
MFC 프로그래밍

목차

1

다이얼로그
기능 및 설계

2

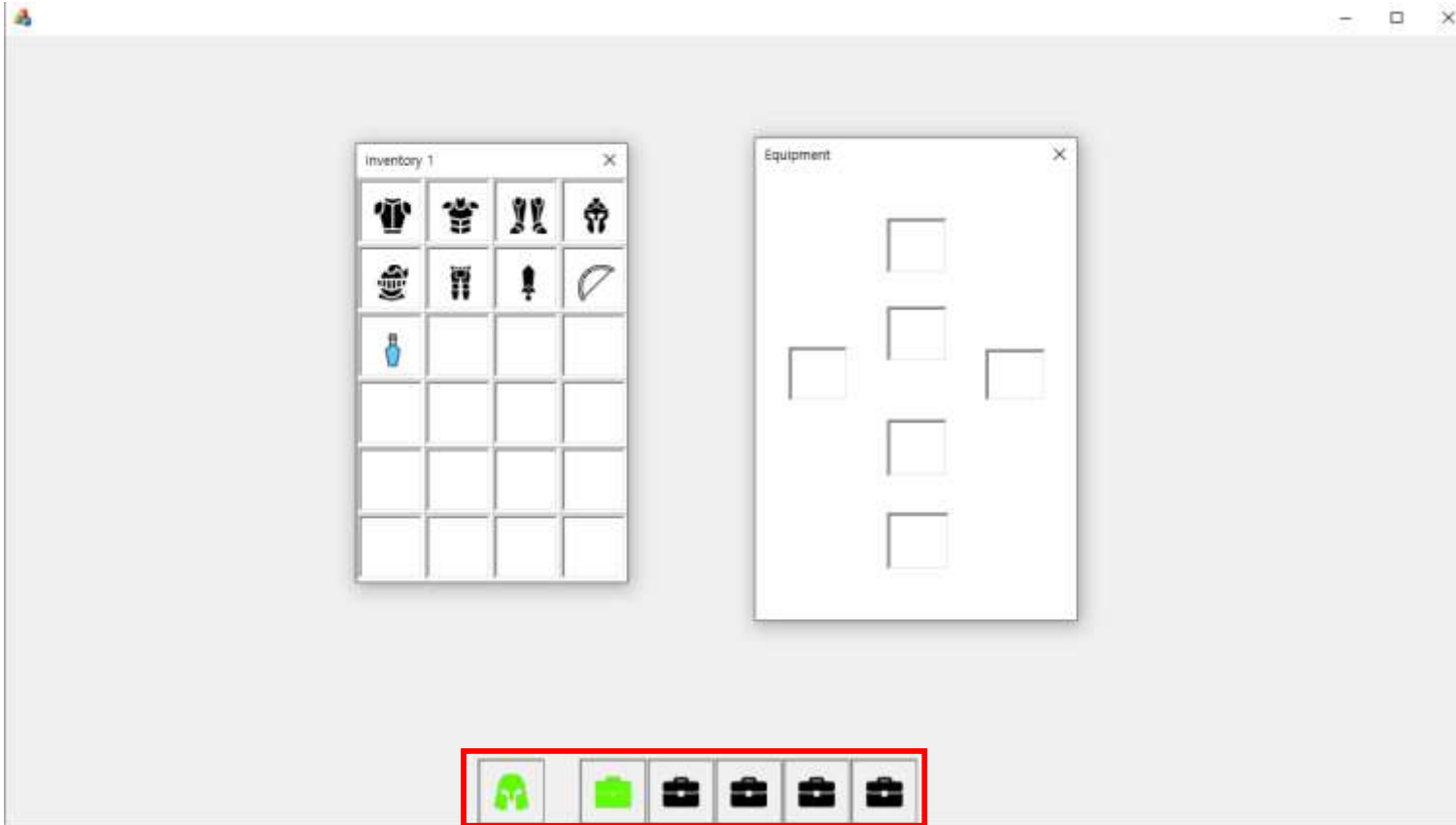
이벤트
다이어그램

3

아이템
클래스 설계

다이얼로그 기능 및 설계

[메인 윈도우]



- 프로그램 시작 시 보이는 윈도우
- **인벤토리 및 장비창의 활성화 여부를 보이는 인터페이스 존재**
- 메인 윈도우를 초기화 시 인벤토리와 장비창 등의 윈도우를 생성 후 특정 이벤트에 반응하여 보이도록 함
- **인터페이스를 클릭하거나 키보드의 1 ~ 5 키를 누르면 인벤토리 창을 띄우도록 함**
- **인터페이스를 클릭하거나 키보드의 E 키를 누르면 장비창을 띄우도록 함**

다이얼로그 기능 및 설계



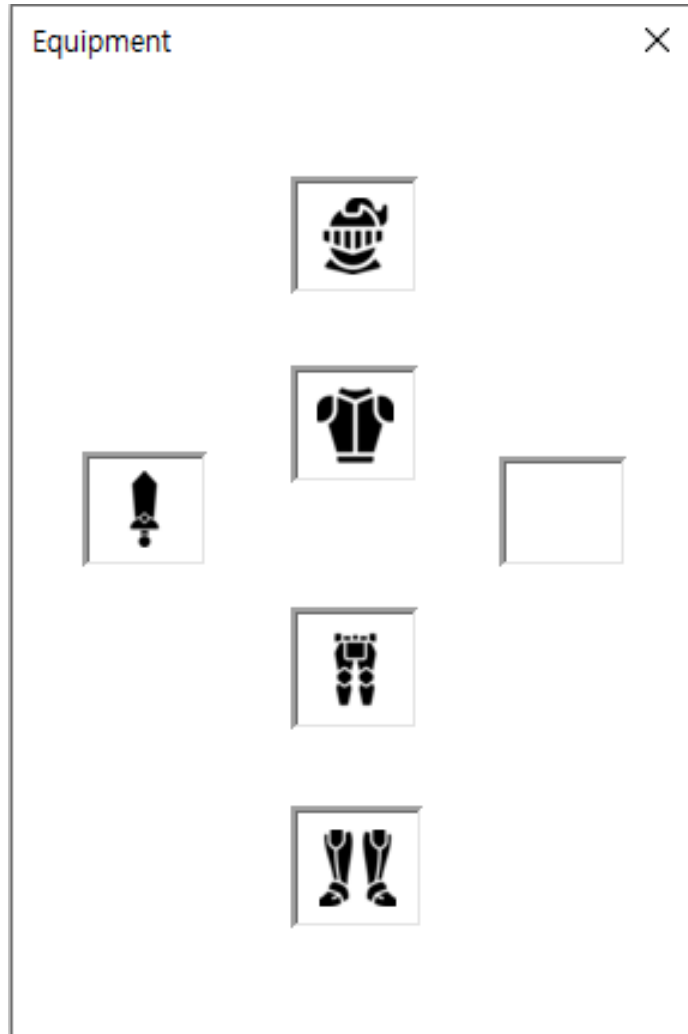
[인벤토리 윈도우]

