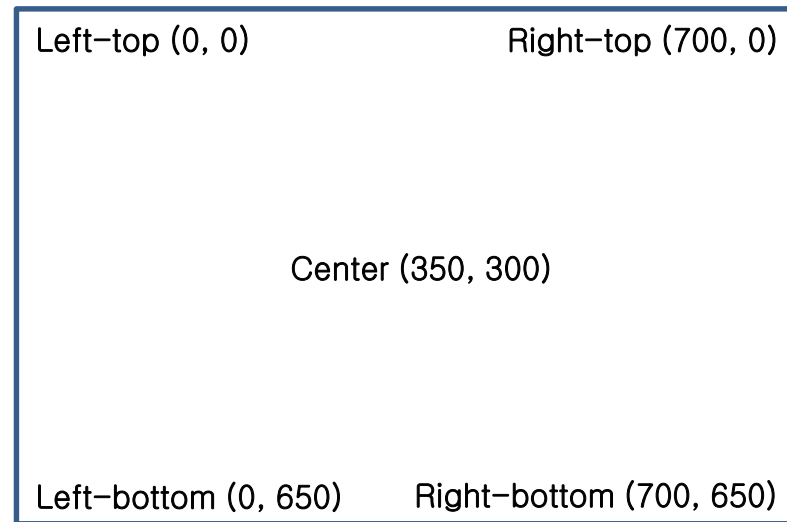


제 2장 윈도우 기본 입출력

2022년 1학기 윈도우 프로그래밍

실습 2-1

- 화면의 코너와 중앙에 문자 그리기
 - 윈도우를 띄운다
 - 윈도우의 네 코너와 중앙에 문자를 그린다.
 - 문자 내용은 각각 "Left-top (0, 0)", "Right-top (700, 0)", "Left-bottom (0, 650)", "Right-bottom(700, 650)", "Center(350, 300)"를 출력한다.
 - (0, 0), (700, 0), (0, 650), (700, 650), (350, 300): 각각의 문자가 시작하는 좌표값 (x, y)



실습 2-2

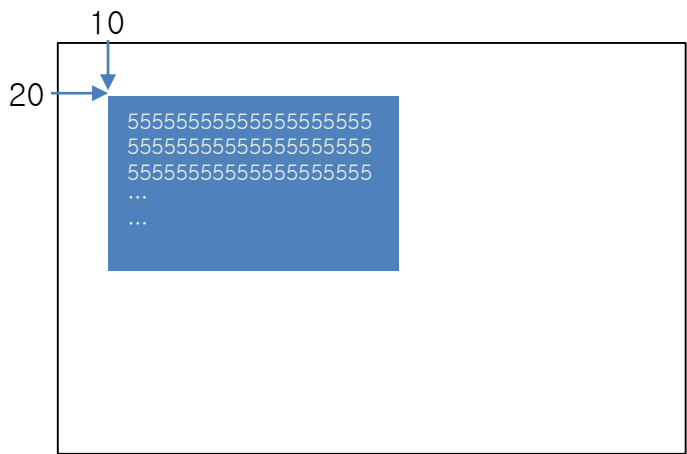
- 화면을 등분하여 문자 그리기
 - 윈도우를 띄운다.
 - 화면의 가로 세로를 각각 2등분하여 4개의 구간으로 만든 후 각 구간에 문자 그리기
 - 각 구간의 문자색과 배경색은 랜덤한 색으로 설정한다.

abcdefghijklmn opqrstuvwxyz abcdefghijklmno pqrstuvwxyzab	ABCDEFGHIJK LMNOPQRSTU VWXYZABCDE FGHIJKLMNOP
ABCDEFGHIJK LMNOPQRSTU VWXYZABCDE FGHIJKLMNOP	abcdefghijklmn opqrstuvwxyz abcdefghijklmno pqrstuvwxyzab

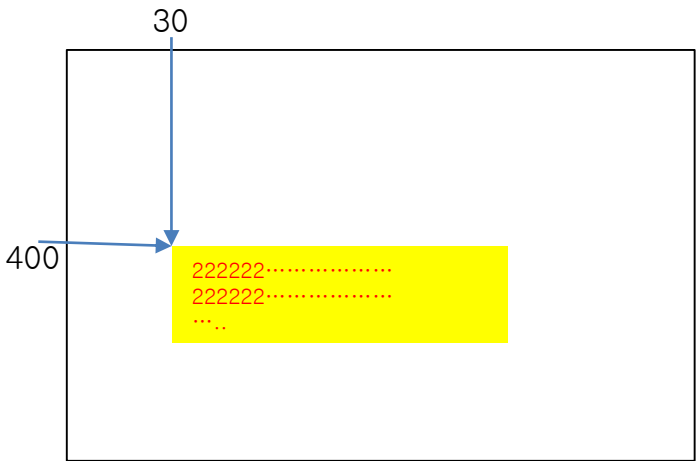
실습 2-3

- 화면에 문자 그리기

- (800, 600) 크기의 윈도우를 띄운다.
- 네 개의 정수를 랜덤하게 구한다:
 - x: 문자가 시작하는 x 좌표값 (0 ~ 700 사이)
 - y: 문자가 시작하는 y 좌표값 (0 ~ 500 사이)
 - n: 0과 9 사이의 숫자
 - count: 숫자 N의 출력 개수 (20 ~ 100 사이)
 - 문자 색과 배경색도 랜덤하게 설정한다.
- (x, y) 좌표에 숫자 n을 x축과 y축으로 count 만큼 출력한다.
- 프로그램을 새로시작하면 모든 값은 다시 랜덤하게 얻어 문자열을 출력한다.



프로그램에서 구한 랜덤값: x축-10, y축-20,
출력할 숫자 5, 출력할 개수 20



프로그램에서 구한 랜덤값: x축-30, y축-400,
출력할 숫자 2, 출력할 개수 100

• 키보드 입력하여 구구단 출력하기

- 화면을 띄운다.
- 좌측 상단에 명령어를 받는다. 캐럿을 붙여서 어디에 입력하는지 알 수 있도록 한다.
 - X: x축 좌표값
 - Y: y축 좌표값
 - N: 단 수 (19단까지 입력받도록 한다.)
- 입력한 위치 (X, Y)에 단수(N)의 구구단을 길게 출력한다. 한 줄을 최대 40줄로 설정한다.
- 출력 후 명령어를 다시 받을 수 있도록 한다.
- 0을 입력하면 프로그램을 종료한다.

