**굿잡아카데미 신촌 게임 프로그래밍 학과**

**과정명 : Win API**

**Win API**

**작성자 : 게임 프로그래밍학과 강사 이운재**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일차 | 소주제 | 주요내용 | 주요훈련방법 |
| 1일차 | OT | Win API 소개 기본 윈도우 생성 | 설명 |
| 2일차 | 출력 | DC( Device Context )의 이해.  DC를 이용한 출력. | 설명의 이해  실습 |
| 3일차 | 입력 | 키보드, 마우스를 이용한 입력 처리. | 설명의 이해  실습 |
| 4일차 | 윈도우 메시지 | 윈도우 관리 메시지.  타이머 메시지. | 설명의 이해  실습 |
| 5일차 | 기본 컨트롤(1) | 일반 버튼 만들기.  체크박스 / 라디오 버튼 만들기.  에디트 만들기. | 설명의 이해  실습 |
| 6일차 | 기본 컨트롤(2) | 리스트 박스 만들기  스크롤바 만들기. | 설명의 이해  실습 |
| 7일차 | 대화상자 만들기 | 대화 상자 프로시저의 이해 및 사용.  컨트롤 편집 및 통신하기. | 설명의 이해  실습 |
| 8일차 | 파일 입출력 | 파일 입출력 처리 | 설명의 이해  실습 |
| 9일차 | 툴 만들기 | 주소록 관리 프로그램 만들기 | 설명의 이해  실습 |
| 10일차 |
| 11일차 |
| 12일차 |
| 13일차 | 비트맵(1) | 비트맵 이해 및 활용 | 설명의 이해  실습 |
| 14일차 | 비트맵(2) | 비트맵 이해 및 활용 | 설명의 이해  실습 |
| 15일차 | 더블 버퍼링 | 더블 버퍼링을 이용한 이미지 처리. | 설명의 이해  실습 |
| 16일차 | 데이터 관리 | INI 파일.  레지스트리 | 설명의 이해  실습 |
| 17일차 | 멀티 스레드 | 멀티스레드의 이해 및 활용 | 설명의 이해  실습 |
| 18일차 |
| 19일차 | IPC | 메시지 후킹 | 설명의 이해  실습 |
| 20일차 | 유니코드 | 유니코드의 이해 | 설명의 이해  실습 |