

## CHAPTER

## 22

## 대화상자

## 1 대화상자

## 1.1 About 대화상자

대화상자는 사용자와의 대화를 담당하는 작은 폼이다. 프로그램은 대화상자를 통해 설정 상태를 보고하거나 사용자의 지시를 받아들인다. 사용자와 통신하는 원자적인 장치는 텍스트 박스, 체크 박스, 리스트 박스, 레이블 같은 컨트롤들이다. 그러나 컨트롤 하나로는 단일 정보만 다룰 수 있으며 더 복잡한 정보를 다루려면 여러 개의 컨트롤이 모여야 한다. 이런 컨트롤들을 모아 놓는 컨테이너가 바로 대화상자이다. 컨트롤이 int, string, bool 같은 변수들을 입출력한다면 컨트롤의 집합인 대화상자는 거대한 구조체나 객체를 입출력한다고 볼 수 있다.

대화상자를 위한 별도의 클래스는 따로 정의되어 있지 않으며 폼을 대화상자 형태로 만들어 사용한다. 사실 폼과 대화상자는 문법적으로 엄격하게 구분되지 않으며 사용 용도로만 구분된다. 폼 중에 크기 조절이 안 되고 주로 차일드 컨트롤을 담고 있으며 잠시 열렸다 닫히는 것들을 대화상자라고 부른다. Win32에서도 대화상자는 일종의 윈도우로 분류되며 윈도우를 관리하는 함수로 대화상자를 관리한다.

대화상자는 동작 방식에 따라 모달형과 모델리스형으로 나뉜다. 모달형은 대화상자를 닫기 전에 다른 작업을 진행할 수 없는데 비해 모델리스형은 대화상자가 열린 채로 다른 작업을 할 수 있다. 대화가 끝나야 그 결과에 따라 다음 작업을 진행할 수 있는 것이 보통이므로 통상 모달형의 대화상자가 더 많이 사용된다. 비주얼 스튜디오의 새 프로젝트 창, 속성 편집 창 등은 모두 모달형으로 동작한다. 프로그램을 소개하는 간단한 대화상자를 단계별로 만들어 보자.