

전제조건

server는 서버가 실행되는 현재 디렉토리의 bmp파일의 리스트를 클라이언트한테 보내거나 bmp파일 자체를 전송하는 역할을 한다

interface.c 의 UserServer에서 IP에 해당하는 부분(사진에서는 192.168.0.5)을 server의 실행환경에 맞도록 수정해야한다.

```
181 void UseServer(fileinfo* file) {
182     char** bmp_list;
183     int token_num = 0;
184     bmp_list = GetBMPList("192.168.0.5", &token_num);
185     int current_bmp = 0;
186
187     while(1){
188         clear();
189         Highlight2(token_num, bmp_list, current_bmp);
190
191         int key = getch();
192         switch (key) {
193             case KEY_UP:
194                 current_bmp = (current_bmp - 1 + token_num) % token_num;
195                 continue;
196             case KEY_DOWN:
197                 current_bmp = (current_bmp + 1) % token_num;
198                 continue;
199             case '\n':
200             case '\r':
201                 GetBMPFromServer("192.168.0.5", bmp_list[current_bmp], file);
202                 break;
203             default:
204                 continue;
205             }
206             break;
207         }
208         clear();
209
210         free(bmp_list);
211     }
```

프로그램 기능

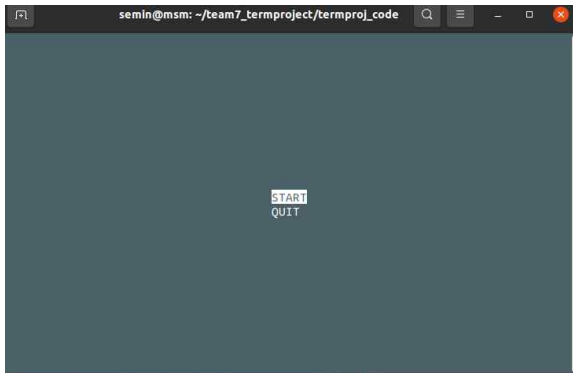
입력된 bmp 이미지 파일을 선택한 이미지 변형 함수를 통해 변형한 후 저장

프로그램 실행

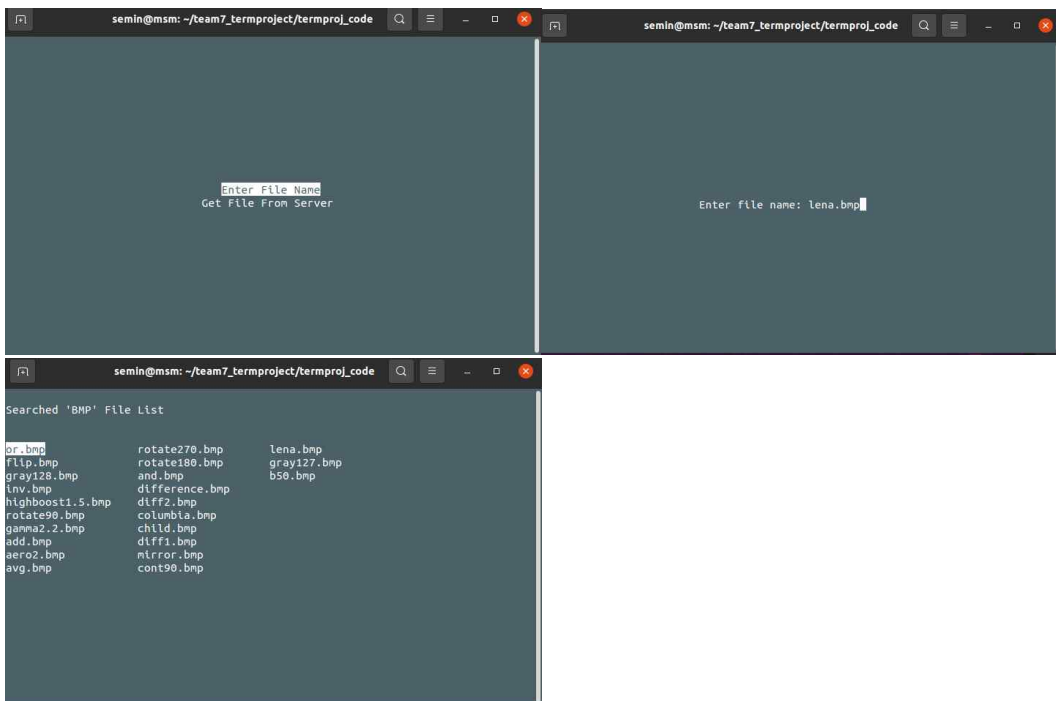
server_code에서 makefile를 통해 만들어진 서버를 실행.

