

목 차

01. 과제하면서 배운 점

02. 개발하면서 느낀 점

1) 잘한 부분

2) 아쉬운 부분

3) Speical Thanks To

03. 과제 결과 시연



과제 하면서 배운 점

기술적인 부분에서는 처음 다뤄보는 MFC와 CAD 개발에 사용되는 것들을 배울 수 있었습니다.

또한, 팀원들과 여러 과제를 진행하면서 협업하는 방법을 더 알아갔고, 한 과제에 대해 여러 방면의 시각들로 볼 수 있는 힘을 기를 수 있었습니다.

마지막 과제에서는 기획도 같이 했기 때문에 사용자의 입장에서 생각해볼 수 있었고, 효율적인 개발을 할 수 있었던 것 같습니다.

01



개발하면서 느낀 점

02

마이다스 아이티에 와서 처음 해보는 개발이 많았지만, 금방 적응하고 과제에 필요한 예제나 코드를 찾고 이해해서 과제를 모두 마쳤다는 것이 매우 뿌듯하고 놀라웠습니다. 실무에서는 어떤 것들을 개발하고 어떻게 협업하는지 알고 싶었고 경험해보고 싶습니다. 이번 기회를 통해 실무 경험을 쌓을 수 있었고 경험 뿐 아니라 개발 실력도 함께 늘은 것 같아 이 회사의 현장 실습생이 된 제가 자랑스러웠습니다.

03

과제 결과 시연

'원의 접선 그리기' (Draw Tangent Line) 라는 명령을 개발했습니다.

명령을 수행하기 위해 필요한 기능을 팀원들과 직접 기획하고 개발까지 참여했습니다.

명령 입력 시 대화상자가 뜨고, 원하는 타입 / 레이어, 색상 / 호로 그리기 / 블록화를 설정할 수 있습니다.

모든 설정을 한 뒤, 원 객체를 선택하고 원하는 타입에 따라서는 점도 입력을 받습니다.

입력을 받고 사용자가 선택한 타입에 따라 접선을 그려줍니다.

