REPORT #3

|  |
| --- |
| **제 출 일** : 2018년 11월 25일 |
| **과 목 명** : 객체지향프로그래밍 |
| **담당교수 : 김차성 교수님** |
| **학 과** : 컴퓨터전자시스템공학부 |
| **학 번** : 201703091 |
| **성 명 : 전기범** |

**HANKUK UNIVERSITY OF FOREIGN STUDIES**

****

**1 . GrimPanFXML**

* 1. **문제 정의**

GrimPan1FXML의 내용을 수정하여 Move기능이 작동하도록 수정. 현재 창의 Size를 출력, HBox에 Status출력

**1.2. 문제 해결 방법**

Move기능이 정상적으로 동작하기 위해 GrimPan2FXMLController.java에서 getSelectedShape, moveShapeByMouse, endShapeMove 함수를 가져온 뒤 GrimPan1FXMLController.java에 아래와 같이 해당 내용을 추가하였습니다.

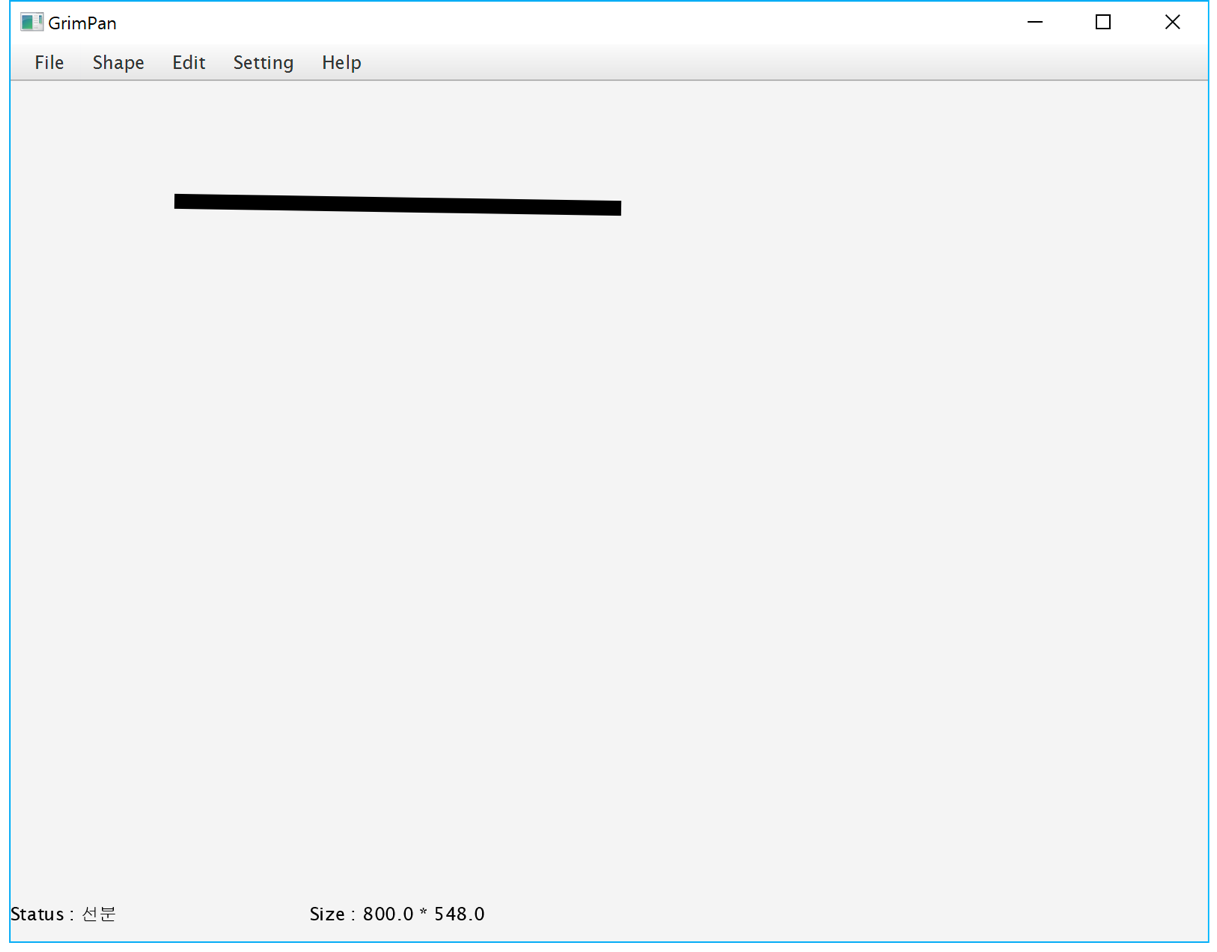
handleMouseDragged 함수의 case Utils.EDIT\_MOVE에 moveShapeByMouse함수를 호출 handleMousePress 함수에서는 getSelectedShape함수를 호출,

