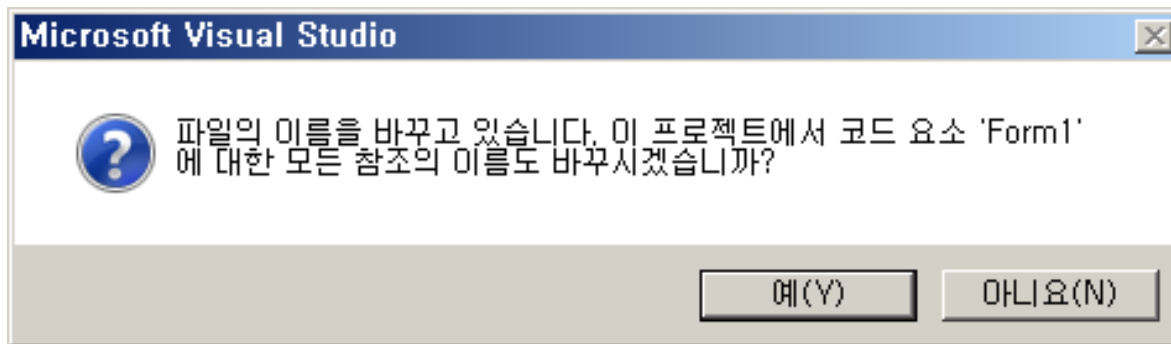


모듈화연습하기

제주대학교 컴퓨터공학과
변영철 교수

01. 프로젝트 생성 및 사전작업

- 새로운 프로젝트 (My) 생성
 - Visual C#
 - Windows
 - Windows Forms 응용 프로그램
- 이름 바꾸기
 - 파일 이름 Form1.cs -> MainForm.cs
 - Program.cs -> MyApp.cs



02. 버튼 추가 및 속성 변경

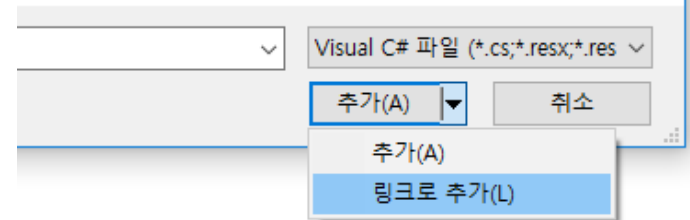
- Text -> 안녕
- (Name) -> btnHello

03. 콘솔에 "Hello, World!" 출력

- 버튼 클릭할 경우 "Hello, World!" 콘솔 출력
- 버튼 클릭 핸들러 함수 작성
- My 프로젝트 속성 변경 -> 출력 형식 -> 콘솔 응용 프로그램

04. 클래스 모듈로 만들기(has-a)*

- 함수(Say)로 추상화
- 새로운 클래스(ConsoleUtil)로 추상화
- 외부 파일로 작성(ConsoleUtil.cs)
- 외부 폴더로 이동하기 (가령, c:\Wcslib)
- 프로젝트 | 기존항목추가 | (파일 선택 후) 링크
로 추가



05. 윈도우에 "Hello, World!" 출력

```
Graphics g = this.CreateGraphics();  
g.DrawString("Hello,World!", Font, new  
SolidBrush(Color.Red), new Point(10, 10));
```

- My 프로젝트 속성 변경 -> 출력 형식 -> Windows 응용 프로그램

06. 클래스 모듈로 만들기(has-a)*

- 함수(Say)로 추상화
- 새로운 클래스(DrawingUtil)로 추상화
- {오류가 나지 않도록 어떻게 코드를 작성할 것인가?}
- 외부 파일로 작성(DrawingUtil.cs)
- 외부 폴더로 이동하기 (c:\Wcslib)
- 프로젝트 | 기존항목추가 | (파일 선택 후) 링크
로 추가

06. 클래스 모듈로 만들기(is-a)*

- 기존의 클래스를 확장
- XXX라는 새로운 클래스 작성
 - Form을 상속받고
 - MainForm으로 상속하도록
- Say 함수를 XXX로 이동
- 외부 파일로 작성(XXX.cs)
- 외부 폴더로 이동하기 (c:\Wcslib)
- 프로젝트 | 기존항목추가 | (파일 선택 후) 링크로 추가
- XXX를 DrawingForm으로 이름 변경