실험 PRJ-2 2주차 미로 (Maze) 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과 학년: 2 학번: 20211599 이름: 주현수

Template에 있는 부분을 제외하고 수도코드를 작성하였다.

1. readFile()

for (ofBuffer::Line it = buffer.getLines().begin(), end = buffer.getLines().end(); it != end; ++it)

{

string line = \*it;

WIDTH = line.size();

idx++;

input.push\_back(line);

}

HEIGHT = idx;

그리고 template에 주어진 부분에서 if문을 만족하지 못하면 return false, 만족하면 return true를 해준다.

1. freeMemory()

input.clear();

visited.clear();

동적배열한 두 개의 이차원 배열을 할당 해제해준다.

1. draw()

for (int i = 0; i < HEIGHT; i++)

{

for (int j = 0; j < WIDTH; j++)

{

if (input[j][i] == '|')

{

ofDrawLine(shift + length \* (i + 2) / 2, shift + length \* (j + 1) / 2, shift + length \* (i + 2) / 2, shift + length + length \* (j + 1) / 2);

}

if (input[j][i] == '-')

{

ofDrawLine(shift + length \* (i + 1) / 2, shift + length \* (j + 2) / 2, shift + length + length \* (i + 1) / 2, shift + length \* (j + 2) / 2);

}

}

}

1. 버튼 생성

ofxWinMenu를 사용해서 버튼을 생성할 수 있다. ofApp의 헤더파일에다 메뉴오브젝트를 선언한다. 또 ofxWinMenu에서 메시지를 받아올 함수도 ofApp에 작성해준다. bChecked flag는 메뉴선택이 완료되면 리턴되게 만든다.

새로운 메뉴를 만들려면,

menu = new ofxWinMenu(this, hWnd);

void CreateMenuFunction(void(ofApp::\*function\*)(string title, bool bChecked));

void ofApp::appMenuFunction(string title, bool bChecked)

{

// Check menu items here

}

를 적어주면 메뉴가 만들어지고 ofApp과 ofxWinMenu사이에 메뉴선택에 대해 리턴을 해줄 수 있다.