

Final sample 문제

1. 곡선(curve) 그리고 지우기

- 마우스의 왼쪽 버튼 드래깅(dragging)을 이용하여 곡선(연속된 점)을 그림
- 마우스의 오른쪽 버튼을 누르면 마지막으로 그린 곡선부터 차례대로 삭제됨
- 더블 버퍼링(double buffering) 사용으로 곡선을 그릴 때 깜빡이면 안됨

2. 원 그리기 및 파일 입출력

- 마우스의 왼쪽 버튼을 누르면 그 위치에 일정한 크기의 원을 그림
- 파일(File) 메뉴에 "새로 만들기"를 추가하고, 선택하면 화면(사용자 영역)에 그린 원이 지워짐
- 파일 메뉴에 "저장", "열기"를 추가하고, 선택하면 그린 원의 위치가 파일에 저장되거나 복원됨

3. 색상 있는 도형 그리기 및 파일 입출력

- 마우스의 왼쪽과 오른쪽 버튼으로 일정한 크기의 원(빨간색)과 사각형(파란색)을 그림
- 그린 도형의 위치와 순서를 기억하고, 더블 버퍼링을 사용하여 그린 도형이 깜빡이지 않음
- 파일 메뉴에 "저장", "열기"를 추가하고, 선택하면 그린 도형 정보(위치 및 색상)를 파일에 저장되거나 복원됨

4. 사각형과 원을 교대로 그리기

- 사용자 영역에 라디오 버튼 2개를 생성하고, 선택한 버튼에 따라 사각형과 원을 그림
- 사용자 영역의 크기가 변경되면 그린 사각형과 원의 크기도 비율에 맞게 변함
- 더블 버퍼링(double buffering) 사용으로 원을 그릴 때 깜빡이면 안됨

5. 모드형 대화상자(Modal dialog box)를 이용하여 문자열 표시

- 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭하면 모드형 대화상자를 표시
- 대화상자에 편집상자를 추가하여 문자열을 입력 받고 사용자 영역에 표시함
- 사용자 영역의 크기를 조정해도 문자열은 항상 사용자 영역 정가운데 표시함

6. 모드형 대화상자(Modal dialog box)를 이용하여 문자열을 표시하고 색상을 변경

- 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭하면 모드형 대화상자를 표시
- 대화상자 내 편집상자를 추가하여 문자열을 입력 받고 사용자 영역에 표시함
- 대화상자 내 편집상자를 R, G, B별로 각각 추가하여 문자열의 색상 값을 변경(0~255)함

7. 비모드형 대화상자(Modaless dialog box)를 이용하여 간단한 계산기 구현

- 프로그램 시작시 비모드형 대화상자를 추가하고 표시
- 대화상자 내 "1", "2", "3", "+", "-", "=", "Clear" 버튼을 추가하고, 덧셈과 뺄셈 기능을 구현함
- 덧셈과 뺄셈을 혼합하여 여러 항 있는 수식 계산 가능함 (예: 3+2-11+13=7)
(힌트: CString의 여러 기능들을 살펴 볼 것)