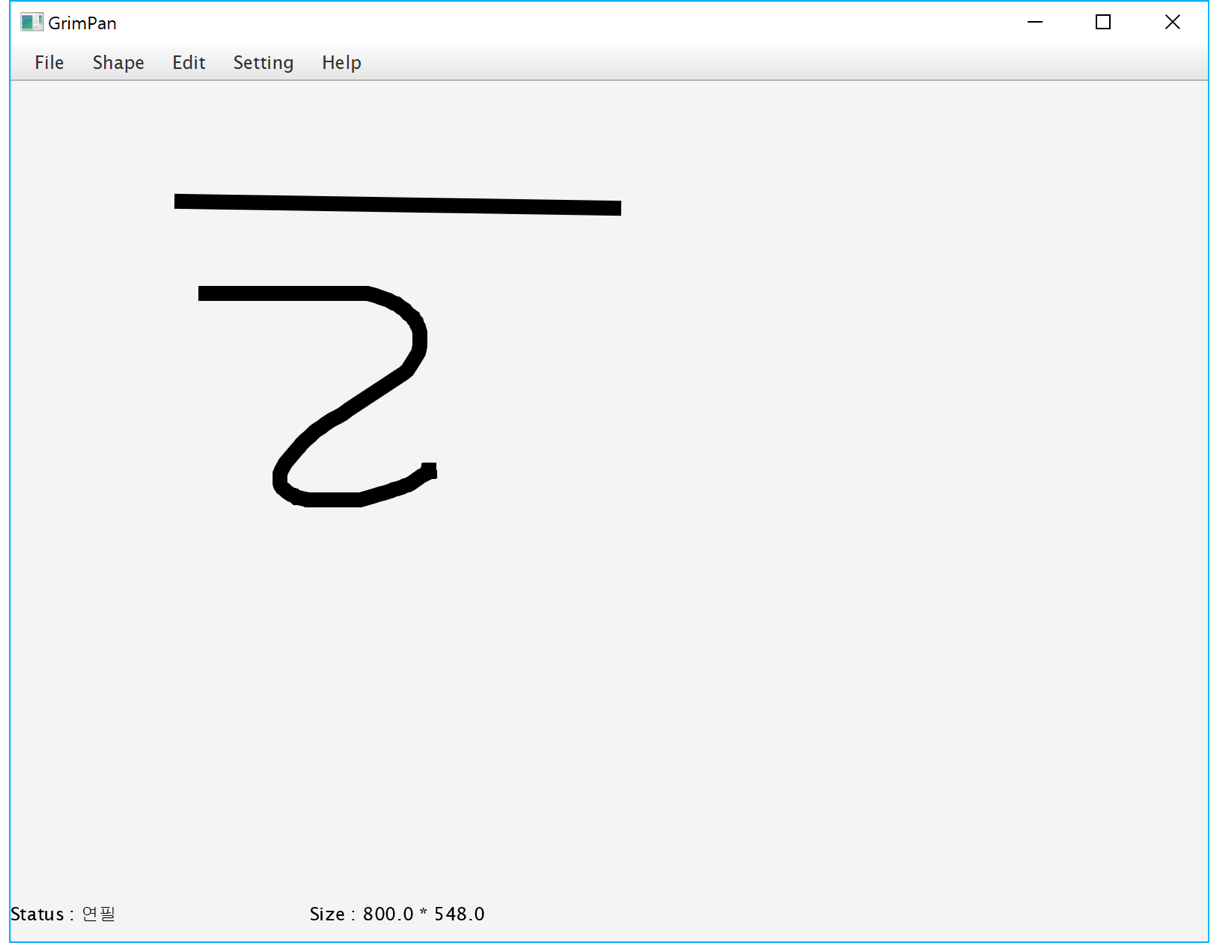
handleMouseReleased함수에서는 endShapeMove함수를 호출했습니다.

