12주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과 학년: 2학년 학번: 20191619 이름: 이동석

**1. Pseudo code**

readFile() {

Select file

If file is .maz

Open the file

for (ofBuffer::Line it = buffer.getLines().begin(), end = buffer.getLines().end(); it != end; ++it) {

string line = \*it

read file line by line

check maze HEIGHT and WIDTH

}

Allocate memory for a 2D pointer variable input

cnt = 0

for (ofBuffer::Line it = buffer.getLines().begin(), end = buffer.getLines().end(); it != end; ++it) {

string line = \*it

for int j=0 to WIDTH of maze

input[cnt][j] = line[j]

cnt++

}

Else print “Needs a ‘.maz’ extentsion

}

freeMemory() {

for int i = 0 to HEIGHT of maze

free(input[i]);

free(input);

}

draw() {

for i = 1 to I < HEIGHT - 1

if i == 1 {

draw the outside of the maze

}

for j = 1 to j < WIDTH - 1 {

if input[i][j] == '-'

draw a vertical wall

else if input[i][j] == '|'

draw a horizontal wall

}

}

**2. 윈도우 창에서 메뉴와 버튼의 추가 방법**

윈도우창은windows api를 이용하는데, 이는 C++ 라이브러리에서 제공하는 windows.h 로 사용 가능하다.

hWnd = WindowFromDC(wglGetCurrentDC());

위 코드로 우선 윈도의 핸들을 구한다.

menu = new ofxWinMenu(this, hWnd);

ofxWinMenu는 class로 정의 되어있으며, 앞서 구한 윈도우 핸들을 변수로 menu 객체를 생성한다.

menu->CreateMenuFunction(&ofApp::appMenuFunction);

CreateMenuFunction에서는 pAppMenuFunction = function 명령어가 실행된다.

appMenufunction(string title, bool) 로 되어있으며 title의 문자열과 사용자가 누른 메뉴가 같다면, 지정된 명령을 실행한다. 따라서 메뉴와 버튼을 추가하기 전에 각 버튼과 메뉴가 어떤 역할을 하는지 이 함수에 명령어를 설정한다.

Ex) if (title == “HELLO” ) cout << “HELLO” << endl;

HMENU hMenu = menu->CreateWindowMenu();

HMENU hMenu = GetMenu(g\_hwnd);

앞과 비슷하다. GetMenu 함수를 호출하고,g\_hwnd에 할당된 메뉴핸들을 검색한다.

MENU hPopup = menu->AddPopupMenu(hMenu, "File");

윈도우 창에 File이라는 탭 메뉴를 추가한다.

menu->AddPopupItem(hPopup, "Open", false, false);

hPopup은 File 메뉴이며 , 하위 항목에 Open을 추가한다.

menu->AddPopupSeparator(hPopup);

위 함수는 단순히 메뉴사이의 구분을 쉽게 하기 위한 함수이다.

menu->AddPopupItem(hPopup, "Exit", false, false);

위와 마찬가지이다.

아래 코드를 setup() 함수에 추가한 후, appMenuFunction에는 아까 예제 코드를 추가해보았다.

hPopup = menu->AddPopupMenu(hMenu, "HELLO");

menu->AddPopupItem(hPopup, "HELLO");

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**3. 참고문헌**

Windows 앱 개발 . (2021. 06. 30). https://docs.microsoft.com/ko-kr/windows/win32/api/wingdi/nf-wingdi-wglgetcurrentdc.