- 총 5개의 윈도우
- 하나의 인벤토리에 4 x 6의 크기로 총 24개의 아이템 칸을 지님
- 아이템에 마우스 호버링 시 해당 아이템에 대한 정보를 출력
- 해당 윈도우 초기화 시 아이템 칸 윈도우 생성

[인벤토리 아이템 칸 윈도우]

- 인벤토리 윈도우의 자식 윈도우
- 해당 윈도우에 **아이템 클래스를 저장함**
- 이를 통해 인벤토리 윈도우에서는 **아이템에 대한 정보 획득** 가능함

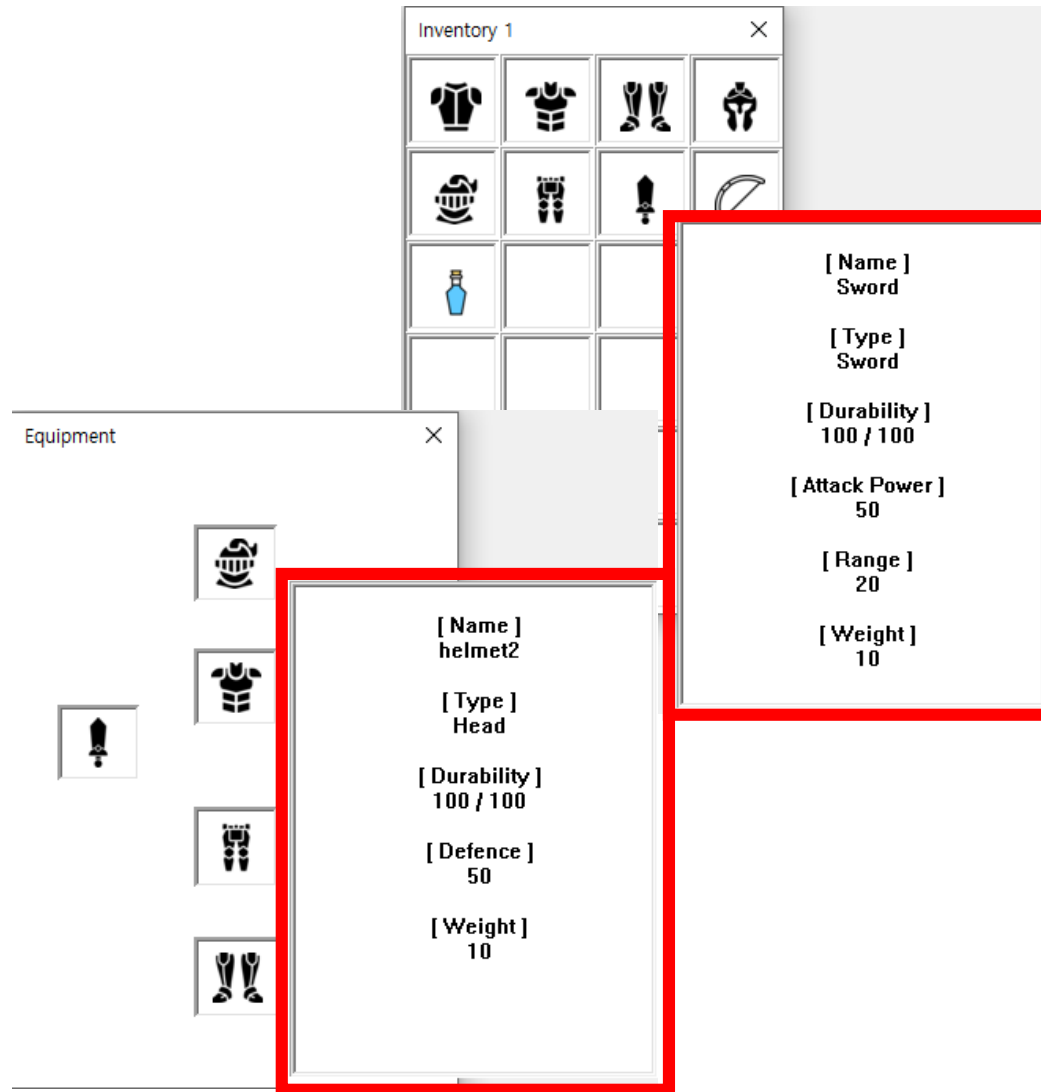
다이얼로그 기능 및 설계



[장비 윈도우]

- 모자, 상의, 하의, 신발, 장갑, 무기
총 6개의 장비를 장착 가능
- 아이템에 마우스 호버링 시
해당 아이템에 대한 정보를 출력
- Map 변수를 통해
장비창에 장착한 장비 아이템을 저장