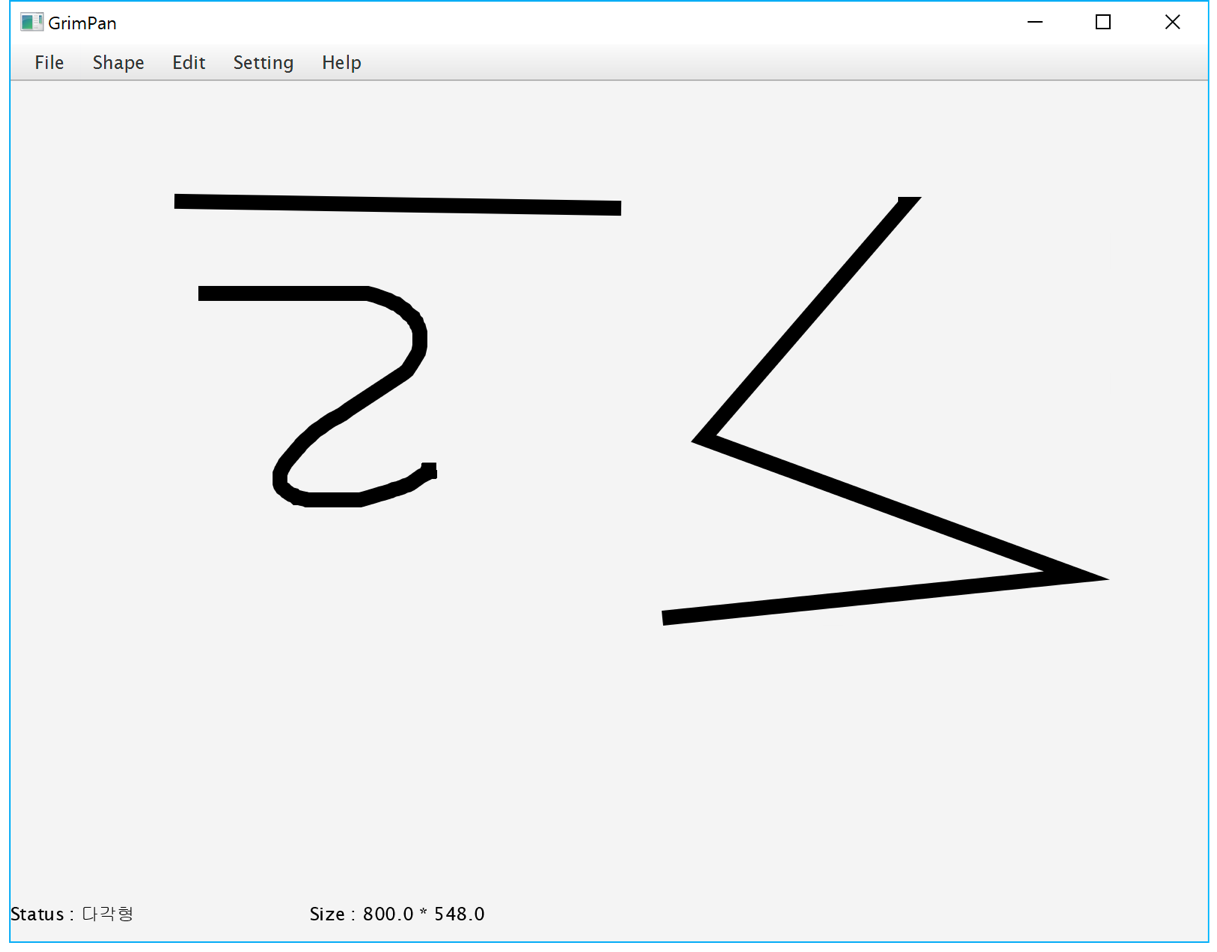
하단 HBox에 Status와 Size를 출력하기 위해 SceneBuilder를 이용해 HBox안에 2개의 TextFlow를 넣었으며 최대높이를 25로, 각각 fx:id를 “Status”, “Size”로 설정하였습니다. 두 TextFlow를 사용하기 위해서 @FXML TextFlow Status와 @FXML TextFlow Size를 선언한 뒤 아래에 함수를 만들었습니다. 또한 TextFlow에 값을 넣기위해 getChildren().addAll()을 사용하여 값을 넣었으며, 해당 값이 반복적으로 출력되는것을 방지하기 위해 함수 맨 처음에 getChildren().clear()를 사용하여 한번만 출력이 되도록 설정하였습니다.

