**Report**

**윈도우프로2**

**제목 : 14주차 과제**

**학과 : 컴퓨터소프트웨어과  
학번 : 2017100301  
이름 : 이상남  
 담당교수 : 이은설 교수님  
제출일 : 2020.12.03**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **메소드** | **설명** | **매개변수** | **리턴값** |
| **CDC:: SelectObject** | **펜과 같은 GDI 그리기 개체를 선택 합니다.** | **pPen : 선택할 Cpen 개체에 대 한 포인터입니다.**  **pBrush : 선택할 Cbrush 개체에 대 한 포인터입니다.**  **pFont : 선택할 Cfont 개체에 대 한 포인터입니다.**  **pBitmap : 선택할 Cbitmap 개체에 대 한 포인터입니다.**  **pRgn :선택할 CRgn 개체에 대 한 포인터입니다.**  **pObject :선택할 CGdiObject 개체에 대 한 포인터입니다.** | **오류가 있는 경우 반환 값은 NULL입니다.** |
| **CDC:: RoundRect** | **현재 펜을 사용 하 여 모퉁이가 둥근 사각형을 그리고 현재 브러시를 사용 하 여 채웁니다.** | **x : 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 x 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **y1 :사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 y 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **x2 :사각형의 오른쪽 아래 모퉁이에 대 한 x 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **y2 :사각형의 오른쪽 아래 모퉁이의 y 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **x3 :모퉁이가 둥근 모퉁이를 그리는 데 사용 되는 타원의 너비 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **y3 :모퉁이가 둥근 모퉁이를 그리는 데 사용 되는 타원의 높이 (논리 단위)를 지정 합니다.** | **함수가 성공하면 0이 아니고 그렇지 않으면 0입니다.** |
| **CDC:: SetBkColor** | **현재 배경색을 지정 된 색으로 설정 합니다.** | **crColor : 새 배경색을 지정 합니다.** | **RGB 색 값으로 된 이전 배경색입니다. 오류가 발생 하는 경우 반환 값은 0x80000000입니다.** |
| **CDC:: SetTextColor** | **텍스트 색을 지정 된 색으로 설정 합니다.** | **crColor : 텍스트 색을 RGB 색 값으로 지정 합니다.** | **이전 텍스트 색의 RGB 값입니다.** |
| **CDC:: SetTextAlign** | **문자 정렬(오른쪽,왼쪽,가운데)** | **TA\_CENTER : 경계 사각형의 가로 가운데에 점을 맞춥니다.**  **TA\_LEFT : 경계 사각형의 왼쪽에 점을 맞춥니다. 이 값은 기본 설정입니다.**  **TA\_RIGHT : 경계 사각형의 오른쪽에 점에 맞춥니다** | **성공 하는 경우 이전 텍스트 맞춤 설정입니다. 하위 바이트는 가로 설정을 포함 하 고 상위 바이트는 세로 설정을 포함 합니다. 그렇지 않으면 0입니다** |
| **CDC:: TextOut** | **현재 선택된 글꼴을 사용하여 지정된 위치에 문자열을 씁니다.** | **x :텍스트 시작점의 논리적 X 좌표를 지정합니다.**  **x.y :텍스트 시작점의 논리적 Y 좌표를 지정합니다.**  **lpszString :그릴 문자열을 가리킵니다.**  **nCount :문자열에 있는 문자의 수를 지정합니다.**  **str :그릴 문자를 포함하는 CString 개체입니다.** | **함수가 성공하면 0이 아니고 그렇지 않으면 0입니다.** |
| **CDC:: Rectangle** | **현재 펜을 사용 하 여 사각형을 그립니다.** | **x : 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 x 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **y1: 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 y 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **x2: 사각형의 오른쪽 아래 모퉁이에 대 한 x 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.**  **y2: 사각형의 오른쪽 아래 모퉁이의 y 좌표 (논리 단위)를 지정 합니다.** | **함수가 성공하면 0이 아니고 그렇지 않으면 0입니다.** |
| **CDC:: MoveTo** | **현재 위치를 x 및 y (또는 point)로 지정 된 점으로 이동 합니다.** | **x : 새 위치의 논리 x 좌표를 지정 합니다.**  **x.y : 새 위치의 논리 y 좌표를 지정 합니다.** | **이전 위치의 x 및 y 좌표 (개체)입니다 CPoint .** |
