6주차 예비보고서

전공: 기계공학과 학년: 3학년 학번: 20191820 이름: 김형준

**1.**

- Setup() : 프로그램 시작시 한번만 호출된다.

ofApp.h에 선언된 객체나 변수를 초기화 하는데 사용된다.

- update() : 프로그램이 실행 중이면 계속해서 호출된다.

동작하는 프로그램의 상태를 업데이트할 때 사용한다. (오브젝트의 상태 등)

- draw() : 프로그램이 실행 중이면 계속해서 호출된다.

매 프레임마다 화면에 뭔가를 그리는 함수를 실행한다.

ofSetCircleResolution(int res) : ofDrawCircle()로 원을 그릴 때 얼마나 부드럽게 그릴지 설정한다. res의 값이 클수록 부드럽게 그려진다. (낮으면 각지게 그려짐)

ofDrawCurve(float x0, float y0, float x1, float y1, float x2, float y2, float x3, float y3) : (x1,y1)부터 (x2,y2)까지 연결된 곡선을 그린다. (x0,y0), (x3,y3) 두 점의 좌표를 사용해 곡선의 모양(휘는 정도)을 결정한다.

ofSetCurveResolution(int res) : ofDrawCurve()로 곡선을 그릴 때 얼마나 부드럽게 그릴지 설정한다. res의 값이 클수록 부드럽게 그려진다. (낮으면 각지게 그려짐)

ofDrawRectRounded(float x, float y, float w, float h, float r) : 점 (x,y)에서 폭이 w, 높이가 h이고 네 꼭짓점의 반지름이 r인 모서리가 둥근 사각형을 그린다.

ofClear(float R, float G, float B) : 화면을 입력한 RGB값의 색으로 초기화한다.

ofTranslate(float x, float y, float z = (0.0F)) : 입력한 점 (x,y,z)으로 원점을 재설정한다.

ofRandom(float x, float y) : (y 미입력시) 0부터 x 사이의 랜덤한 float 숫자를 반환한다.

(y 입력시) x부터 y 사이의 랜덤한 float 숫자를 반환한다.

ofSetFrameRate(int targetRate) : 초당 실행시킬 프레임 수를 targetRate로 설정한다.

ofSetFullscreen(bool fullscreen) : true 입력시 출력 화면의 크기를 전체 화면으로 바꾼다.

false 입력시 출력 화면의 크기를 전체 화면모드에서 이전 크기로 바꾼다.

ofSetWindowTitle(std::string title) : 입력한 string 클래스의 인스턴스가 가지고 있는 문자열을 출력 화면 창의 제목에 표시한다.

ofHideCursor() : 출력 화면 내부의 마우스 커서를 숨긴다.

ofShowCursor() : 출력 화면 내부의 마우스 커서를 보이게 한다.

ofSetLineWidth(float lineWidth) : 선분의 두께를 lineWidth로 설정한다. (ofNoFill() 설정후 선분으로 그려진 도형들도 적용됨)

int ofGetWindowHeight() : 출력 화면창의 Y좌표 크기를 리턴한다.

int ofGetWindowWidth() : 출력 화면창의 X좌표 크기를 리턴한다.

ofRotateDeg(float Degree) : 다음에 그리는 도형을 Z축으로 Degree도 만큼 회전시켜서 그리게 설정한다.

ofSetHexColor(int HexColor) : 0xRRGGBB 형태로 입력된 24비트 컬러 값으로 다음에 그릴 도형의 색상을 설정한다.

ofScale(float xAmnt, float yAmnt, float zAmnt = (1.0F)) : 다음에 그릴 도형의 X, Y, Z 좌표의 배율을 설정한다. (xAmnt = X축 배율, YAmnt = Y축배율, ZAmnt = Z축 배율)