

제4장 윈도우 메뉴

2022년 1학기 윈도우 프로그래밍

실습 4-1

- 실습 3-1 원 꼬리 달기 실습에 메뉴 붙이기
 - 실습 3-1에 다음의 메뉴를 붙여 실행하도록 한다.
 - 게임: Start/reset/end (원 이동하기 시작/보드를 다시 리셋/프로그램 종료)
 - 속도: Fast/Medium/Slow (원의 이동 속도가 빠르게/중간/느리게)
 - 색상: Cyan/Magenta/Yellow (머리 원의 색상)
 - 원 모양: 원/네모 (머리 원의 모양을 원/네모)
 - 꼬리원 개수: 20/25/30 (꼬리원의 개수)

또는

- 실습 3-2 벽돌깨기 실습에 메뉴 붙이기
 - 실습 3-2에 다음의 메뉴를 붙여 실행하도록 한다.
 - 게임: Start/reset/end (원 움직이기 시작/벽돌 리셋/프로그램 종료)
 - 속도: Fast/Medium/Slow (원의 이동 속도가 빠르게/중간/느리게)
 - 색상: Cyan/Magenta/Yellow (벽돌의 색상)
 - 원 크기: Small/Big (튕기는 원의 크기)
 - 벽돌 줄 개수: 3/4/5 (벽돌의 줄 개수)

실습 4-2

• 메뉴가 있는 그림판 만들기

- 화면에 보드 (모눈종이 형태)를 그린다. (기본 25 X 25 보드)
- 왼쪽 마우스를 누르고 드래그한 후 마우스를 놓으면 사각형이 그려진다.
 - 도형은 보드의 칸에 맞춰져서 그려진다.
 - 마우스를 드래그할 때 래스터연산을 적용하여 고무줄효과가 있는 그리기로 실행한다.
 - 이미 색상이 있는 칸에 다시 그리기를 하면 색상이 합해져서 그려진다.
 - 예) 빨강색 (255, 0, 0) + 파랑색 (0, 0, 255) → 보라색 (255, 0, 255)
- 마우스 명령:
 - 왼쪽 마우스: 도형 그리기
 - 오른쪽 마우스: 도형이 그려진 칸에 오른쪽 마우스를 클릭하고 드래그 하면 도형의 위치가 변경된다. 변경된 도형도 보드 칸에 맞춰진다.
- 메뉴:
 - Grid: 실선/점선 (보드판의 선들을 실선/점선으로 그리기)
 - Color: 본인이 설정한 6개의 색상
 - Border: On/Off (도형의 테두리를 그리기/안그리기)