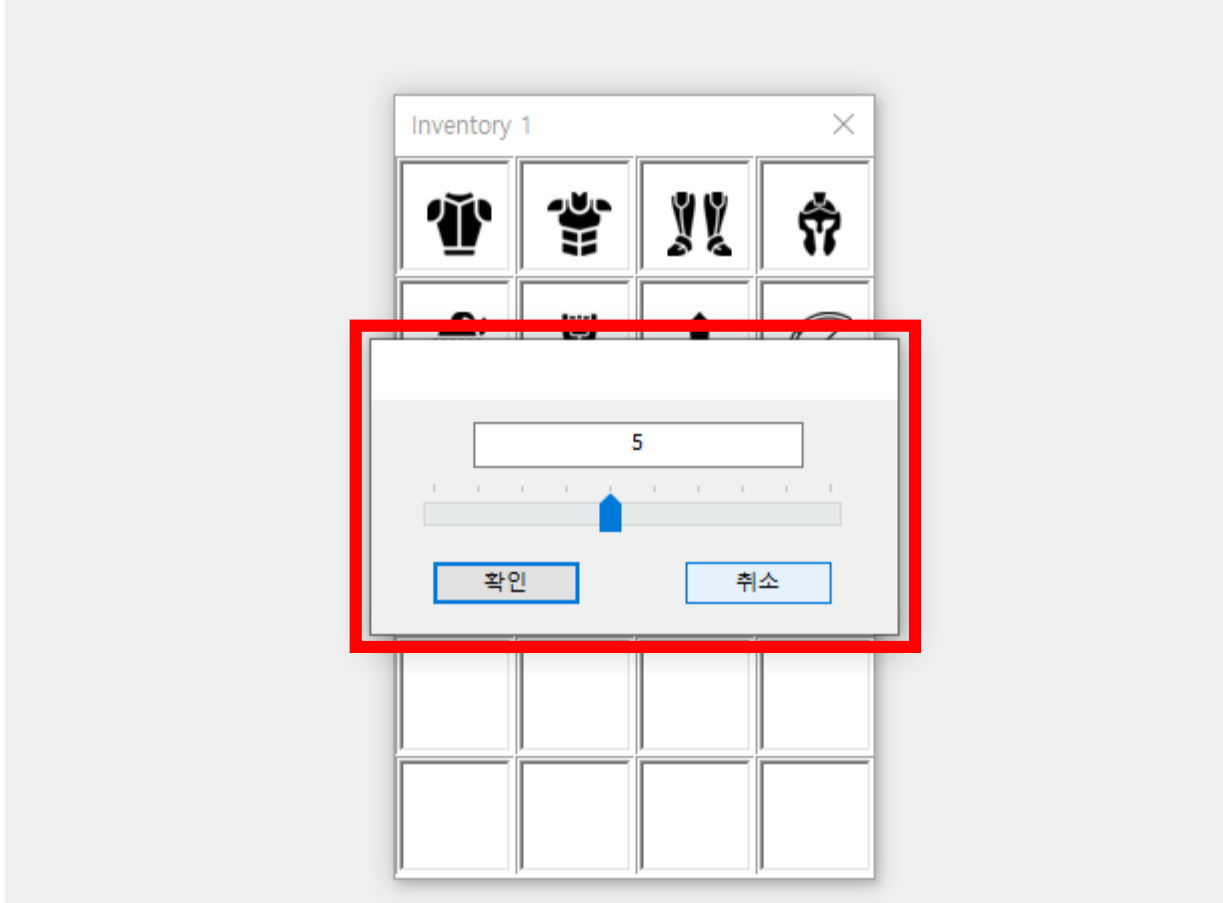
다이얼로그 기능 및 설계



[아이템 정보창 윈도우]

- 인벤토리 및 장비창에서 호버링한 **아이템에 대한 정보를 출력**
- 인벤토리 및 장비창에서 호버링 시 아이템 클래스를 매개변수로 받아 해당 아이템에 대한 정보를 출력
- 아이템에 대한 정보를 출력하기 위해서 해당 아이템에 맞는 자식 클래스로 타입 캐스팅을 필요로 함

