

## 제4장 윈도우 메뉴

2021년 1학기 윈도우 프로그래밍

## 실습 4-3

### • 메뉴가 있는 그림판 만들기

- 화면에 보드 (모눈종이 형태)를 그린다. (기본 25 X 25 보드)
- 왼쪽 마우스를 누르고 드래그한 후 마우스를 놓으면 사각형이 그려진다.
  - 도형은 보드의 칸에 맞춰져서 그려진다.
  - 마우스를 드래그할 때 래스터연산을 적용하여 고무줄효과가 있는 그리기로 실행한다.
  - 이미 색상이 있는 칸에 다시 그리기를 하면 색상이 합해져서 그려진다.
    - 예) 빨강색 (255, 0, 0) + 파랑색 (0, 0, 255) → 보라색 (255, 0, 255)
- 마우스 명령:
  - 왼쪽 마우스: 도형 그리기
  - 오른쪽 마우스: 도형이 그려진 칸에 오른쪽 마우스를 클릭하고 드래그 하면 도형의 위치가 변경된다. 변경된 도형도 보드 칸에 맞춰진다.
- 메뉴:
  - Grid: 실선/점선 (보드판의 선들을 실선/점선으로 그리기)
  - Color: 본인이 설정한 6개의 색상
  - Border: On/Off (도형의 테두리를 그리기/안그리기)

