

제 9 장 자바의 GUI, AWT와 SWING

자바의 GUI(Graphic User Interface)

2

□ GUI 목적

- ▣ 그래픽 이용, 사용자에게 이해하기 쉬운 모양으로 정보 제공
- ▣ 사용자는 마우스나 키보드를 이용하여 쉽게 입력

□ 자바 GUI 특징

- ▣ 강력한 GUI 컴포넌트 제공
- ▣ 쉬운 GUI 프로그래밍

□ 자바의 GUI 프로그래밍 방법

▣ GUI 컴포넌트 이용

■ AWT 패키지와 Swing 패키지

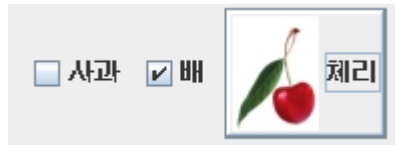
- *AWT* - *java.awt* 패키지
- *Swing* - *javax.swing* 패키지

스윙 컴포넌트 예시

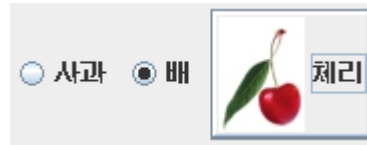
3



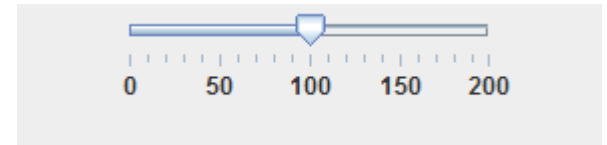
JButton



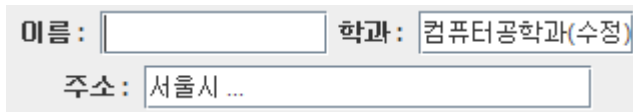
JCheckBox



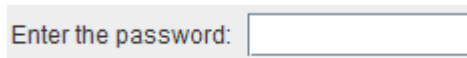
JRadioButton



JSlider



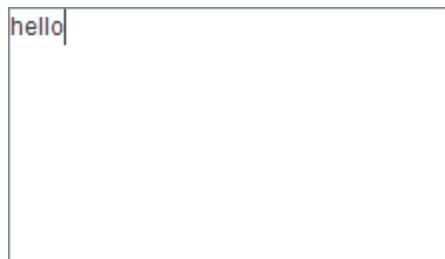
JTextField



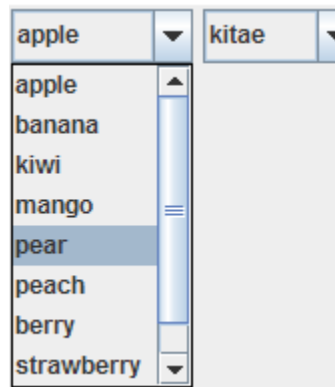
JPasswordField



JSpinner



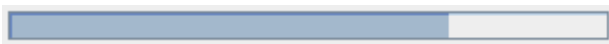