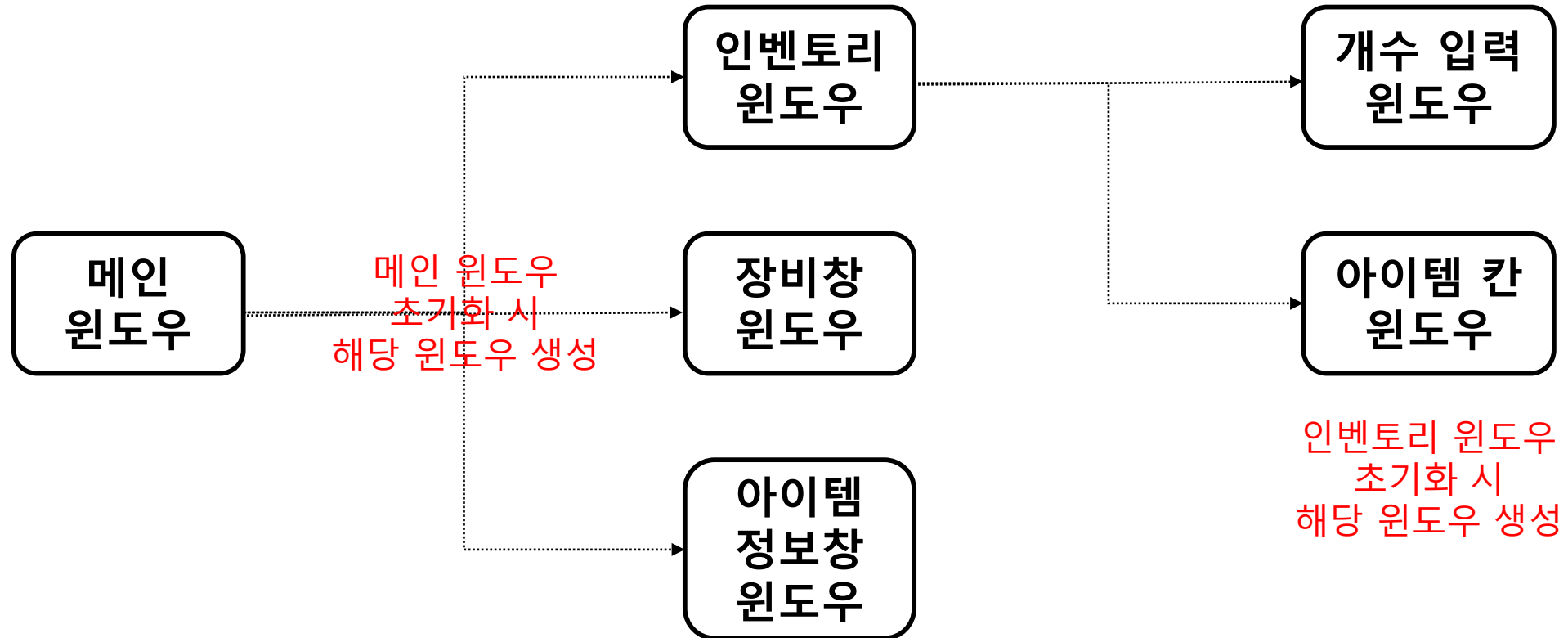
다이얼로그 기능 및 설계



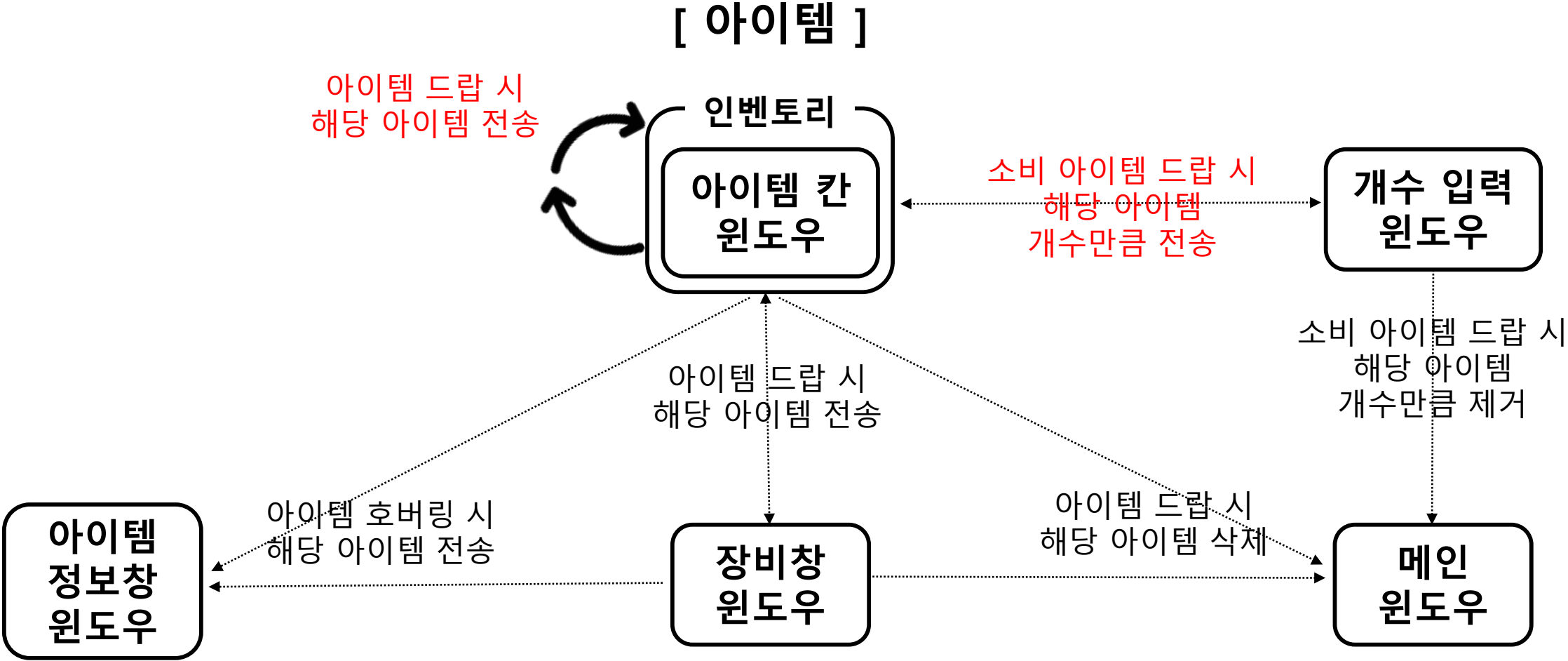
[개수 입력 윈도우]

- 소비 아이템을 옮기거나 버릴 시 해당 아이템의 개수를 지정할 수 있는 윈도우
