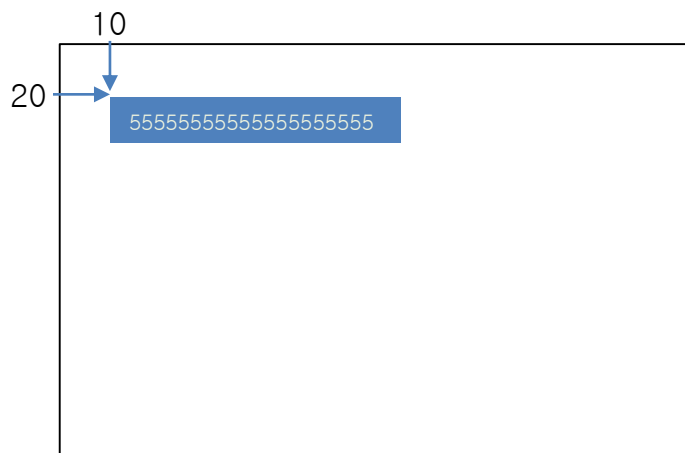


제 2장 윈도우 기본 입출력 (실습 2-3)

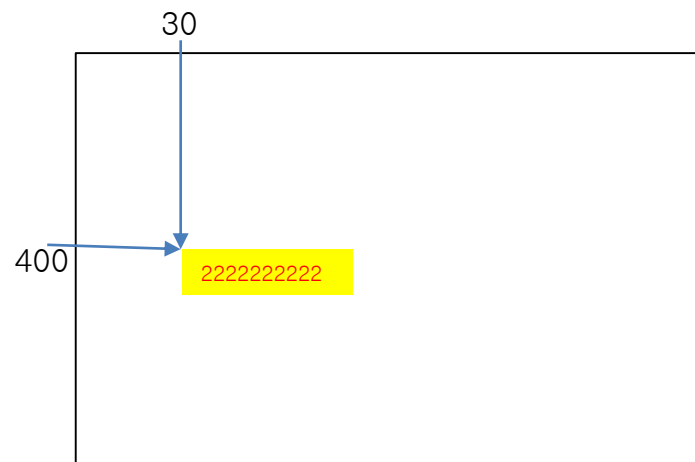
2023년 1학기 윈도우 프로그래밍

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: 0 ~ 9 사이의 숫자
 - count: 숫자 n의 출력 개수 (10 ~ 50 사이)
 - 문자 색과 배경색을 랜덤하게 설정한다.
 - (x, y) 좌표에 숫자 n을 count 만큼 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 10