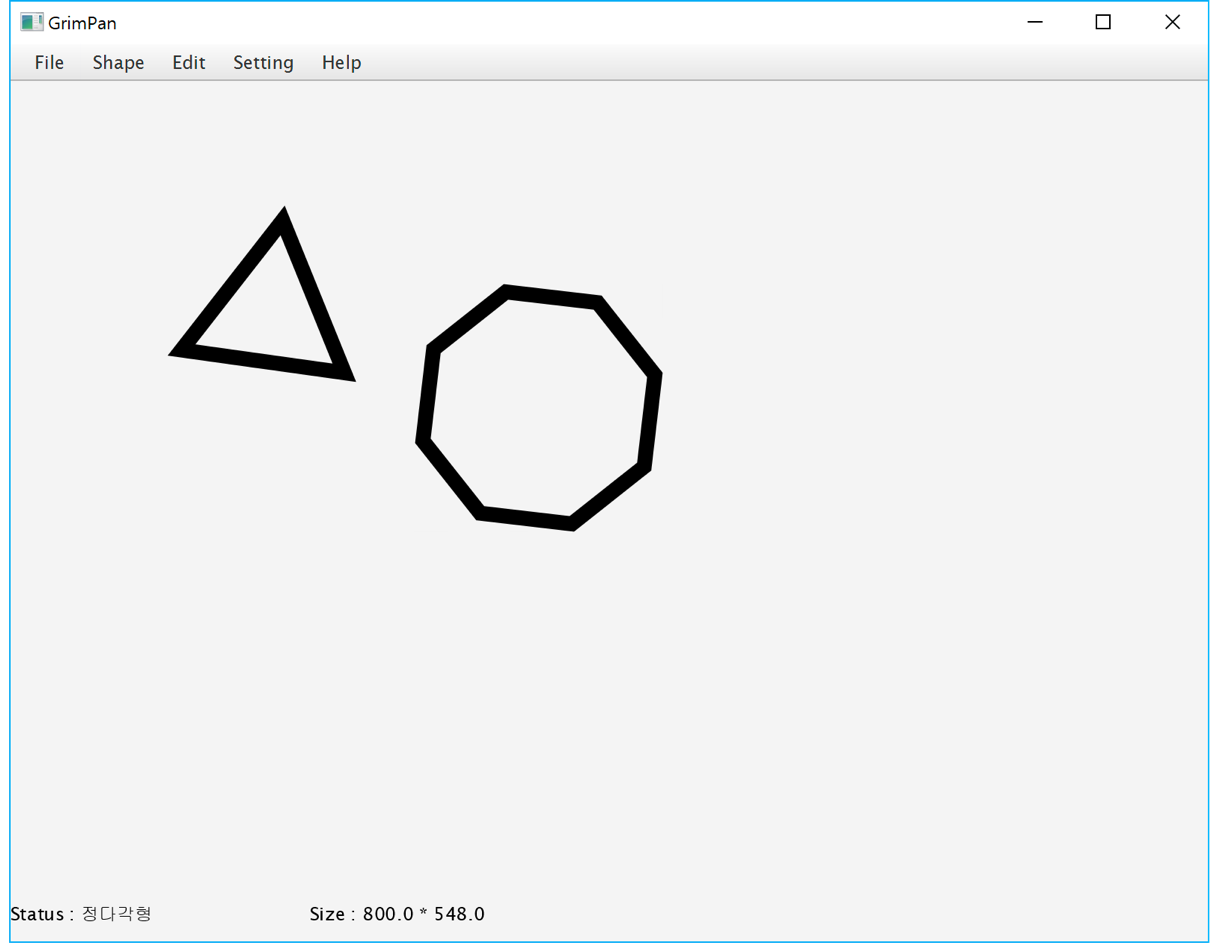
Status를 출력하기 위해서 model.getEditState를 사용하였으며 해당 값이 도구에 따라 숫자로 나타나오므로 조건문을 사용하여 해당 숫자에 맞도록 출력을 설정했습니다. Size의 경우 heightProp.get(), widthProp.get()을 이용하여 값을 불러왔고 Text로 넣어주기 위하여 String.valueOf()를 사용해 double형에서 String형태로 변경, 그 후 Text형으로 변환하여 넣었습니다.