- Slider Control 혹은 Edotit Control을 통해 소비 아이템의 개수를 입력받음
- 드래그 & 드랍한 곳에 따라 소비 아이템의 개수만큼 해당 아이템을 버리거나 옮김

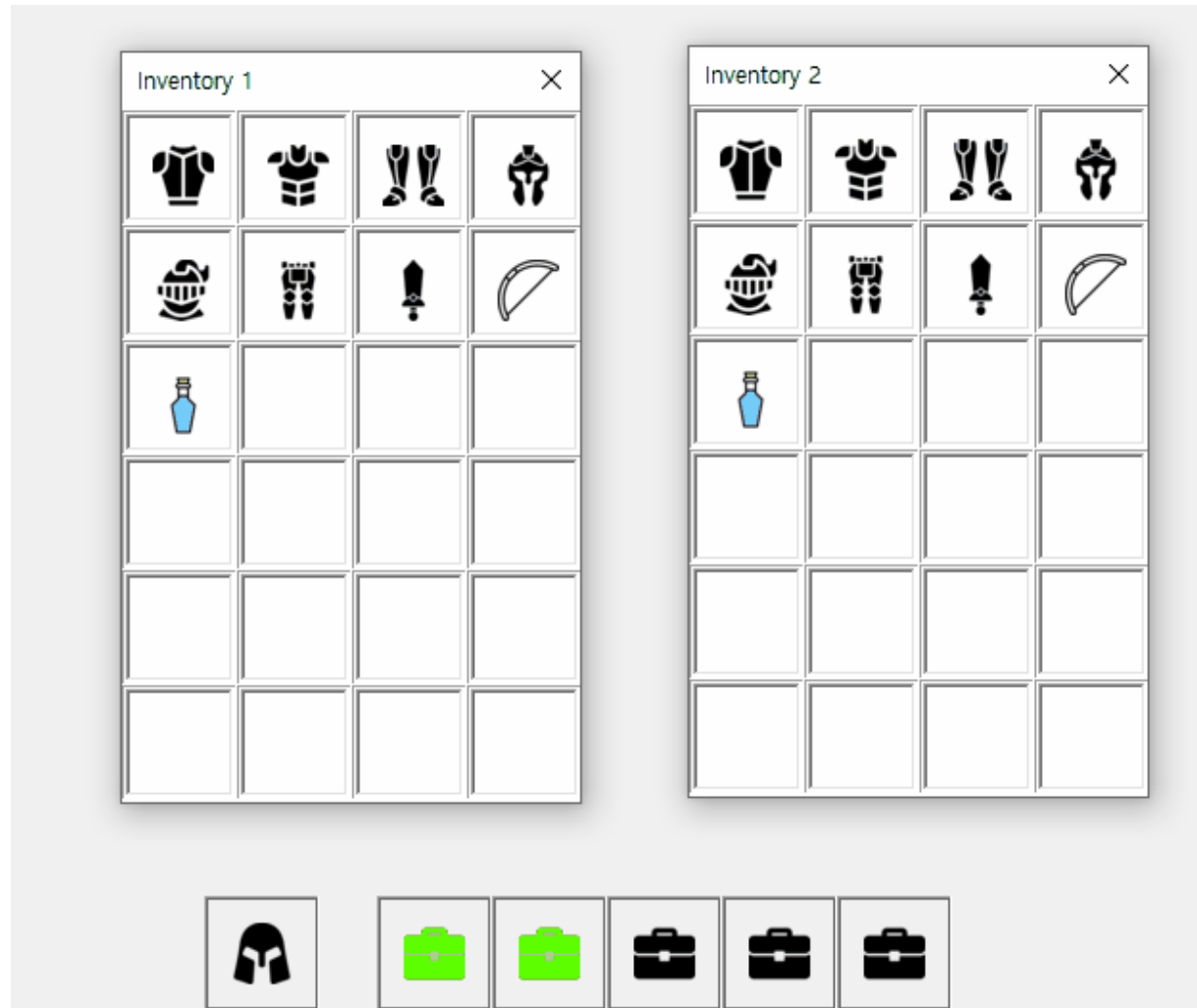
[다이얼로그 생성]



