11월 8일

검사(CTest) 클래스 제작 시작

TestText 함수 완성

CFirst, CCut 함수 완성

기본 Dig 안의 중요 멤버(struct funcinfo: bool degree(), int expo(), int coef();) 변수 완성

11월 9일

StrToData 함수 완성? – 에러 발견(CString <-> char\* 변환 오류)

ErrorCode 함수 완성

StrToData 함수 완성 – 에러 해결, CCut함수 에러 발견(배열의 인덱스의 부조화)

StrToData 함수 재완성 – 에러 해결, CCut함수 삭제, CFirst->CGetDegree 변경

검사 클래스 중간 완성.

스케치 클래스 제작 준비(기본 Dlg 배치를 아직 못 받음.)

11월 11일

클래스 수정(기본 Dialog에 내장되어 있는 Sketch를 탭 컨트룰을 이용하여 고를 수 있도록 변경함. -> tab control -> FunctionExDlg, SketchDlg)

배치 레이아웃 변경.

11월 12일

함수 그래프 값 조사 시작.

CSketch 클래스 제작 시작

Draw시리즈 함수 뼈대 완료

Draw\_Layer 함수 완성

Draw\_Layer 함수에서 DDX연결 오류 발견.

Draw\_Layer 함수 – resource.h 참조, DC의 hWnd 문제 발견.’

Draw\_Layer 함수 내용 구현(아직 다른 클래스에서 사용 불가)

11월 13일

WM\_MouseWheel을 이용하여 레이아웃 크기 조정.

WM\_MouseWheel 내용 구현

if문 에러 발견, ( i % 5 == 0 )

14일

OnPaint함수가 CSketch클래스의 Draw\_Start함수로 이동.

15일

16일

CSketch클래스가 기본Dialog 클래스에 의존 전환.

CSketch클래스의 Draw시리즈 함수들 위한 DoubleToLength1, DoubletoLength2, ValueChangedXY함수 개발

CSketch클래스 설정 변경을 위한 set시리즈 함수 생성.

Draw의 Layout, Line, Elipese, BackGround 함수 생성.

Draw\_Layout 함수 내용에서 변수, 알고리즘 등 정적에서 동적으로 연결할 수 있게 수정됨.

CSketch생성자 사용 안 하는 대신 CSketch(int nID) 생성자 생성.

17일

CSketch클래스의 Draw\_Line함수 내용 고안.(비율에 따라 드로잉 기법, 비율을 넘치면 드로잉X)

Draw\_Line함수에서 y값에 따른 조합의 병목 현상을 발견.

18일

19일

Draw\_Line함수에서 논리 값과 물리 값이 나뉘어져 있음을 발견.

물리 값에 따라 논리 값이 형성되며 그것에 따라 선이 그리도록 하는 고안을 냄.

20일

sin함수 그래프 실험으로 bFirst용도에 따라 선이 이어질 수 있는 방법을 발견.

그려지는 선에는 기본색(빨강)으로 처리.

21일

22일

피곤해서 사망

23일

24일

고질적인 변수 값 때문에 선이 결정할 수가 없어서 Draw\_Line함수를 맵핑함수로 변환됨.

중심은 (0,0)으로 처리하고 y값만 부호를 대입하여 편하게 작성할 수 있는 환경을 만듬.

Draw\_Line함수 완료(예외: CText의 StrToData 문제 발견 ex. 3x^3 정상적으로 출력 되나 x^5+3x^2-14x+5 에서 x^5만 0으로 처리되어 나머지만 출력됨.)

Draw\_Elipse함수 내용 고안: x값에 따라 처리된 +y, -y를 구하여 드로잉을 함.

~~Sketch\_Line함수 완성~~ // 상속되었기 때문에 부모가 동적 변수로 자식을 사용 못함.

Radio Button에 연결된 변수가 온이면 스케치하도록 알고리즘 구현 중

Drawing Button 누를 경우 그리기 시작했다는 뜻으로 m\_bOnDrawing를 활성화시켜 그에 따라 EditControl에 마우스의 현재 위치의 논리값을 출력할 수 있게 조정함.