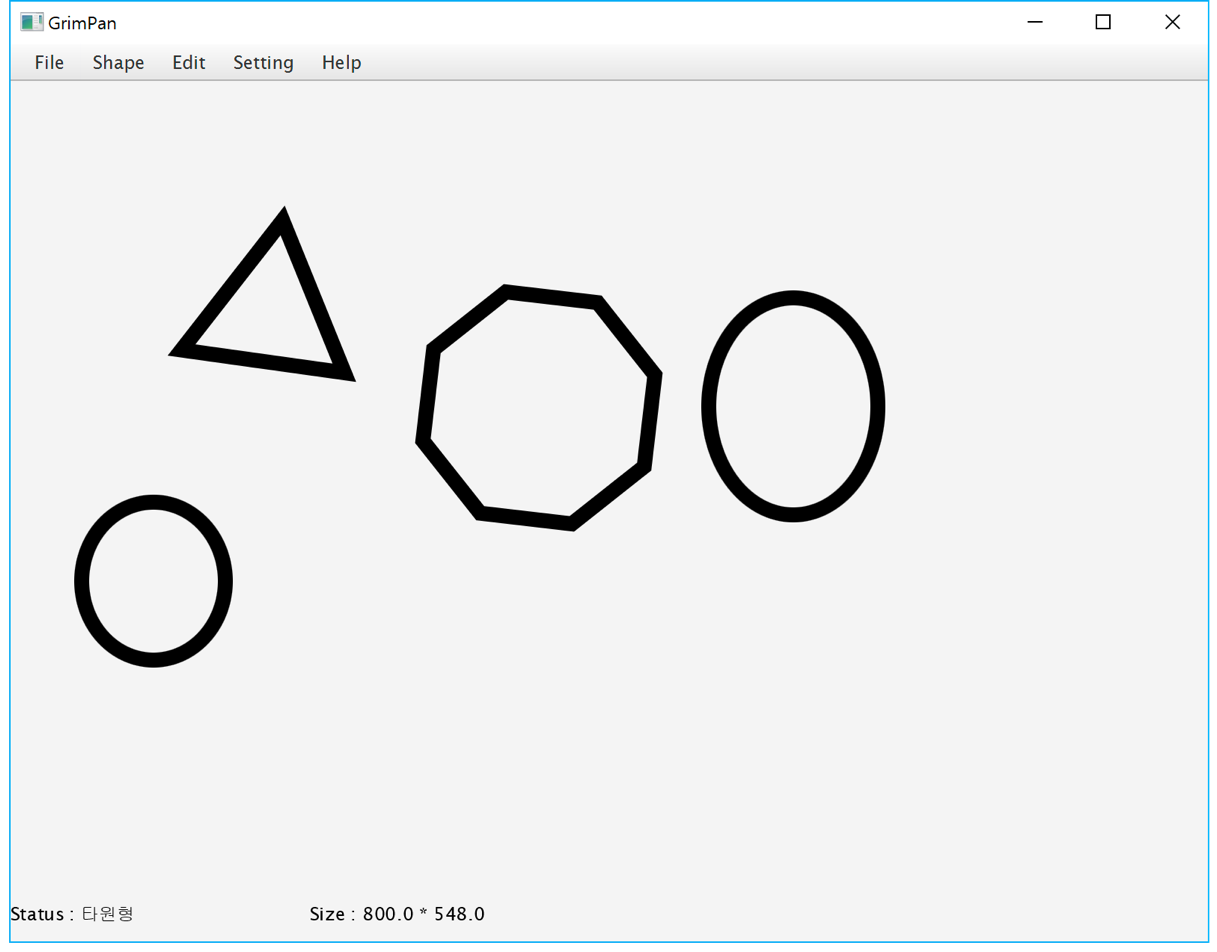
**1.3 결과 화면**