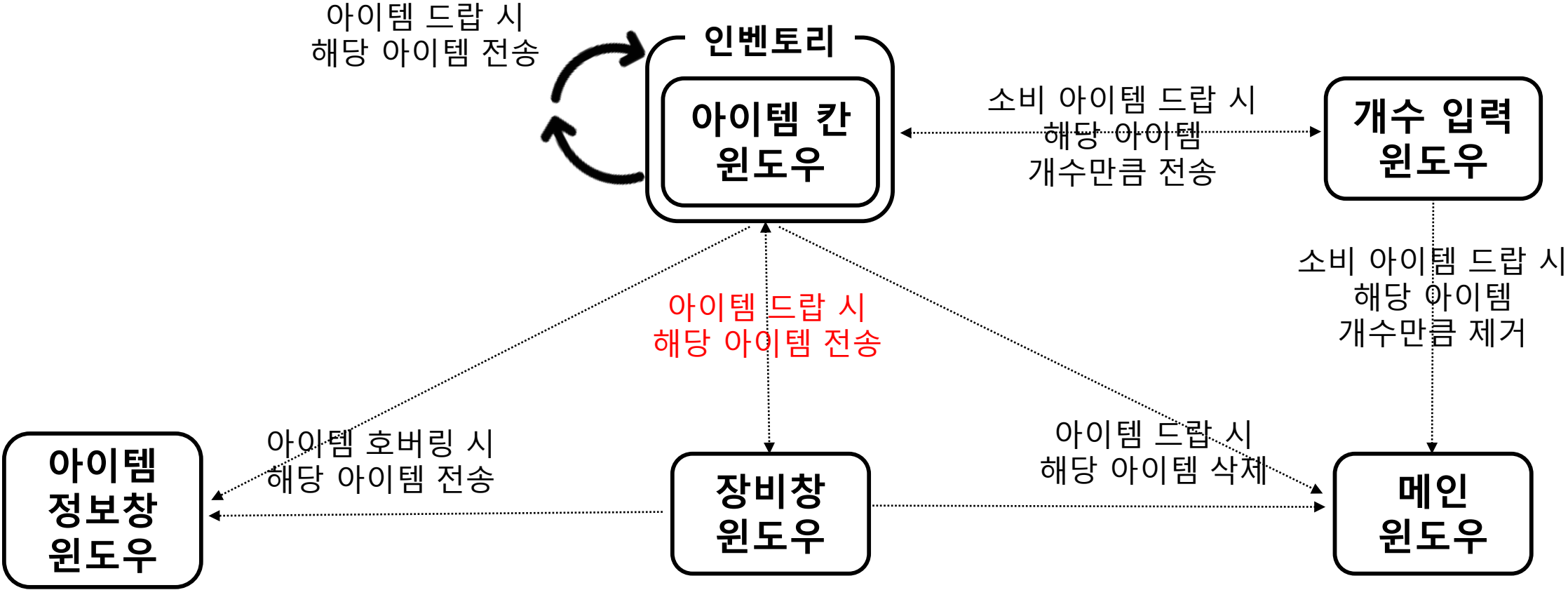
다이어그램



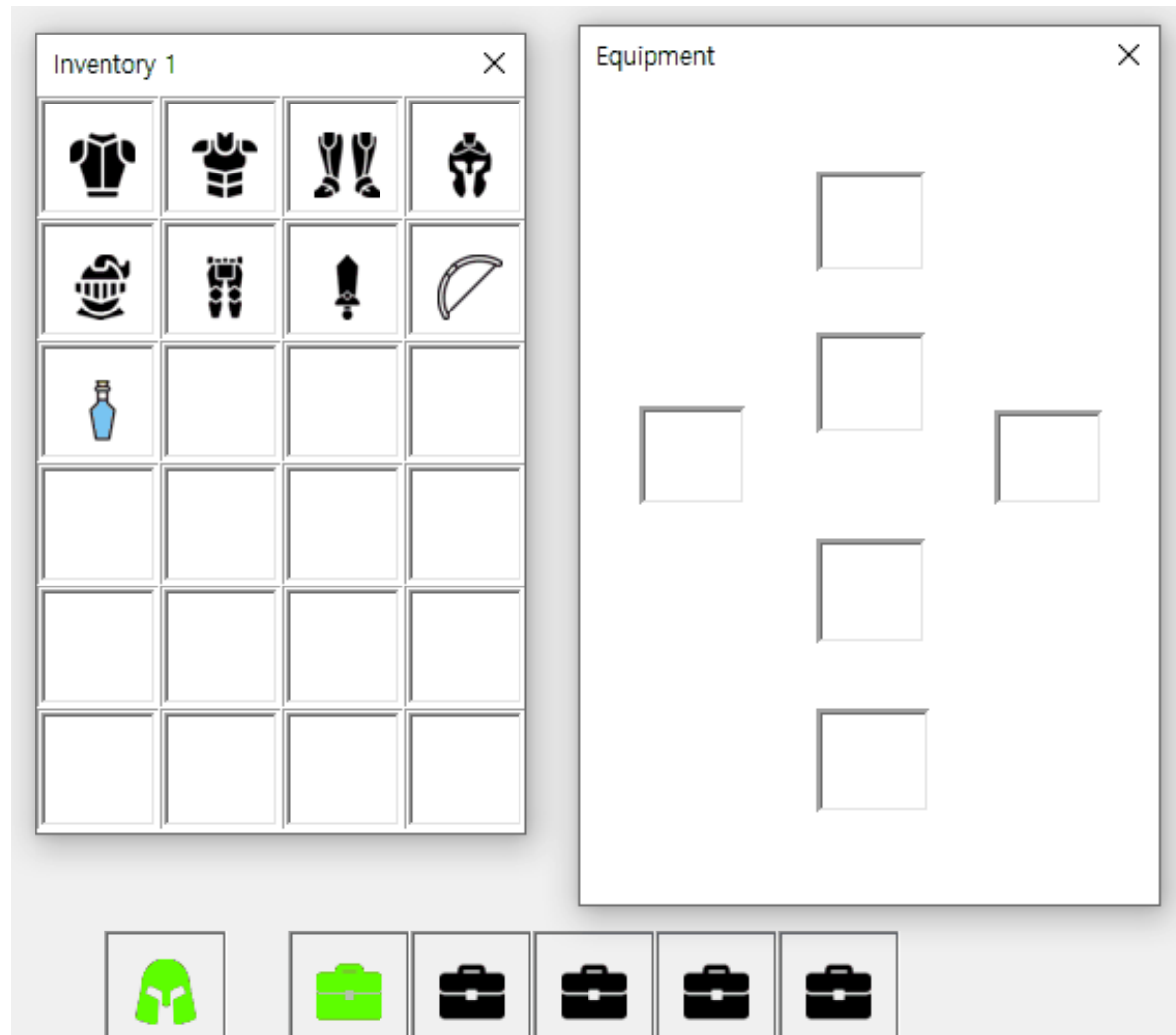
다이어그램

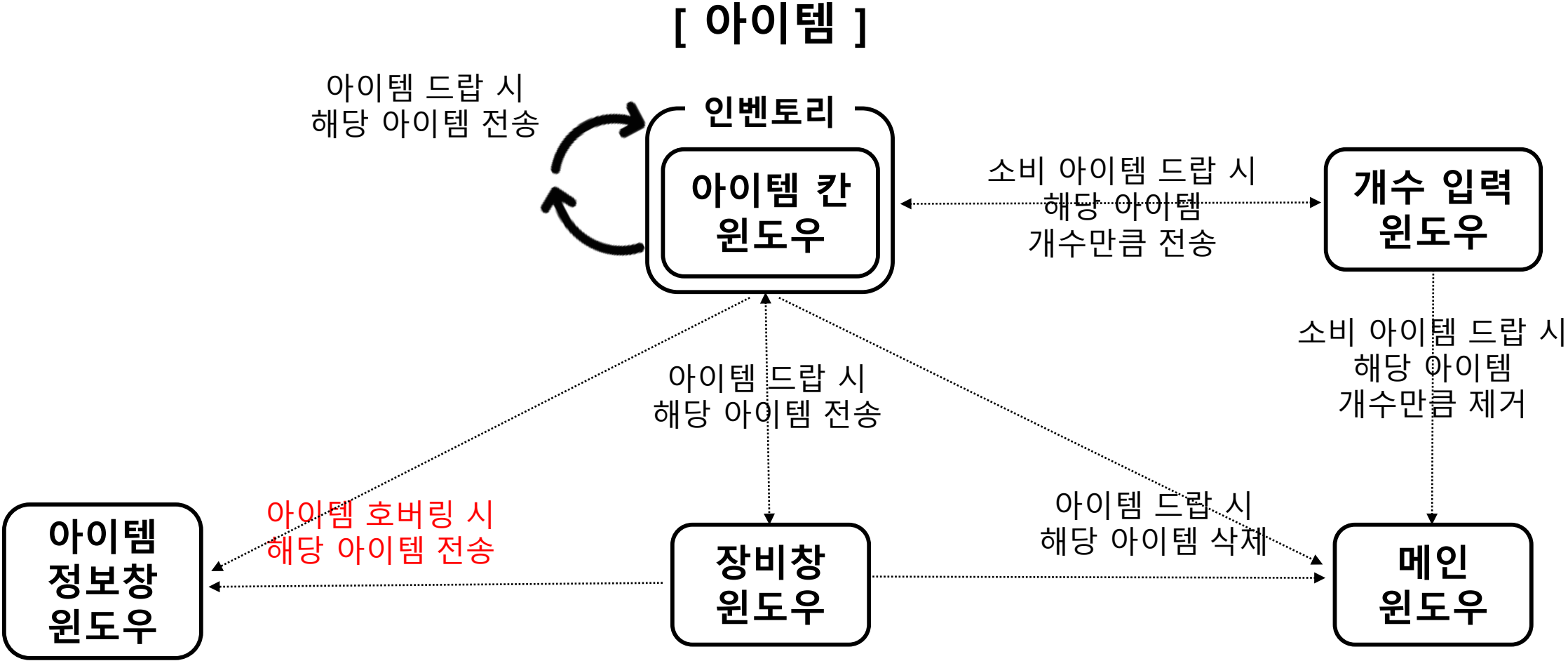


[아이템]

