

# 제2장 메시지 박스 프로그램

---

윈도우 프로그래밍 설계

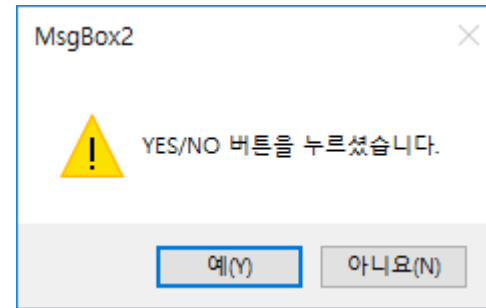
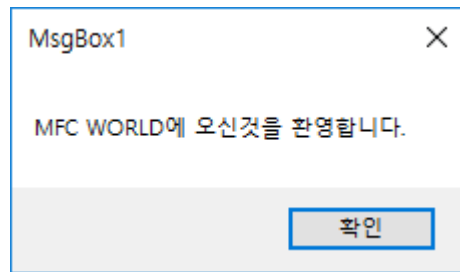
청주대학교 전자공학과  
한철수

- 메시지 박스의 개요
- 메시지 박스 프로그램 작성 연습 1
- 메시지 박스 프로그램 작성 연습 2

# 메시지 박스(Message Box)

- 메시지 박스

- 사용자에게 **정보를 전달**하거나 **질문**하기 위한 작은 창
- 간단한 함수 호출로 메시지 박스를 출력할 수 있음



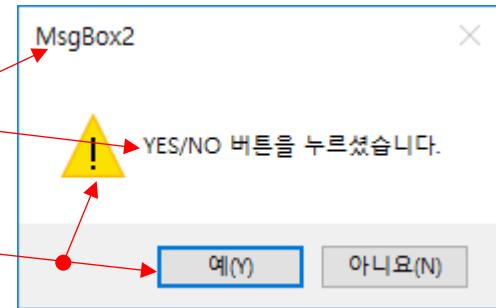
- 메시지 박스 호출 함수

- MessageBox 함수
  - CWnd의 **멤버 함수**임 → CWnd::MessageBox(...);
- AfxMessageBox 함수
  - **전역 함수**임. → ::AfxMessageBox(...);

# MessageBox 함수

- 함수 프로토타입

```
int MessageBox(
    LPCTSTR lpszText,
    LPCTSTR lpszCaption = NULL,
    UINT nType = MB_OK
);
```

