

# 객체 지향 프로그래밍 응용

강의 계획



2012.09.03.

오 병 우

컴퓨터공학과

# 강의 개요

## ● 객체 지향 프로그래밍 응용

◆ MFC를 사용한 윈도우 프로그래밍

◆ 교재

– Visual C++ 6.0 완벽가이드 (2<sup>nd</sup> Ed.), 김용성 저, 영진닷컴

◆ 배점

– 중간고사: 30, 기말고사: 30

– 과제물 : 30

– 출석: 10

내용은  
좋지만  
오래됨

## ● Homepage (강의 자료)

◆ <http://mobilekit.tistory.com>

◆ <http://www.kocw.net/home/courseware/coursewareView.do?kemId=427897>

◆ 통합교육시스템

# 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