25일

사망

26일

순환 참조 발견 (FuntionDlg <-> Sketch 클래스 헤더파일 중복 인클루드)

Sketch\_Line 함수에 선에 대한 포인트의 논리 값을 추출하여 함수식으로 변형 구현

순환 참조 해결 (헤더파일 중복 대신 포워드 방식으로 사용)

Sketch\_Cursur 함수 구현 = 현재 마우스 위치에 따른 논리값 추출

FunctionProc 클래스 시작

FunctionProc클래스의 Data Proc함수 구상 중.

27일

게임으로 사망

28일

FunctionProc클래스의 SketchToData\_L, SketchToData\_E 함수 완료.

CSketch클래스의 Draw\_Elipse 완료.

CDC 핸들러를 변경(기본Dialog의 handle에서 배치되어 있는 Picture 컨트룰러의 handle으로)

CTest클래스의 변환함수(StrToData, CStringToChar)들을 FunctionProc클래스에 이동(목적성, 상속활용)

29일

사망

30일

Sketch클래스의 Draw\_Ellipse함수 수정(Picture Control의 핸들을 dc에 커넥팅하고 CDC의 함수인 Ellipse 함수를 활용하여 NULL\_BRUSH인 원을 만들어 냄.)

12월 1일

Sketch클래스의 Draw\_Ellipse함수 오류 수정(y2\_Real를 마이너스 부호로 설정)

Sketch클래스의 Sketch\_Line, Sketch\_Ellipse함수 구현.

FunctionProc클래스의 SketchToData\_L, SketchToData\_E 함수 구현.

기본Dialog클래스에 오타 수정(FuncInfo\_Elipse -> FuncInfo\_Ellipse, l(L) 1개 추가)

Sketch클래스의 Draw\_Layout함수 수정 완료(1차적인 알고리즘을 2차 개방형으로 수정)

디자인영역에서 ICON\_FX.ico를 아이디 값 IDR\_MAINFRAME으로 연동하여 수정.

2일

기본Dialog에서 버튼 이미지, 모든 아이콘, 도움말 이미지, 움직이는 이미지 구상 계획

CreateDlg클래스 추가

~~FunctionExDlg클래스의 OninitDialog()에서 리스트 컨트룰의 글자색을 하얀색으로 설정.~~

FunctionExDlg클래스의 일부 함수들 내용 고침.

FunctionExDlg클래스의 NM\_CUSTOMDRAW메시지를 활용하여 리스트 컨트룰의 텍스트, 배경색 설정

기본Dialog클래스에서 m\_nVaildSelected 추가하여 0(없음), 1(직선), 2(원)을 구분.

FunctionExDlg클래스에서 m\_bLE 변수를 추가하여 전체 함수를 수정.

3일

팀원이 Proc의 StrToData\_E, CTest의 TestText\_L, TestText\_E 함수를 만들어야함.

::FunctionEx와 SketchDlg에 맞춤형 코드를 작성 완료.

CreateDlg클래스 최종 수정 완료.

CreateDlg\_E클래스 생성 후 최종 완료.

Proc클래스의 DataToCString\_L, DataToCString\_E함수 완료.

기본Dialog의 Button\_Help함수 디자인 뼈대 제작.

HelpDlg클래스 생성 후 디자인 영역 확장.

OnPaint함수에서 MouseWheel함수로 내용 이동(베타 끝나고 본격적인 프로그램 구동 시작)

구조체 데이터를 이동 후 CString 변환하여 Edit Control에 배치 성공하였으나 StrToData\_L에서 문제 발견(double인 계수를 고려하지 않았음. 따라서 소수점 문장 검사에서 박탈되어 추가하지 못함, 심각한 오류)

4일

CTitleDlg클래스 추가

CTitleDlg 순서도를 기본Dialog실행 전인 App클래스에 포함됨.

5일

팀원이 Proc의 StrToData\_E, Test의 TestText\_L, TestText\_E함수 완성.

기본Dialog의 OnMouseWheel함수 업데이트(Line, Ellipse 최종 수정 완료)

Proc클래스의 DataToCString\_E 함수 최종 수정 완료.

DataBase클래스의 .txt 확장자 관련 함수 구현.

6일

사망

7일

디자인 계획안 배포.

UI/UX 디자인 수정

일부 배치 레이아웃 수정

8일

사망

9일

사망 직전에 bmp문제 수정

드로잉 버튼에 이미지(취소) 추가.

탭 컨트룰의 행 아이템의 비율 지정.

10일

이미지 추가, 보이기/감추기 버튼 활성화

최종 수정 완료