

객체 지향 프로그래밍 응용



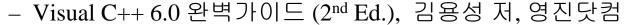
컴퓨터공학과





강의 개요

- 객체 지향 프로그래밍 응용
 - ◈ MFC를 사용한 윈도우 프로그래밍
 - ◈ 교재



- ◈ 배점
 - 중간고사: 30, 기말고사: 30
 - 과제물:30
 - 출석: 10
- Homepage (강의 자료)
 - http://mobilekit.tistory.com
 - http://www.kocw.net/home/courseware/coursewareView.do?kemId=427897
 - ◈ 통합교육시스템



내용은

좋지만 오래됨



강의 내용

- C++ 복습
- OOP
 - Inheritance and Overriding
- Application Framework
- MVC Design Pattern
 - ◆ Document/View 구조
- Visual Studio
- Message 처리
- View
 - ◆ OnDraw()
- Dialog & User Interface
 - Control





API와 MFC

- API: Application Programming Interface
 - ◈ 운영체제가 프로그래밍을 위해 제공하는 함수 집합
 - ◆ C 타입의 함수
 - ◈ 윈도우 프로그래밍을 위한 API는 약 10,000개 정도
 - ◈ 운영체제에게 서비스를 요청할 때, 응용프로그램이 지켜야 할 프로토콜
- AFX: Application Framework
 - ◈ Framework : 프로그램을 작성하기 위한 전체적인 구조를 제공 하는 것
 - ◈ 어플리케이션(Application)을 작성하기 위해 필요한 기본 뼈대(Framework) 를 제공
 - ◈ MFC의 예전이름
 - 전역함수명의 prefix (AfxMessageBox), StdAfx.h 등에 잔재가 남아 있음
- MFC: Microsoft Foundation Class
 - ◈ API를 사용하기 쉽도록 클래스화
 - API의 모든 기능을 다 포함하고 있지 않으므로 API 직접 호출도 필요





MFC Programming

- 잘 안 되는 이유
 - ◈ 흐름이 보이지 않음
 - 흐름은 MFC 안에 있음
 - ◈ 남의 좋은 source를 보아도 전혀 도움이 되지 않음
 - 예제를 따라 하기는 쉬운데 실제 해보려면 안됨
- iPhone, Android 등도 동일한 프로그래밍 방법 사용
 - ◈ 상속받고 재정의
 - ◈메시지 처리
 - MVC Design Pattern

