

제 5장 비트맵과 애니메이션 2

2021년 1학기 윈도우 프로그래밍

실습 5-4

- 이동하며 마우스에 반응하는 그림 그리기
 - 배경 이미지를 출력한다.
 - 캐릭터 스프라이트가 애니메이션 되고, 키보드를 이용하여 스프라이트가 방향 전환을 한다.
 - 좌/우/상/하 키: 스프라이트 캐릭터가 좌/우/상/하로 이동한다.
 - j/J: 스프라이트가 점프한다.
 - e/E: 이미지 크기가 확대됐다가 제자리로 돌아간다..
 - s/S: 이미지 크기가 줄어들었다가 제자리로 돌아간다.
 - t/T: 스프라이트 이미지를 복사하여 다른 곳에 애니메이션 한다. 위의 키보드 명령어를 입력하면 스프라이트 이미지 모두 명령어를 수행한다. (twin 이미지가 생긴다)
 - 마우스 명령
 - 마우스가 이미지를 클릭하면 다른 애니메이션이 보여지고 다른 곳으로 이동한다.
 - 이동된 위치에서 다시 원래의 캐릭터 애니메이션이 나타난다.
 - 원래 이미지에 적용되는 명령은 트윈 이미지에게도 똑같이 적용된다.