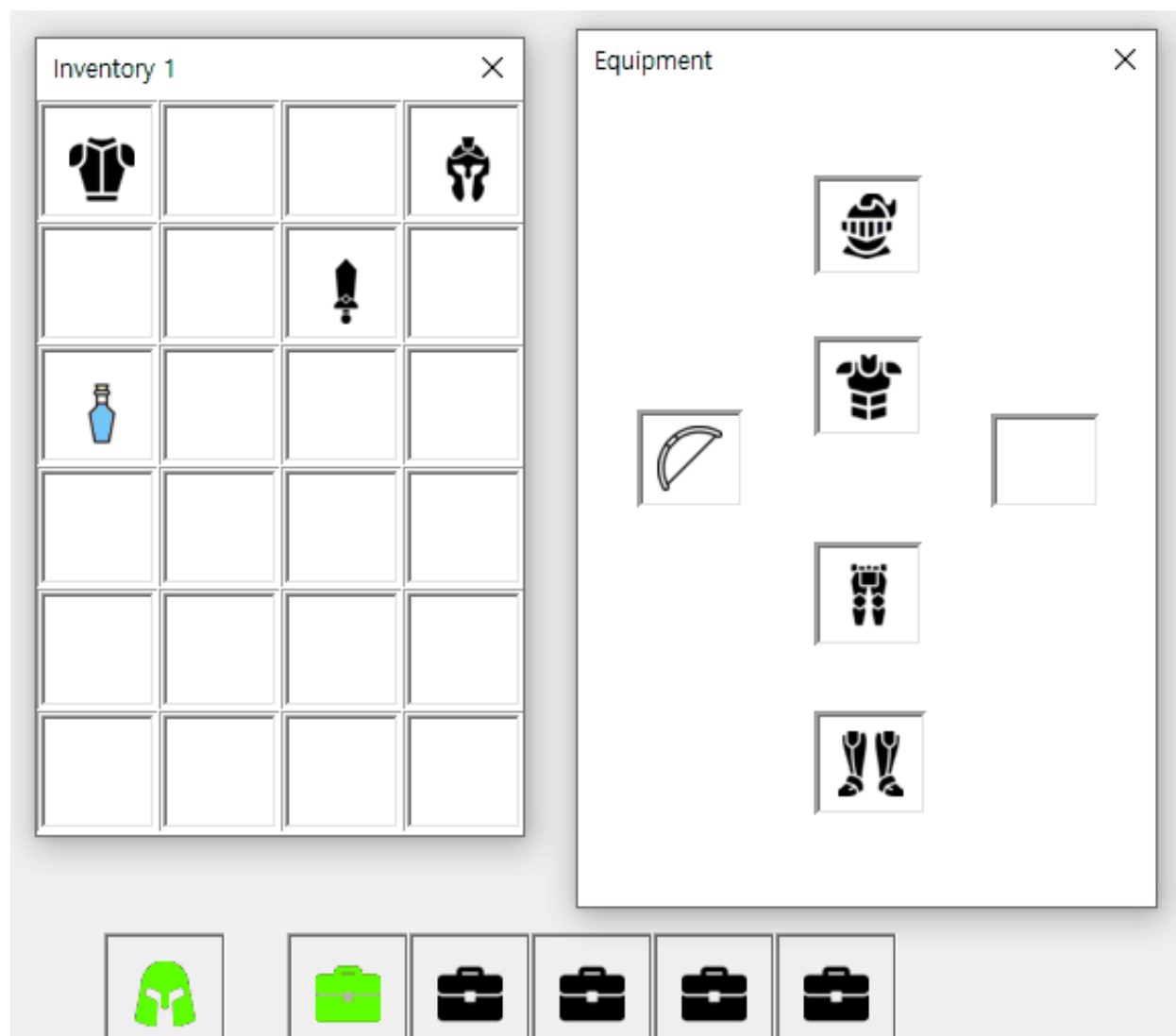


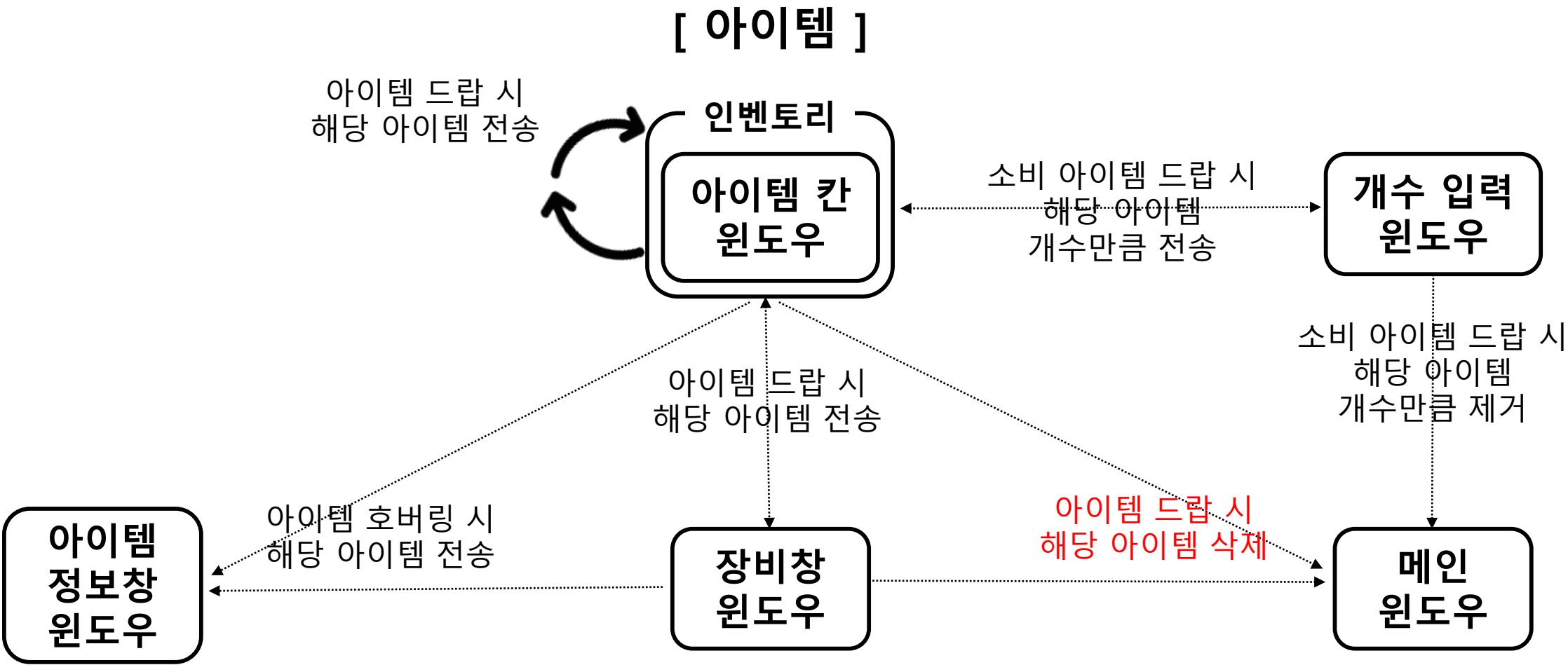
다이어그램



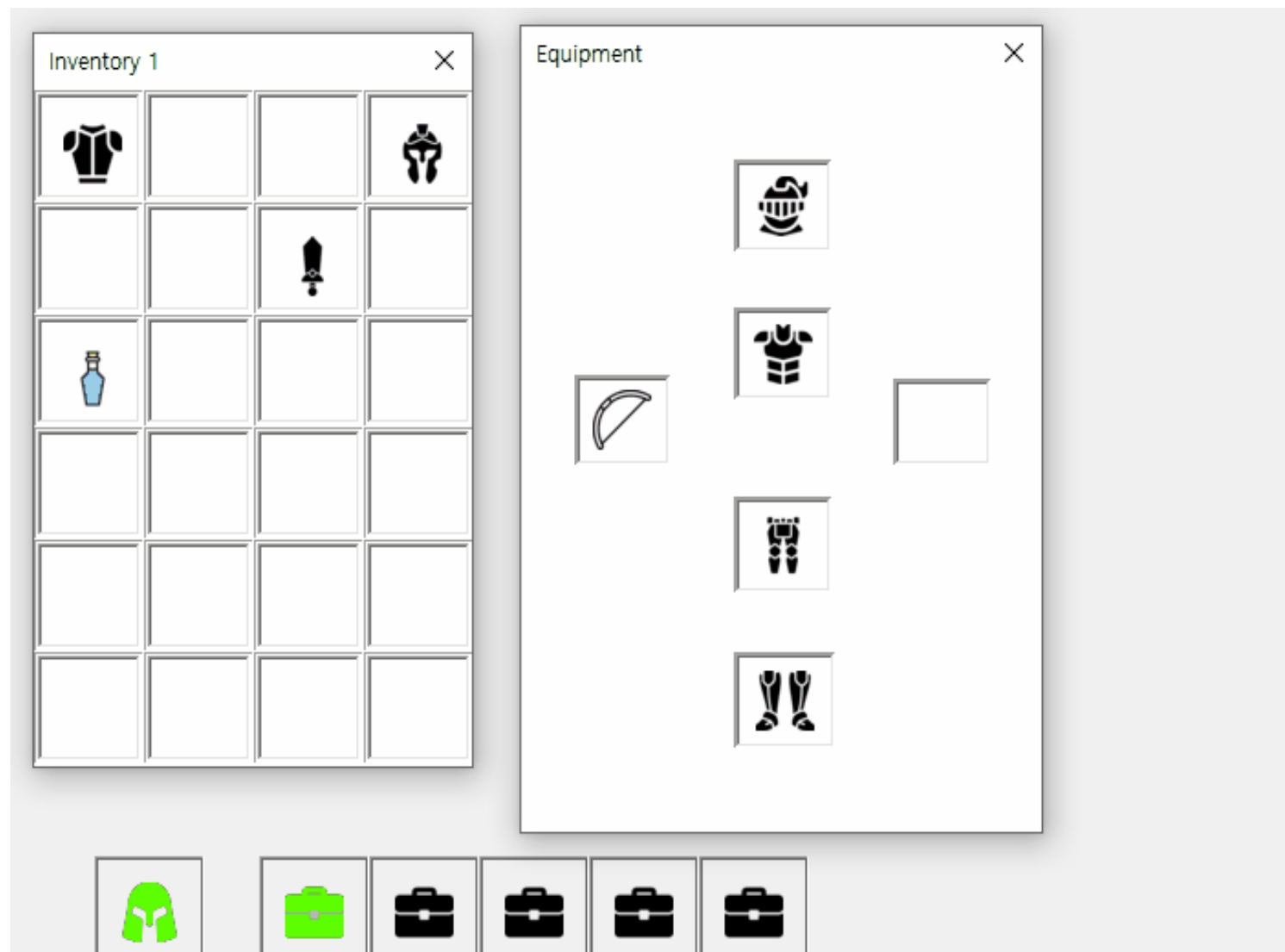


