10주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과 학년: 2학년 학번: 20221532 이름: 김민기

1.

1) readFile(const char\* filename)

for(버퍼에서 한줄씩 받아서 tmp에 저장) {

WIDTH = 0;

vector<char> row;

while (tmp의 마지막까지 반복) {

row에 tmp추가

WIDTH++;

}

HEIGHT++;

Maze에 row 추가

}

2) freeMemory()

for (i 를 HEGITH까지 반복) {

maze[i] 초기화

}

Maze 초기화

3) draw ()

if (drawFlag) {

int x = 0, y = 0;

for (i는 HEIGHT까지 반복) {

x = 0;

for (j는 WIDTH까지 반복) {

if (maze[i][j]가 -혹은 +이면)

가로줄 그리기

else if (maze[i][j]가 |이면)

세로줄 그리기

X증가

}

if (가로줄의 마지막이 |이면)

마지막 세로줄 그리기

if (i가 짝수일때) y증가

}

}

2.

ofWinMenu 애드온을 사용하여 윈도우 창을 생성하고 메뉴를 설정할 수 있다.

1) ofxWinMenu.h 헤더 추가

2) ofxWinMenu 객체 생성

3) menu.addMenu : 메뉴 추가

Menu.addMenuItem : 메뉴 아이템 추가

위 두 함수의 인자는 const std::string& name, HMENU hSubMenu, UINT id = 0, bool bPopup = false) 이다. 순서대로 메뉴의 이름, 서브메뉴의 핸들러, 식별자, 팝업 메뉴 여부이다

각 메뉴에 맞는 핸들러와 함께 작성하면 윈도우 창을 생성하고 클릭했을 때의 동작을 제어할 수 있다.