12주차 예비보고서

전공: 경영학과 학년: 3학년 학번: 20190963 이름: 한다현

**1.**

readFile()

open file

if file open success:

print “file name is file”, “open”

if file not exist:

print "Target file does not exists.", return false

else:

print "We found the target file.", isOpen = 1

read lines until last line:

WIDTH = length of line

cnt++

HEIGHT = cnt

maze\_col = (width-1)/2, maze\_row = (height-1)/2

dots 메모리 할당

dots[i] 메모리 할당

dots[0][0].x = 0, dots[0][0].y = 0

for i=1 to maze\_col+1, i++:

dots[0][i].x1 = dots[0][i - 1].x1 + 30;

dots[0][i].y1 = 0;

for i=1 to maze\_row, i++:

for j=0 to maze\_col, j++:

dots[i][j].x1 = dots[i - 1][j].x1;

dots[i][j].y1 = dots[i - 1][j].y1 + 30;

maze 메모리 할당

maze[i] 메모리 할당

read line until last line:

if maze[h][i]에서 h, i가 홀수면 maze[h][i] = vtx++

else: maze[h][i] = line[i]

h++

else:

print " Needs a '.maz' extension\n", return false

freeMemory()

for I=0 to HEIGHT, i++:

maze[i] 메모리 해제

maze 메모리 해제

for I=0 to maze\_row+1, i++:

dots[i] 메모리 해제

dots 메모리 해제

draw()

set color and line width

for I=0 to HEIGHT, i++:

for j=0 to WIDTH, j++:

if maze[i][j] == ‘-‘:

draw line between dots[i/2][(j+1)/2] and dots[i/2][(j-1)/2]

else if maze[i][j] == ‘|’:

draw line between dots[(i+1)/2][j/2] and dots[(i-1)/2][j/2]

if isdfs is true:

set color and line width

if isOpen is true:

dfsdraw()

else

print “you must open file first”

if bShowInfo is true:

print “comsil project”

myFont.drawString(str, 15, ofGetHeight() - 20)

**2.**

미로 프로그램 윈도우 창에서 메뉴와 버튼을 추가하기 위해서 ofxWinMenu.h와 ofxWinMenu.cpp 파일이 사용된다. 먼저 ofxWinMenu의 객체인 menu를 생성한다. 새로운 메뉴 객체를 생성한 후에는 윈도우 창에 메뉴를 추가하기 위해서는 ofxWinMenu 클래스의 CreateWindowMenu() 함수를 사용한다. 이 함수는 윈도우 창에 메뉴 바를 생성하는 기능을 한다. 이렇게 생성한 메뉴바를 hMenu에 저장한다. 윈도우 메뉴를 생성했다면 메뉴 바에 들어갈 주메뉴를 생성해야 한다. 이 때 사용되는 함수는 ofxWinMenu 클래스의 AddPopupMenu() 함수이다. 이 함수는 두 개의 인자를 갖는다. 첫번째 인자는 주메뉴가 생성될 메뉴 바이고, 두번째 인자는 주메뉴의 이름이다. 메뉴 바가 hMenu이고, 생성하고자 하는 주메뉴의 이름이 Tool이라면 AddPopupMenu(hMenu, “Tool”)과 같은 형태로 사용되고, 이렇게 생성한 주메뉴를 hPopup에 저장한다. 주메뉴를 생성했다면 그 안에 들어갈 버튼을 생성하여야 한다. 버튼을 생성할 때 사용하는 함수는 ofxWinMenu 클래스의 AddPopupItem()이다. 이 함수에는 두 개의 인자가 필수적으로 포함되어야 한다. 첫 번째 인자는 주메뉴의 이름, 즉 hPopup이고, 두 번째 인자는 버튼의 이름이다. 따라서 DFS라는 버튼을 만들고자 한다면 AddPopupItem(hPopup, “DFS”)와 같이 사용하여야 한다. 추가로 세번째, 네번째 인자가 사용되기도 한다. 세번째 인자는 해당 버튼의 선택 여부를 나타내고, 네번째 인자는 해당 버튼의 자동 검사 여부를 나타낸다. AddPopupItem(hPopup, “DFS”, false, false)이면, DFS라는 버튼을 선택하지도 않고, 자동 검사하지도 않는다는 것을 의미한다.