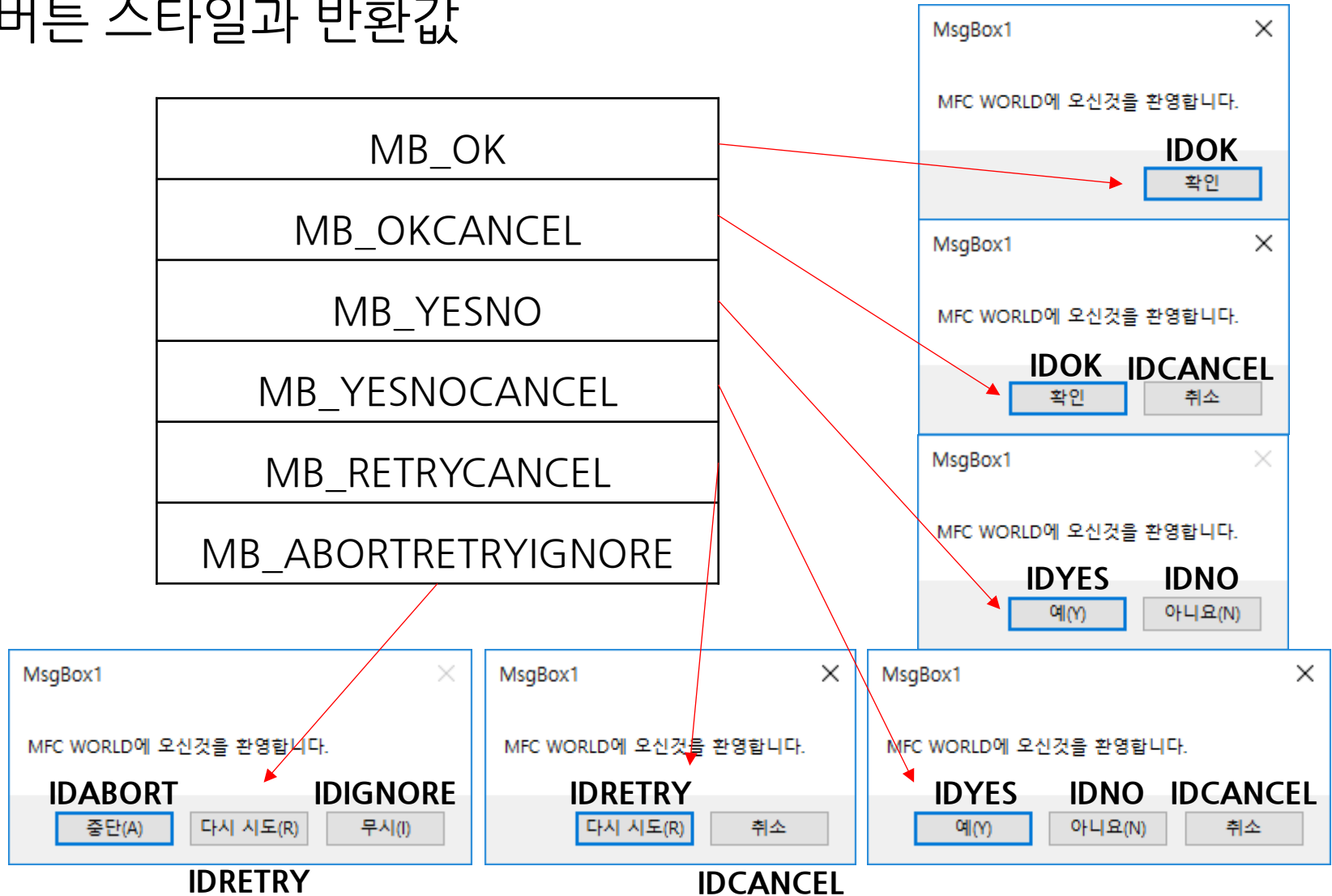


lpszText	<ul style="list-style-type: none"> <li>본문에 표시하고 싶은 문자열을 적음. (예) <code>_T("YES/NO 버튼을 누르셨습니다.")</code></li> </ul>
lpszCaption	<ul style="list-style-type: none"> <li>메시지 박스 상단의 캡션에 표시하고 싶은 문자열을 적음. (예) <code>_T("MsgBox2")</code></li> <li>생략 시 프로젝트 이름으로 자동 설정됨.</li> </ul>
nType	<ul style="list-style-type: none"> <li>버튼과 아이콘의 스타일을 지정할 수 있음.</li> </ul>

참고: LPCTSTR = Long Pointer to a Const ICHAR String = const char\*

# 버튼 스타일과 반환값





- 버튼 스타일과 반환값

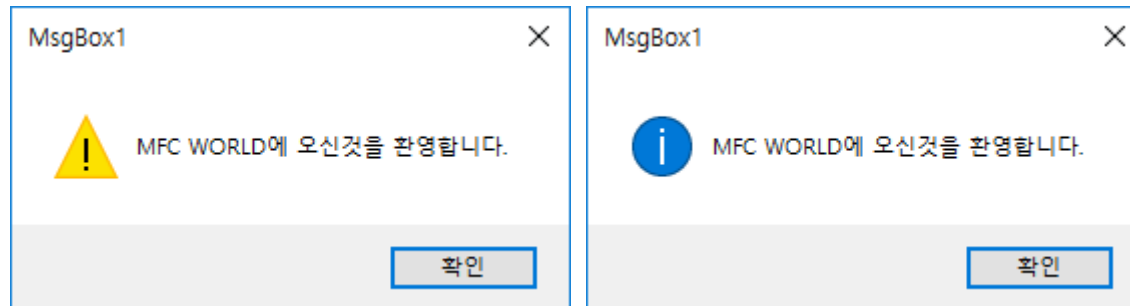
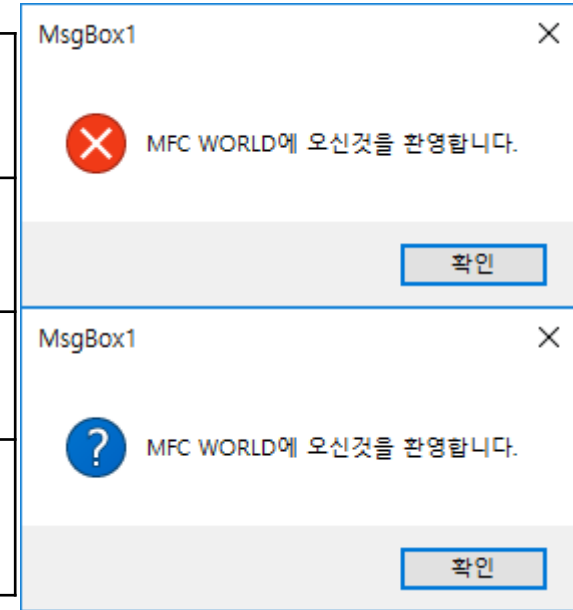


