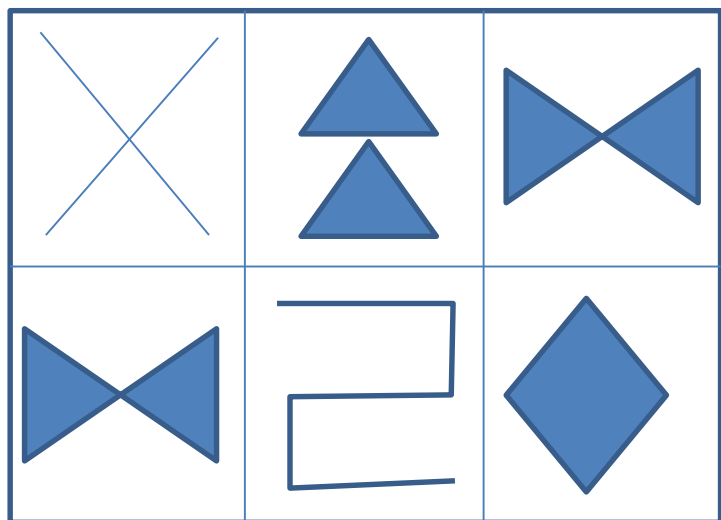


# 제 2장 윈도우 기본 입출력 2 (실습 2-6)

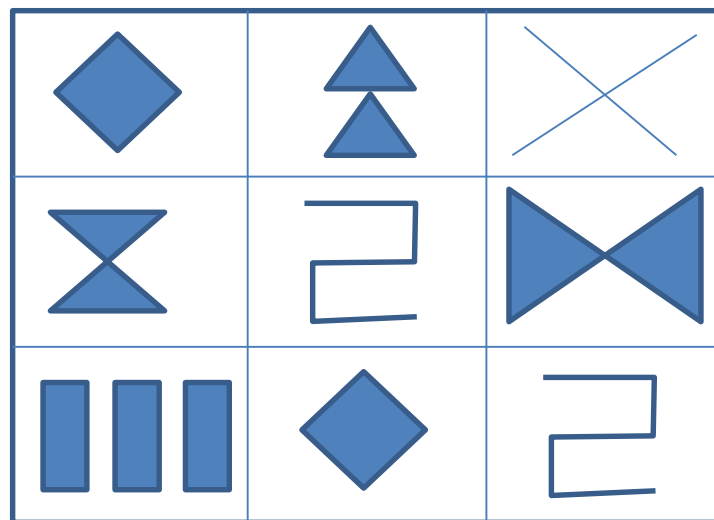
2024년 1학기 윈도우 프로그래밍

## • 화면에 문자 그리기

- 윈도우를 (800, 600) 크기로 만든 후, 화면의 가로 세로를 랜덤의 숫자로 나눈다.
  - 랜덤의 숫자는 2 ~ 10 사이의 숫자로 만든다.
- 각 등분에 워밍업 8번 문제의 6개의 그림을 임의로 배치하여 그린다.
  - X, ㄷ 문자, 마름모, 나비, 삼각형 2개, 사각형 3개
  - 그림을 그리는 문자는 여섯 개의 그림마다 다른 문자를 사용한다. 문자의 색과 배경색은 다양하게 설정한다.
  - 그림의 크기와 위치는 관계없고, 각 등분 안에만 그리면 된다.
- 프로그램을 종료 후, 다시 시작하면 재배치된 그림이 그려진다.



가로 3등분, 세로 2등분을 하여 각 등분에 6개의  
그림중 랜덤으로 선택되어 그려졌다.  
(가로, 세로의 선은 임의의 문자로 그린다.)



가로 3등분, 세로 3등분을 하여 각 등분에 6개의  
그림이 랜덤으로 선택되어 그려졌다.  
(가로, 세로의 선은 임의의 문자로 그린다.)