.



[설정 화면]

[실행 화면]