# 버튼 스타일과 반환값 정리

버튼 스타일	반환값
MB_OK	IDOK
MB_OKCANCEL	IDOK , IDCANCEL
MB_YESNO	IDYES, IDNO
MB_YESNOCANCEL	IDYES, IDNO, IDCANCEL
MB_RETRYCANCEL	IDRETRY, IDCANCEL
MB_ABORTRETRYIGNORE	IDABORT, IDRETRY, IDIGNORE

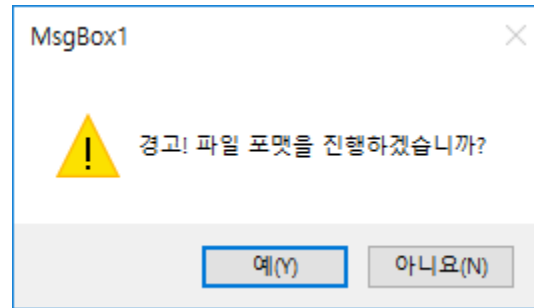
# 아이콘

	[위험] MB_ICONHAND, MB_ICONSTOP, MB_ICONERROR
	[물음] MB_ICONQUESTION
	[경고] MB_ICONEXCLAMATION, MB_ICONWARNING
	[정보] MB_ICONASTERISK, MB_ICONINFORMATION



# 버튼 스타일과 아이콘의 조합

- MessageBox 함수의 세 번째 매개 변수인 nType은 | 연산자 (비트 오어 연산자)를 이용해 버튼과 아이콘 스타일을 조합해서 지정할 수 있음.

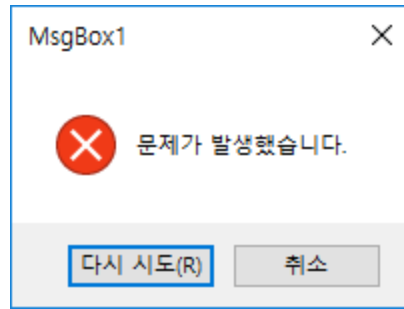


```
MessageBox(_T("경고! 파일 포맷을 진행하겠습니까?"), NULL,  
MB_YESNO | MB_ICONEXCLAMATION);
```



# 퀴즈

- 아래와 같이 메시지 박스를 표시하기 위해 MessageBox 함수의 세 번째 매개 변수인 nType으로 사용한 값을 답하십시오.

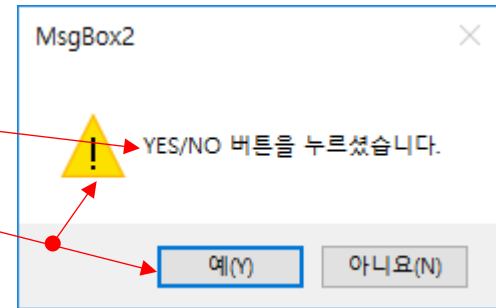


- 다시 시도 버튼을 눌렀을 때 MessageBox 함수는 무엇을 반환하는가?

