12주차 예비보고서

전공: 아트&테크놀로지학과 학년: 4학년 학번: 20191048 이름: 김도솔

**1.**

1) bool readFile(const char\* filename):

파일 선택 대화상자 열기

만약 파일 선택이 성공했다면:

파일 경로와 파일명 가져오기

파일명의 확장자가 ".maz"인지 확인

만약 맞다면:

파일이 존재하는지 확인

만약 존재한다면:

타겟 파일을 찾았다고 출력

isOpen 변수를 1로 설정

파일 내용을 버퍼로 읽어오기

입력 타입을 나타내는 input\_flag 변수 초기화

배열 인덱스를 나타내는 idx 변수 초기화

파일을 한 줄씩 읽기

반복문으로 각 줄에 대해:

리스트에 데이터 저장

true 반환

그렇지 않다면:

"대상 파일이 존재하지 않습니다." 출력

false 반환

그렇지 않다면:

"'maz' 확장자가 필요합니다." 출력

false 반환

2) void freeMemory():

노드 포인터가 null이 아닐 동안

그래프를 돌면서 노드의 메모리 해제

추가로 동적할당한 변수가 있으면

각 변수 메모리 해제

3) void draw():

문자열 변수 str 선언 (길이 256)

색상과 선의 두께 설정

노드 포인터가 null이 아닐 동안

그래프를 돌면서 미로 그리기

만약 isdfs가 true인 경우:

색상과 선의 두께 설정

만약 isOpen이 true인 경우:

dfsdraw() 함수 호출하여 DFS 알고리즘에 따라 미로를 그림

그렇지 않은 경우:

"You must open file first" 출력

만약 bShowInfo가 true인 경우:

문자열 "comsil project"를 str에 저장

myFont를 이용해 문자열을 그림

**2.**

메뉴 추가하기: ofxWinMenu 라이브러리를 사용한다.

1. ofApp.h 파일에서 ofApp 클래스에 멤버 변수로 ofxWinMenu 클래스를 선언한다
2. ofApp.cpp 파일의 setup() 함수에서 메뉴를 초기화하고 설정한다.
3. ofApp.cpp 파일에 appMenuFunction() 함수를 작성하여 메뉴 아이템 선택 시 호출되는 기능을 구현한다.

버튼 추가하기: ofxButton과 ofxToggle 라이브러리를 사용한다.

1. ofApp.h 파일에서 ofApp 클래스에 멤버 변수로 ofxButton 또는 ofxToggle 등의 버튼 타입을 선언한다.
2. ofApp.cpp 파일의 setup() 함수에서 버튼을 초기화하고 설정한다.
3. draw() 함수에서 버튼을 화면에 그린다.
4. 사용자 입력을 처리하기 위해 ofApp.cpp 파일의 keyPressed() 또는 mousePressed() 함수를 사용한다.