この文書は一時的な物で、テキストボックス内で選択された文字列の描画処理を考察する為に作成しました。

**処理の場所：**

namespace OSDeveloper.Core.GraphicalUIs.Controls

partial class OsdevTextBox

private void DrawTextLine(

Graphics g,

int fh, int fw, int i, int y,

SolidBrush t, SolidBrush ws)

for (int j = 0; j < \_lines[i].Length; ++j)

**利用する変数：**

* private int \_row\_ss; // 行開始
* private int \_col\_ss; // 列開始
* private int \_row\_se; // 行終了
* private int \_col\_se; // 列終了

**前条件：**

((int rs, int cs), (int re, int ce)) = this.MinMax((\_row\_ss, \_col\_ss), (\_row\_se, \_col\_se));

選択位置の値を小＝＝＞大の順番に並び替える。

**条件：**

(rs < i && i < re) ||

(rs != re && (rs == i && cs <= j) || (re == i && j < ce)) ||

(rs == re && rs == i && cs <= j && j < ce)

**失敗作：**

* \_row\_ss < i && i < \_row\_se
* \_row\_se < i && i < \_row\_ss
* \_row\_ss == i && \_col\_ss <= j
* \_row\_se == i && \_col\_se > j
* \_row\_se == i && \_row\_ss == \_row\_se
  + \_col\_ss <= j && \_col\_se > j
* \_row\_se == i && (Q || R)
  + Q = \_col\_se > j
  + R = \_row\_ss == \_row\_se && \_col\_ss < j && \_col\_se > j
  + (P && Q) || (P && R) == P && (Q || R)

(\_row\_ss < i && i < \_row\_se) ||

(\_row\_ss > i && i > \_row\_se) ||

(\_row\_ss != \_row\_se && (\_row\_ss == i && \_col\_ss <= j) ||

(\_row\_se == i && j < \_col\_se)) ||

(\_row\_ss == \_row\_se && \_col\_ss <= j && j < \_col\_se)