다이어그램

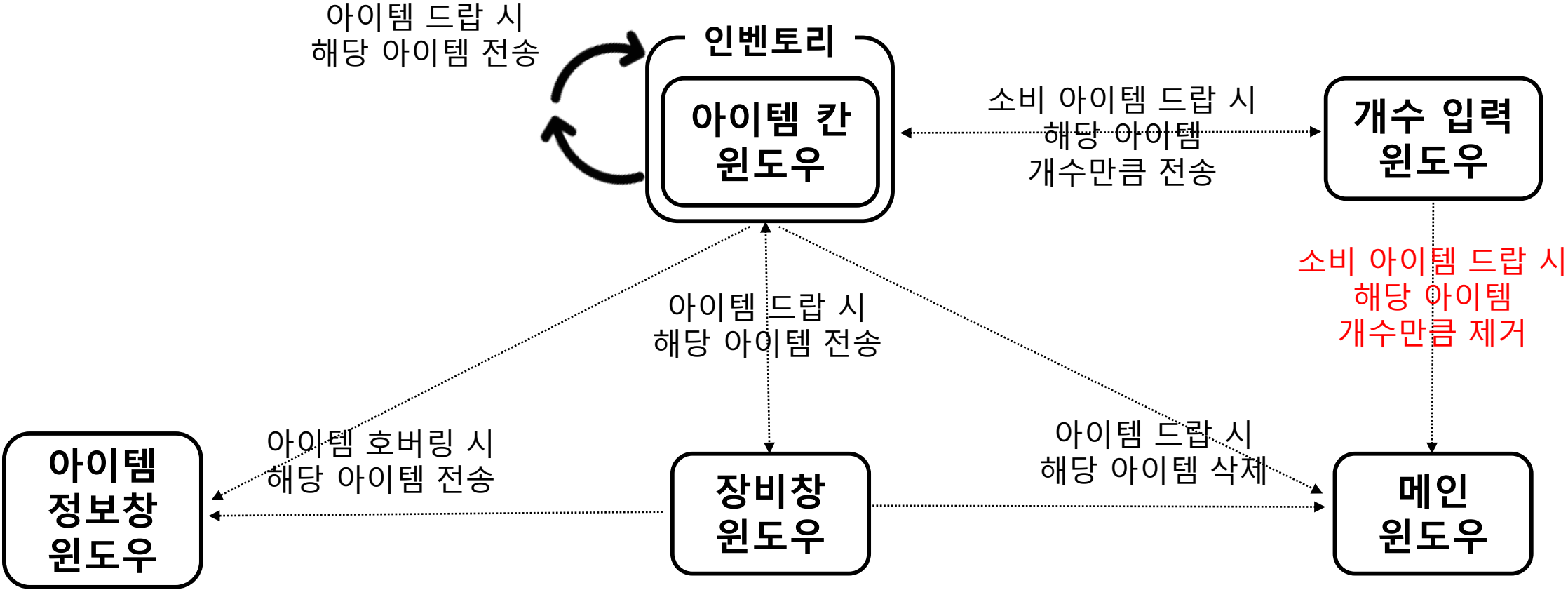




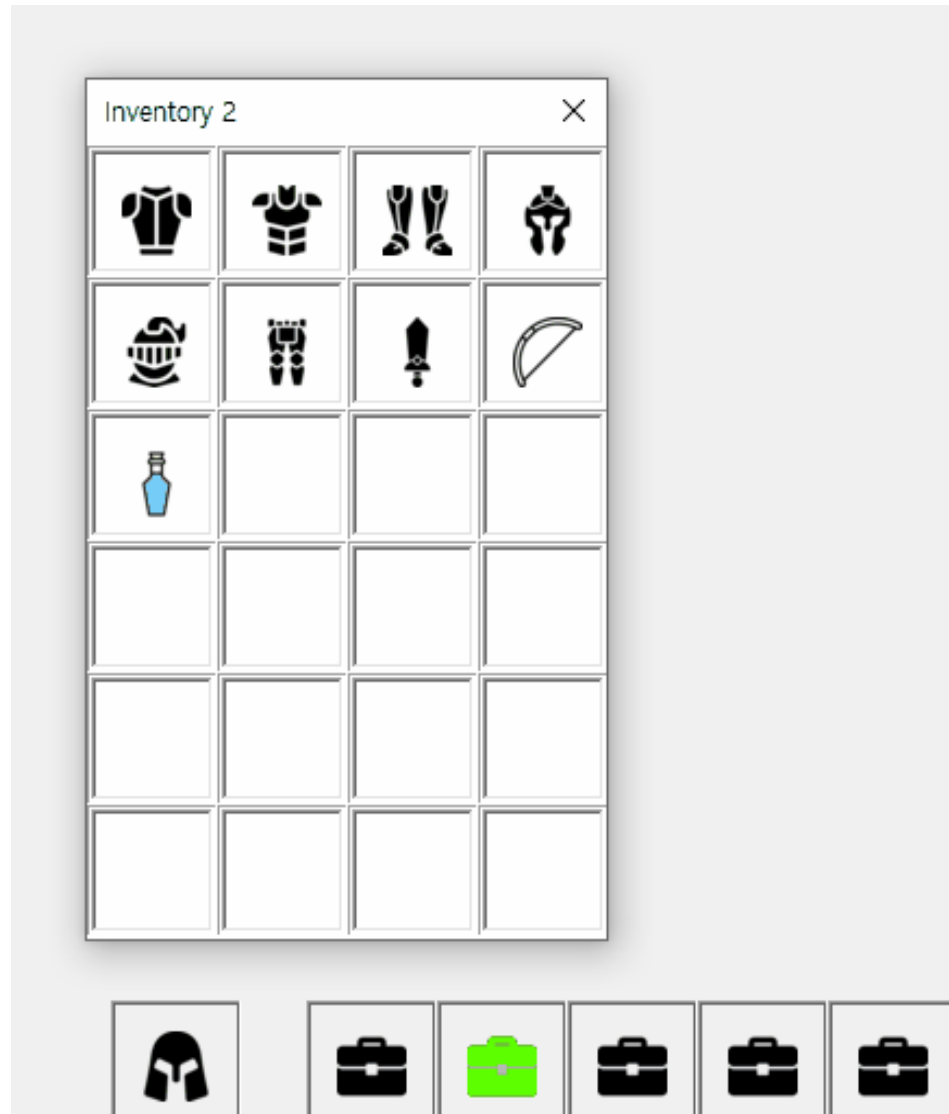
다이어그램



[아이템]



다이어그램



아이템 클래스 설계