# AfxMessageBox 함수

- 함수 프로토타입

```
int AfxMessageBox(
    LPCTSTR lpszText,
    UINT nType = MB_OK,
    UINT nIDHelp = 0
);
```

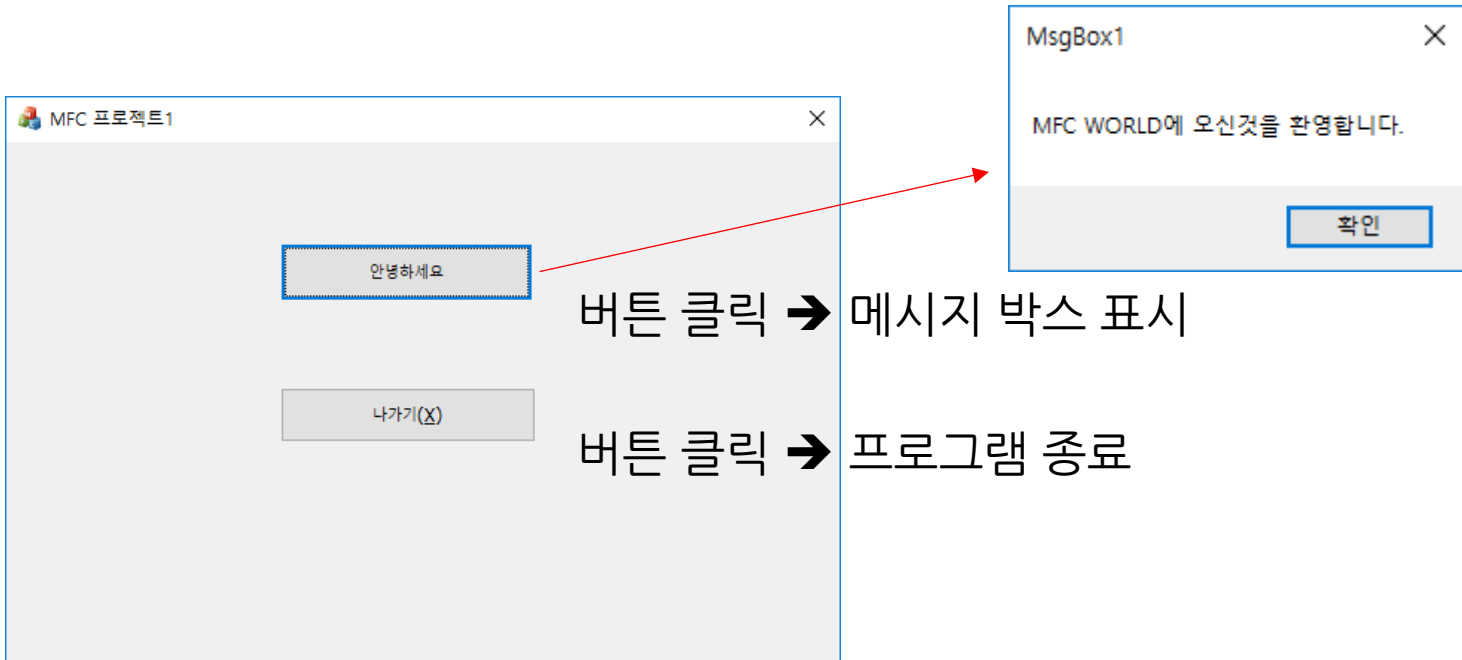


lpszText	<ul style="list-style-type: none"> <li>본문에 표시하고 싶은 문자열을 적음. (예) <code>_T("YES/NO 버튼을 누르셨습니다.")</code></li> </ul>
nType	<ul style="list-style-type: none"> <li>버튼과 아이콘의 스타일을 지정할 수 있음. (예) <code>MB_YESNO   MB_ICONEXCLAMATION</code></li> </ul>
nIDHelp	<ul style="list-style-type: none"> <li>추가적인 도움말 표시 기능.</li> </ul>