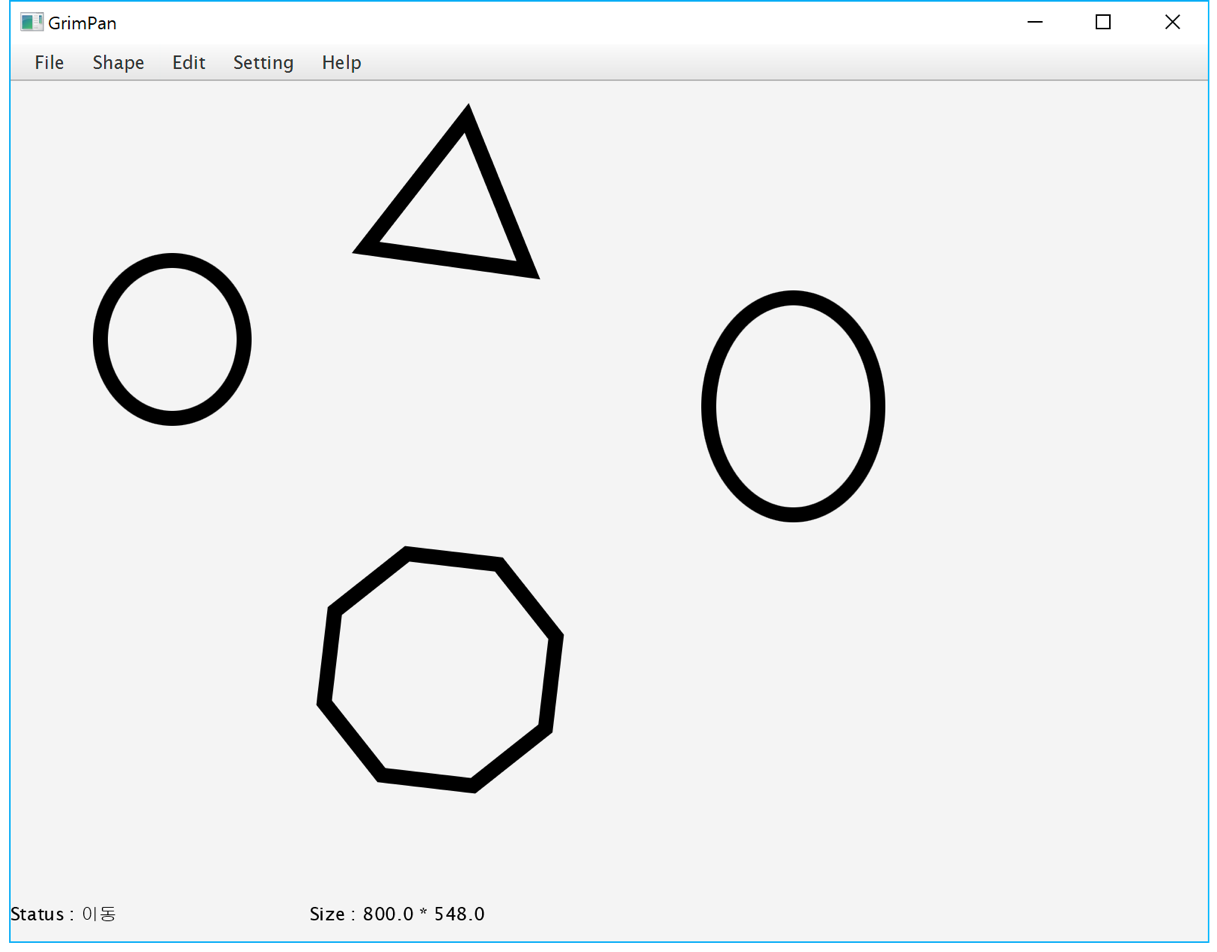
****