termproj_code에서 makefile을 통해 만들어진 파일 실행.

step1 - 프로그램을 시작할 것인지 종료할 것인지 선택



step2 - 파일 이름을 통해 .bmp 파일을 입력 할 것인지 서버를 이용해 .bmp파일을 입력할 것인지 선택(위 사진 파일이름, 아래사진 서버이용)

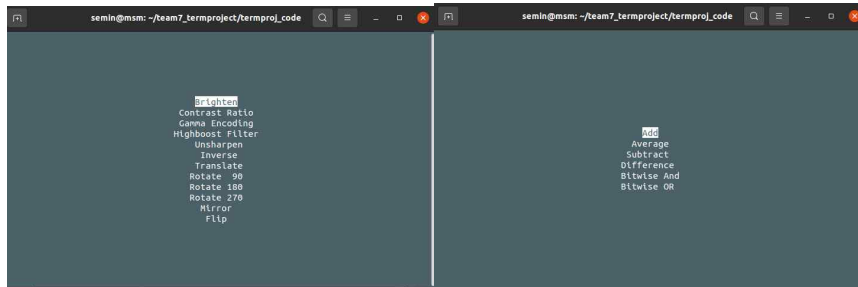


step3 - 파일 입력 후 이항연산을 할 것인지 단항연산을 할 것인지 선택(이항연산을 택 할 경우 다시 step2로)

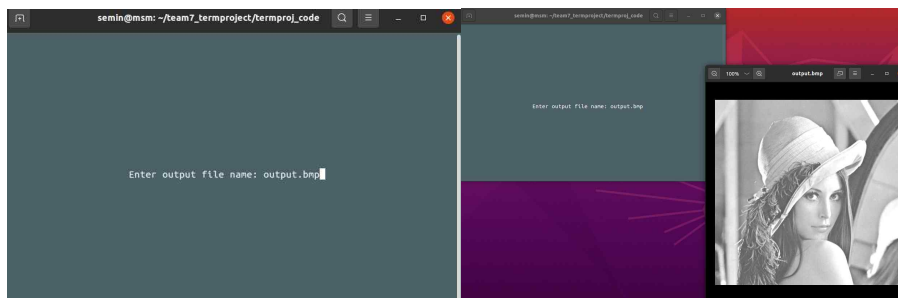


step4 - 어떤 함수를 이미지에 적용시킬 것인지 선택(각 함수 설명은 ppt에)

(왼쪽부터 단항, 이항)

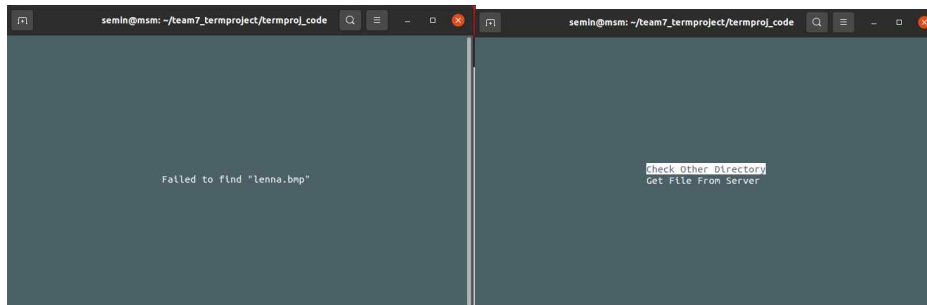


step5 - 변형된 함수를 저장한 후 이미지 뷰어 실행, 이후 다시 step1으로

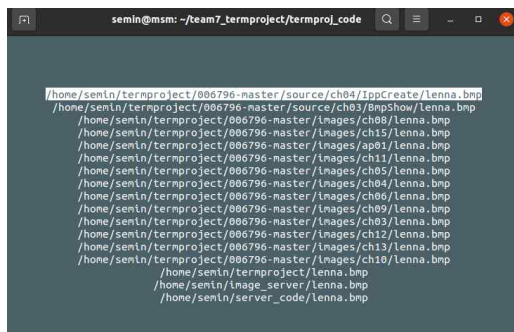


추가설명:

step2에서 파일이름을 통해 입력을 할 때 현재 디렉토리에 파일이 없으면 파일을 탐색할 것인지 서버를 통해 입력받을 것인지 고를 수 있다.



탐색을 선택한다면 디렉토리를 탐색해 파일을 찾아낸다. (탐색을 해도 없을 경우 빈 화면 출력되며 엔터 누를 시 에러 출력)



프로그램 순서도