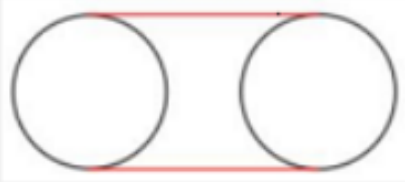


03

선택한 원에 접선 그리기

타입 선택

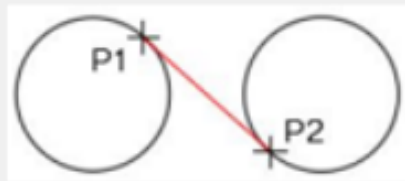
☒ Type.1 외접



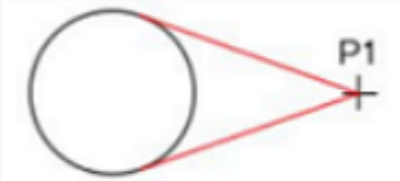
☐ Type.2 내접



☐ Type.3 사용자 지정



☐ Type.4 원 하나에서 점 찍기



☐ Type.5 내외접 모두 그리기

0

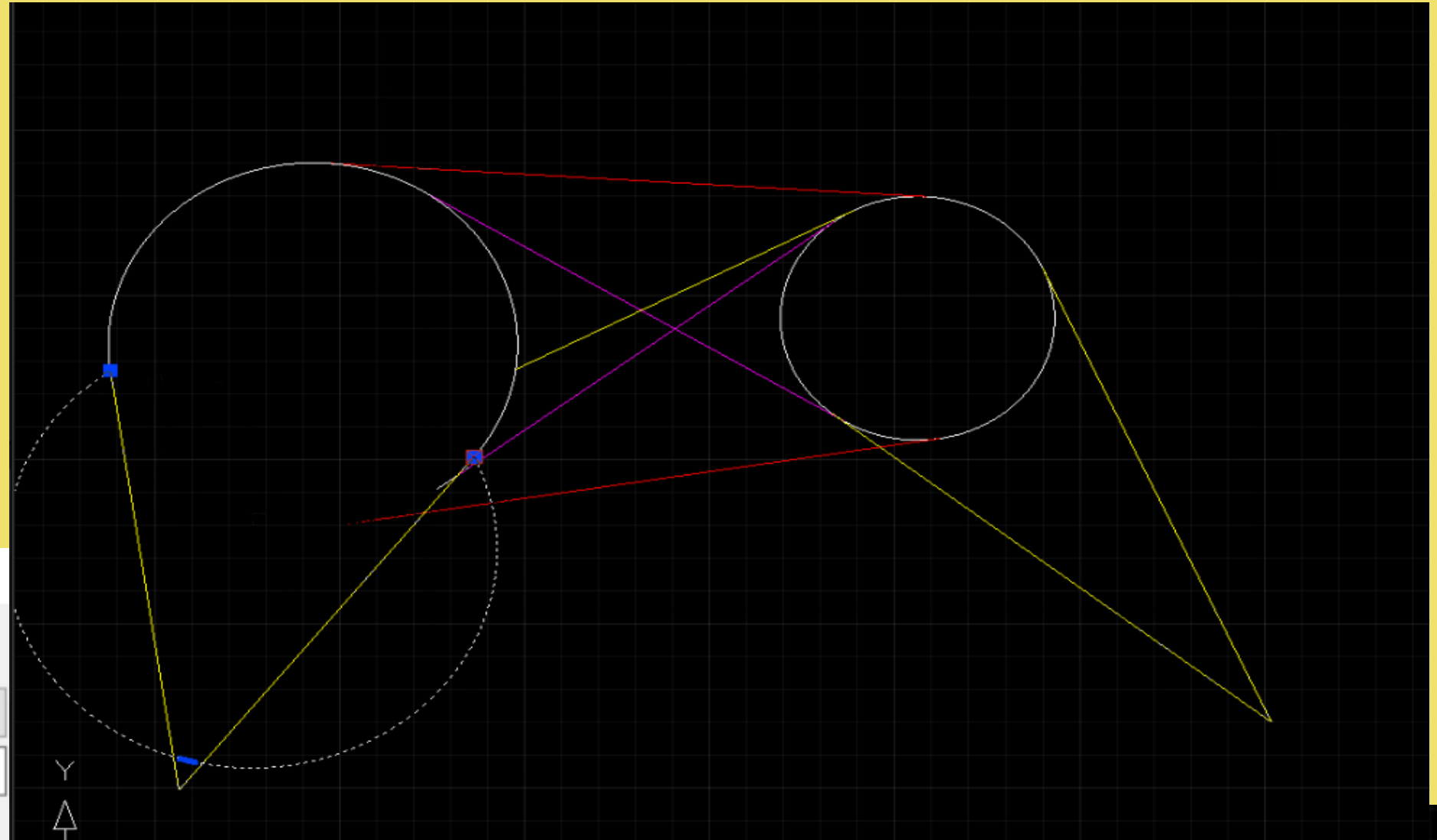
빨간색

☐ 원을 호로 분리

☐ 모든 엔티티를 하나로 블록화

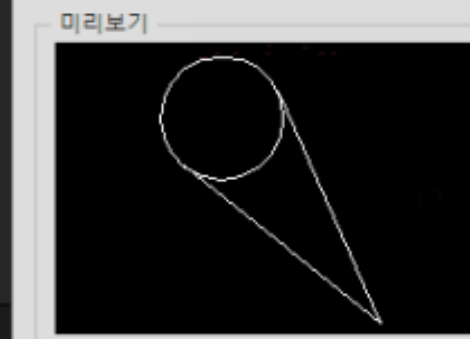
그리기

종료



블록 정의

이름(A): tan_Block



기준점
☐ 화면상에 지정
☒ 선택점(K)

X: 0.0000

Y: 0.0000

Z: 0.0000

객체
☐ 화면상에 지정
☒ 객체 선택(T)

☐ 유지(B)

☒ 블록으로 변환(C)

☐ 삭제(D)

여러 축척특성의 객체 3개가 선택됨

동작
☐ 주석(A) I
☐ 블록 방향을 배치에 일치(M)

☒ 균일하게 축척(S)

☒ 분해 허용(P)

설정

블록 단위(U): 밀리미터

현재 축척 1 / 1

하이퍼링크...

축척기준점

☒ 축척기준점을 블록삽입기준점으로 지정

☐ 선택객체의 축척기준점 유지

축척특성

☐ 주석객체로 지정

☐ 할상객체로 지정

☒ Constant객체로 지정

☐ 선택객체의 축척특성 유지

설명

확인

취소

