6주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과 학년: 2학년 학번: 20231515 이름: 김다은

` ofApp.h`에는 다음과 같은 함수들이 선언되어 있다. 아래는 각 함수의 기능에 대한 설명이다.

class ofApp : public ofBaseApp{

public:

void setup();

void update();

void draw();

void keyPressed(int key);

void keyReleased(int key);

void mouseMoved(int x, int y );

void mouseDragged(int x, int y, int button);

void mousePressed(int x, int y, int button);

void mouseReleased(int x, int y, int button);

void mouseEntered(int x, int y);

void mouseExited(int x, int y);

void windowResized(int w, int h);

void dragEvent(ofDragInfo dragInfo);

void gotMessage(ofMessage msg);

};

**void setup():** 프로그램이 시작되었을 때 한번 호출되는 함수이다. 배경색이나 윈도우 크기, 프레임 속도를 설정가능하다.

**void update():** 프로그램이 시작된 이후 계속 반복 호출되는 함수이다. 보통 변수 값의 변화를 업데이트한다. 사용자 입력을 처리하거나 애니메이션 및 모션 처리를 할 수 있는 함수이다.

**void draw():** 프로그램이 시작된 이후 계속 반복되는 함수이다. update()와는 다르게 화면에 원이나 사각형 등 뭔가를 그리는 역할을 한다. 다시 말해 프로그램의 그래픽 요소를 렌더링하는 역할을 한다.

<KeyBoard 관련 함수>

**void KeyPressed(int key):** 키보드가 눌릴 때마다 호출되는 함수이다. 키보드가 눌린 경우, 어떤 키가 입력되었는지 변환한다. 이 함수를 통해 특정 키가 눌렸을 때, 캐릭터를 움직이거나, 프로그램을 종료하도록 코딩할 수 있다.

**void KeyReleased(int key):** 키보드가 눌렸다가 원상태로 돌아왔을 때, 그 키를 반환한다.

<Mouse 관련 함수>

**void mouseMoved(int x, int y**): 마우스 커서의 위치가 변화될 때마다 호출되는 함수이다. x, y는 마우스 커서가 움직인 위치를 나타낸다.

**void mouseDragged(int x, int y, int button):** 마우스가 드래그 되었을 때마다 호출되는 함수이다. 마우스의 x, y좌표와 눌려진 버튼을 리턴한다. 이때 0은 좌클릭, 1은 우클릭, 2은 휠을 나타낸다.

**void mousePressed(int x, int y, int button):** 마우스가 클릭된 경우마다 호출되는 함수이다. 마우스의 x, y 좌표와 눌려진 버튼을 반환한다. button으로 입력되는 int 값은 mouseDragged()와 동일하다.

**void mouseReleased(int x, int y, int button):** 마우스가 클릭되었다가 원상태로 돌아왔을 때, 마우스의 x, y 좌표와 눌려진 버튼을 반환한다. button으로 입력되는 int 값은 mouseDragged()와 동일하다.

**void mouseEntered(int x, int y):** 마우스 커서가 프로그램의 창 안으로 진입했을 때 호출되는 함수이다. x, y는 마우스 커서의 위치를 나타낸다.

**void mouseExited(int x, int y):** 마우스 커서가 프로그램의 창 밖으로 나갔을 때 호출되는 함수이다.

**void windowResized(int w, int h):** 출력 화면의 크기가 변했을 경우 호출되는 함수이다. 변화된 화면의 width와 height를 알 수 있다.

**void dragEvent(ofDragInfo draginfo):** 사용자가 폴더나 파일을 클릭하고 프로그램 창 안에 드래그 앤 드롭하는 경우 호출되는 함수이다. ofDragInfo 구조체는 드래그 앤 드롭 이벤트에 대한 많은 정보를 담고 있다.

**void gotMessage(ofMessage msg):** 다른 애플리케이션에서 메시지를 보내왔을 때 이를 수신하면서 호출된다. ofMessage 클래스는 수신된 메시지의 타입, 내용 등을 포함하고 있다.

또한 아래 사진은 openFramework의 apps/Myapps/프로젝트명/의 모습이다.

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

src/ 폴더는 헤더파일, 소스코드를 저장하는 역할을 하며, bin/data/ 폴더는 프로젝트에서 사용되는 폰트, 그림 등 저장하는 역할을 한다.