



윈도우프로그래밍 Windows Programming

Ch05. 단축키와비트맵 과제

Prof. 윤영욱

과제

- ✓ 과제 제출시 파일명 : 원프_HW#(주차)_학번_이름
- ✓ 파일 예 : 원프_HW#1_202112345_윤영욱
- ✓ 제출 기한: 공지로부터 (2주간)
- ✓ 모든 과제의 타이틀 바에 본인의 이름 학번이 나타나게 한다.
- ✓ 과제 점수 10점 만점으로 환산 시
 - 기간 내 제출 시 최대 10점, 기간 이후 최대 5점
 - 제출기간 이후 게시판에 제출이 안되면 조교님 메일로 제출
 - 3문제이상 정답 10점, 2문제 정답 9점, 1문제 정답 8점, 소스코드가 있으나 출력이 전부 틀린 경우 7점

문제 1

■ 윈도우에 배경 그림 넣기

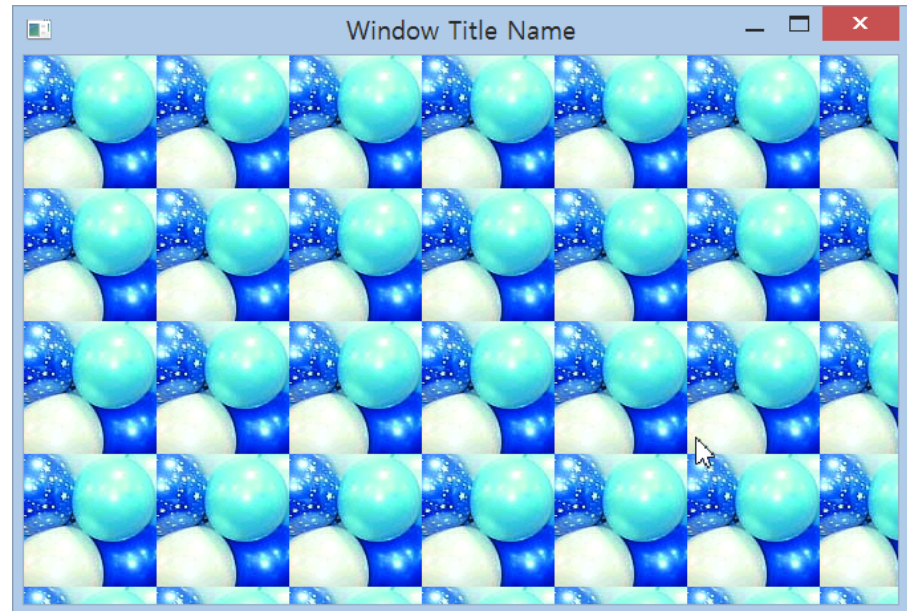
- 인터넷에서 원하는 그림을 다운받아 프로그램에 등록한다.
- StretchBlt()를 이용하여 윈도우에 빈공간 없이 배경그림을 그린다.
- 윈도우 크기가 변경되어도 윈도우 화면 전체에 배경그림이 나와야 한다.



문제 2

■ 윈도우에 그림으로 무늬 만들기

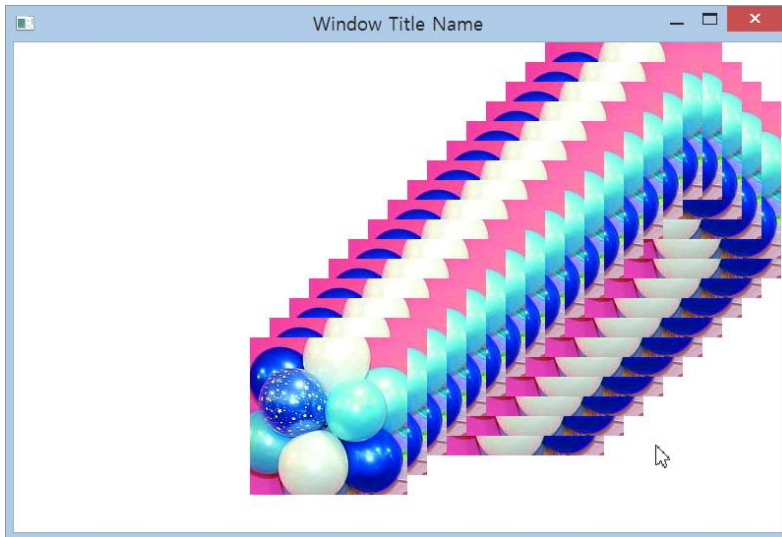
- 비트맵 파일이 윈도우 화면에 연속해서 나타나게 함으로 바둑판 모양으로 윈도우 배경에 나타나도록 프로그램을 작성한다.



문제 3

■ 윈도우에 그림이동 프로그램 작성

- 윈도우 화면에 작은 크기의 비트맵 이미지를 출력한다.
- 아무 키를 누르면 비트맵 이미지가 윈도우 내부를 바운드하며 돌아다니는 프로그램을 작성한다.





END of document