

제 5장 비트맵과 애니메이션 (실습 5-7번)

2022년 1학기 윈도우 프로그래밍

실습 5-7

• 움직이는 캐릭터 영역에 가두기

- 화면에 배경 그리기
 - 애니메이션 되는 캐릭터를 30개 화면의 위쪽에 그린다.
 - 사각형이 그려지면 떨어지는 캐릭터가 사각형 안에 들어오면 다른 애니메이션이 그려지고, 사각형 바닥에 멈춘다.
 - 사각형이 삭제되면 원래의 애니메이션이 그려지며 캐릭터들은 다시 아래로 떨어진다.
 - 캐릭터가 윈도우 아래에 도달하면 다시 위에서 떨어진다.
-
- 마우스 명령:
 - 왼쪽 마우스를 드래그 하면 고무줄 효과가 있는 사각형이 그려진다.
 - 키보드 명령:
 - P: 위에 있는 캐릭터들이 각각 다른 속도로 위에서 아래로 떨어진다. 이때 캐릭터는 애니메이션 되면서 떨어진다.
 - d: 그려진 사각형이 지워진다.