| **CDC:: Ellipse** | **타원을 그립니다.** | **x : 타원 경계 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 x 좌표를 지정 합니다.**  **y1 : 타원 경계 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 y 좌표를 지정 합니다.**  **x2 : 타원 경계 사각형의 오른쪽 아래 모퉁이에 대 한 논리 x 좌표를 지정 합니다.**  **y2 : 타원 경계 사각형의 오른쪽 아래 모퉁이에 대 한 논리 y 좌표를 지정 합니다.** | **함수가 성공하면 0이 아니고 그렇지 않으면 0입니다.** |
| **CDC:: LineTo** | **X 및 y (또는 point)로 지정 된 점을 제외 하 고 현재 위치에서 위쪽으로 줄을 그립니다.** | **x : 선의 끝점에 대 한 논리 x 좌표를 지정 합니다.**  **x.y : 선의 끝점에 대 한 논리 y 좌표를 지정 합니다.** | **선을 그리면 0이 아닌 값입니다. 그렇지 않으면 0입니다.** |
| **CDC:: GetBkColor** | **현재 배경색을 반환 합니다.** |  | **RGB 색 값입니다.** |
| **CDC:: GetCurrentPosition** | **현재 위치 (논리적 좌표)를 검색 합니다.** |  | **개체로 서의 현재 위치 CPoint 입니다.** |
| **CDC:: FillSolidRect** | **지정 된 사각형을 지정 된 단색으로 채우려면이 멤버 함수를 호출 합니다.** | **clr 사각형을 채우는 데 사용할 색을 지정 합니다.**  **x : 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 x 좌표를 지정 합니다.**  **x.y : 대상 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 y 좌표를 지정 합니다.**  **cx : 사각형의 너비를 지정 합니다.**  **cy : 사각형의 높이를 지정 합니다.** |  |
| **CDC:: EndPage** | **응용 프로그램에서 페이지 쓰기를 완료 했음을 장치에 알립니다.** |  | **함수가 성공 하는 경우 0 보다 크거나 같고, 오류가 발생 한 경우 음수 값입니다.** |
| **CDC::D rawIcon** | **현재 개체로 표시 되는 장치에 아이콘을 그립니다** | **x :아이콘의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 x 좌표를 지정 합니다.**  **x.y : 아이콘의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 y 좌표를 지정 합니다.**  **hIcon : 그릴 아이콘의 핸들을 식별 합니다.** | **함수가 성공적으로 완료 되 면 0이 아닙니다. 그렇지 않으면 0입니다.** |
| **CDC::D raw3dRect** | **3 차원 사각형을 그리려면이 멤버 함수를 호출 합니다.** | **lpRect : 경계 사각형 (논리 단위)을 지정 합니다. 이 매개 변수에 대해 RECT 구조 또는 crect 개체에 대 한 포인터를 전달할 수 있습니다.**  **clrTopLeft:3 차원 사각형의 위쪽 및 왼쪽 색을 지정 합니다.**  **clrBottomRight : 3 차원 사각형의 아래쪽과 오른쪽 색을 지정 합니다.**  **x : 3 차원 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 x 좌표를 지정 합니다.**  **x.y : 3 차원 사각형의 왼쪽 위 모퉁이에 대 한 논리 y 좌표를 지정 합니다.**  **cx : 3 차원 사각형의 너비를 지정 합니다.**  **cy : 3 차원 사각형의 높이를 지정 합니다.** |  |
| **CDC:: CloseFigure** | **패스에서 열린 그림을 닫습니다.** |  | **함수가 성공하면 0이 아니고 그렇지 않으면 0입니다.** |
| **CDC:: GetBkMode** | **백그라운드 모드를 반환 합니다.** |  | **불투명 하거나 투명 할 수 있는 현재 백그라운드 모드입니다.** |
| **CDC:: OffsetClipRgn** | **장치 컨텍스트의 클리핑 영역을 지정 된 오프셋으로 이동 합니다.** | **x :왼쪽 또는 오른쪽으로 이동할 논리 단위의 수를 지정 합니다.**  **x.y : 위나 아래로 이동할 논리 단위의 수를 지정 합니다.**  **size : 오프셋할 크기를 지정 합니다.** | **새 지역의 형식입니다. 다음 값 중 하나일 수 있습니다.**  **COMPLEXREGION 클리핑 영역에 겹치는 테두리가 있습니다.**  **오류 장치 컨텍스트가 잘못 되었습니다.**  **NULLREGION 클리핑 영역이 비어 있습니다.**  **SIMPLEREGION 자르기 영역에 겹치는 테두리가 없습니다.** |
| **CDC:: ResetDC** | **개체로 래핑된 장치 컨텍스트를 업데이트 하려면이 멤버 함수를 호출 CDC 합니다.** | **lpDevMode : Windows 구조체에 대 한 포인터 DEVMODE 입니다.** | **함수가 성공하면 0이 아니고 그렇지 않으면 0입니다.** |