JTextArea



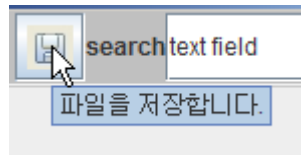
JComboBox



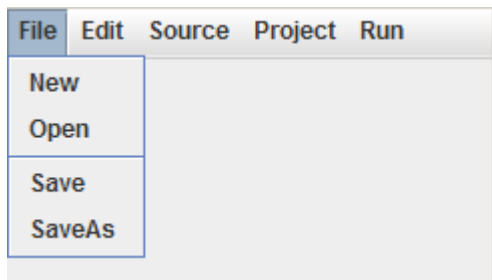
JList



JProgressBar



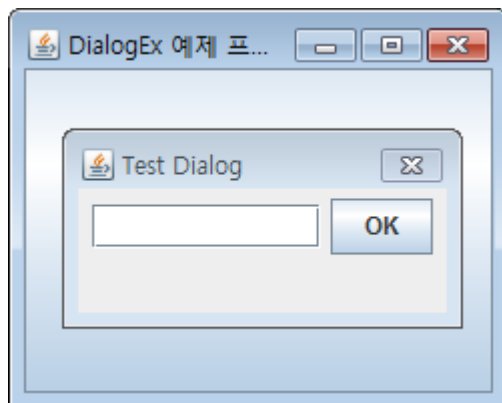
JToolTip



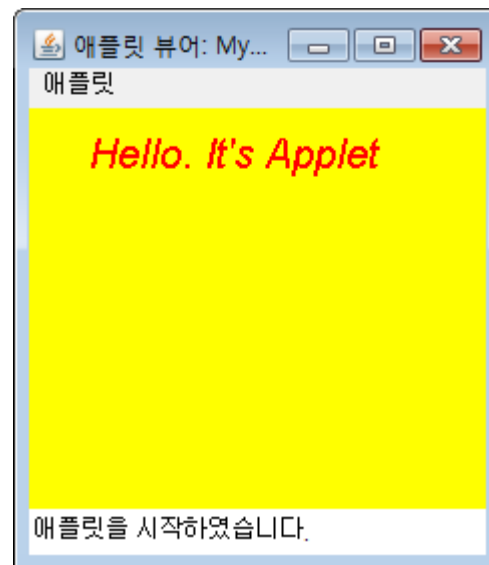
JMenu



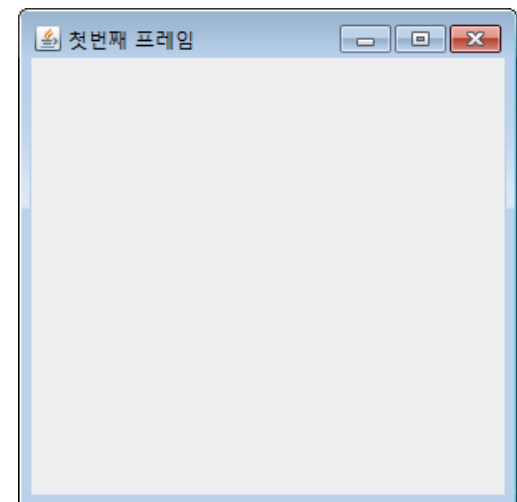
JScrollPane



JDialog



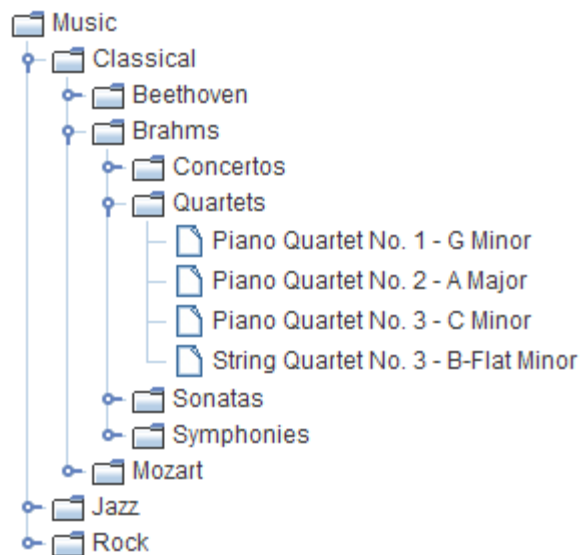
JApplet



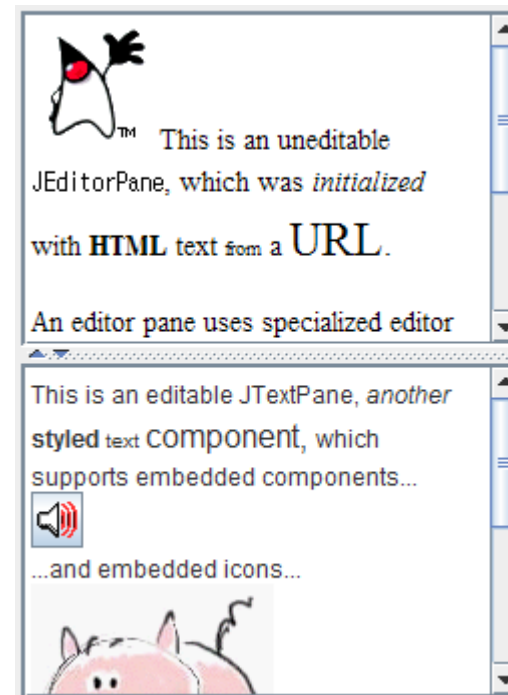
JFrame

First Name	Last Name	Favorite Color	Favorite Movie	Favorite Number	Favorite Food
Mike	Albers	Green	Brazil	44	
Mark	Andrews	Blue	Curse of the Dem...	3	
Brian	Beck	Black	The Blues Brothers	2.718	
Lara	Bunni	Red	Airplane (the whol...	15	
Roger	Brinkley	Blue	The Man Who Kn...	13	
Brent	Christian	Black	Blade Runner (Dir...	23	