참고: 교과서 53쪽

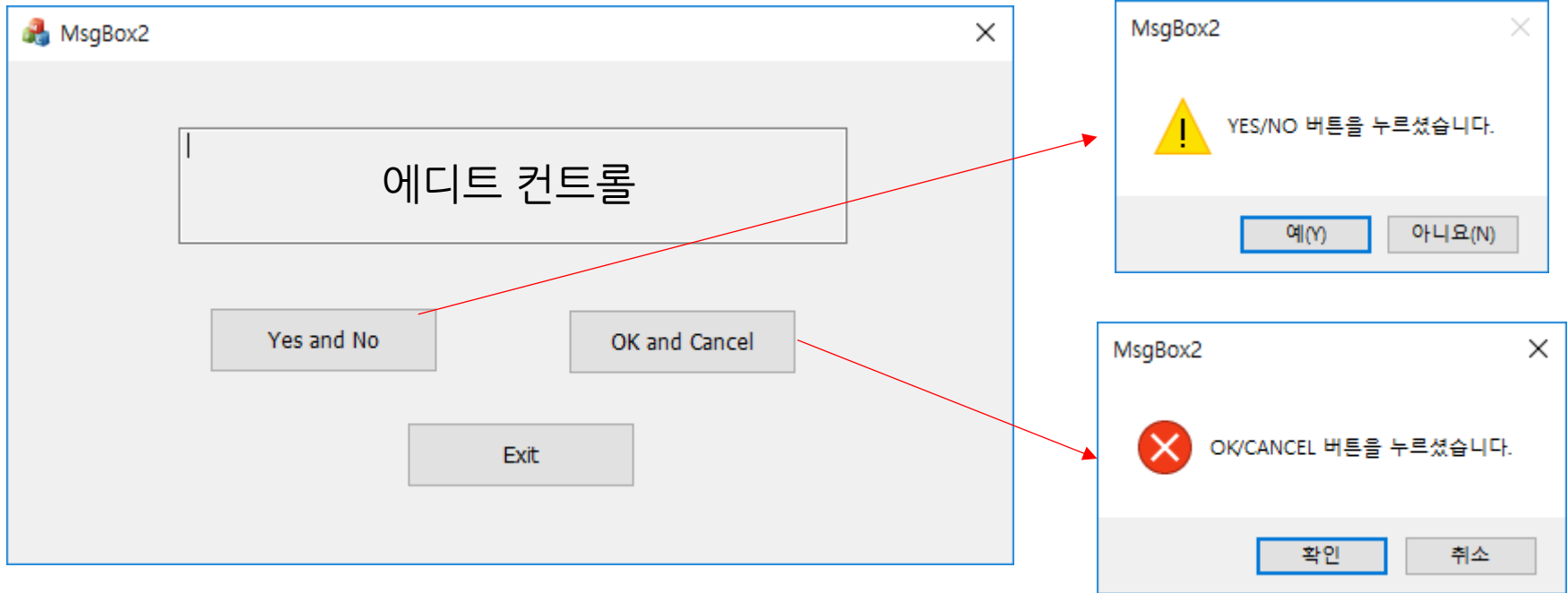
# 메시지 박스 프로그램 작성 연습 1

- 만들고자 하는 프로그램



# 메시지 박스 프로그램 작성 연습 2

- 만들고자 하는 프로그램



- 버튼을 누르면 해당하는 메시지 박스를 표시하고, 동시에 어떤 버튼이 눌렸는지를 **에디트 컨트롤**에 표시함.

# 버튼 처리

```
void CMsgBox2Dlg::OnClickButtonYn()
{
    // TODO: 여기에 컨트롤 알림 처리기 코드를 추가합니다.
    int iResults; ← 눌린 버튼에 해당하는 반환 값을 저장할 지역 변수를 선언함.

    iResults = AfxMessageBox(_T("YES/NO 버튼을 누르셨습니다."), (MB_YESNO | MB_ICONEXCLAMATION));

    if (iResults == IDYES)
    {
        m_strResult = _T("YES 버튼을 누르셨습니다!");
        UpdateData(FALSE); ← 컨트롤과 연결된 변수에 문자열을 저장함.
    }
    if (iResults == IDNO)
    {
        m_strResult = _T("NO 버튼을 누르셨습니다!");
        UpdateData(FALSE); ← 컨트롤을 다시 그림. 실행되면 컨트롤 변수에 저장되어 있는 값이 컨트롤에 표시됨.
    }
}
```

# 질문

---

Q&A