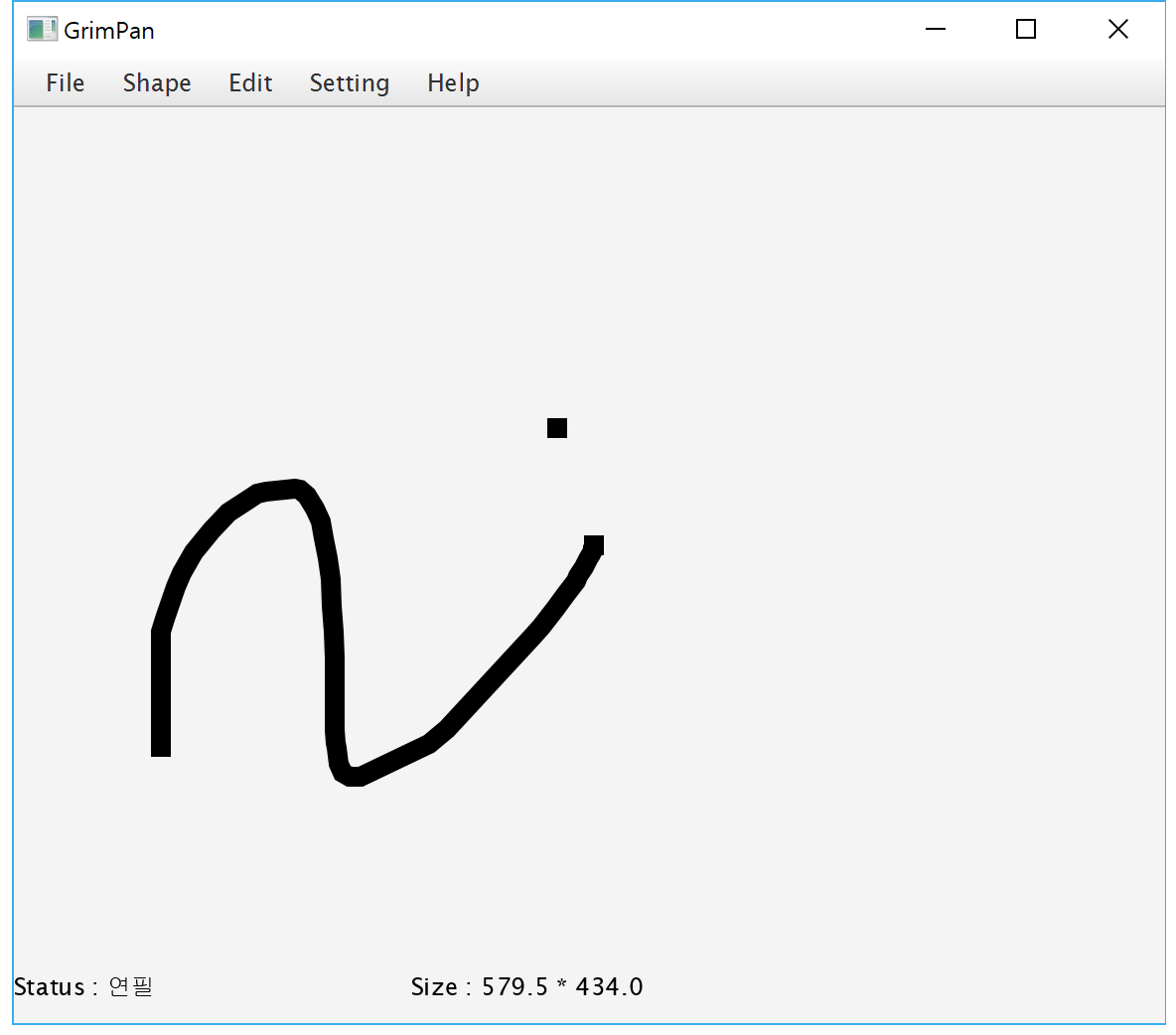
****

****

****

****

****

****