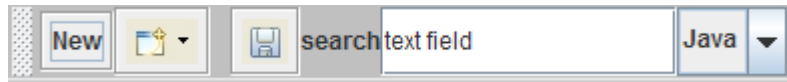
JTable



JTree



JEditorPane and JTextPane



JToolBar



JTabbedPane

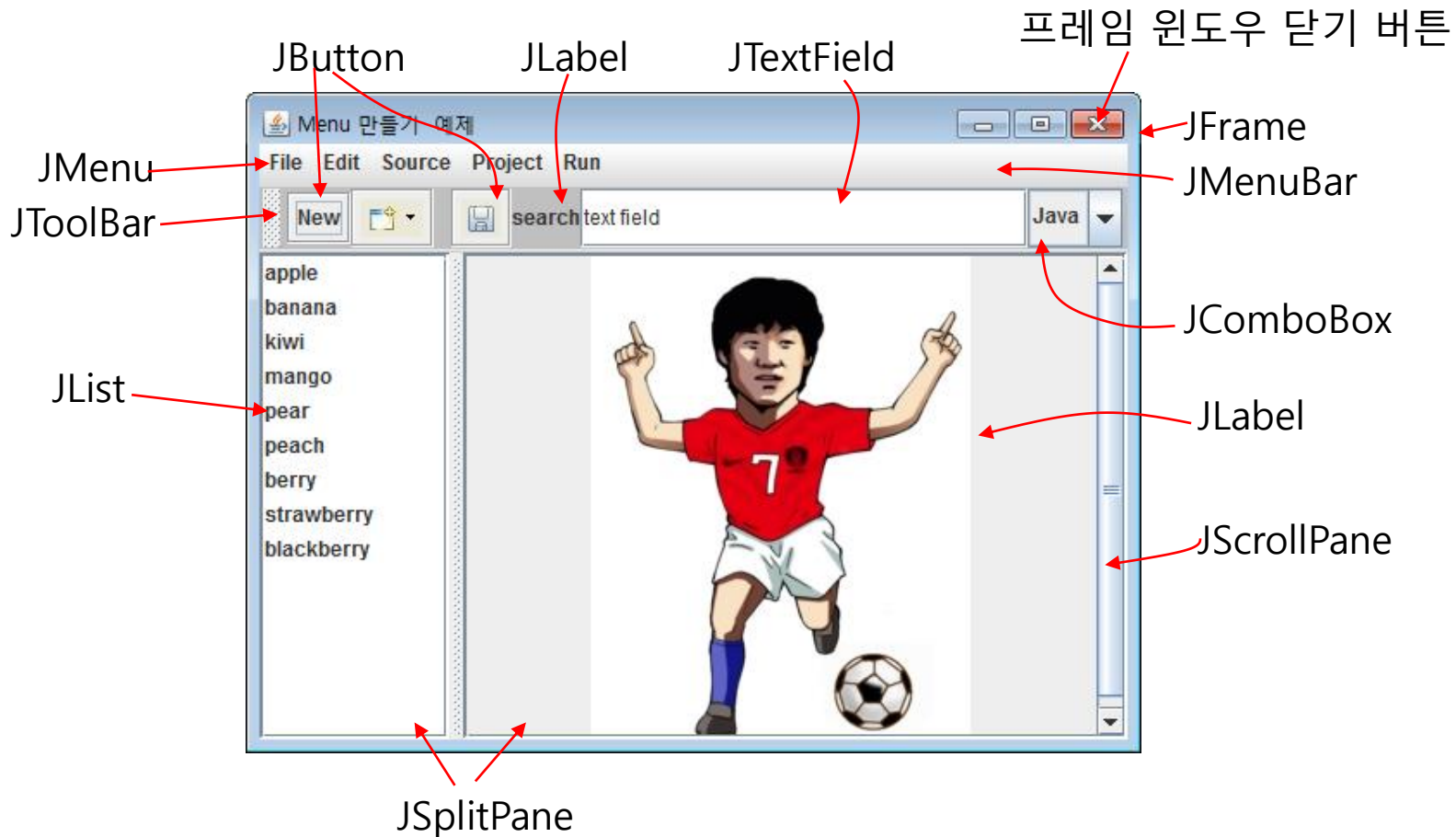


JSplitPane

Swing 으로 만든 GUI 프로그램 샘플

7

- 마우스를 올리면 컴포넌트 타입(예:JButton)을 표시

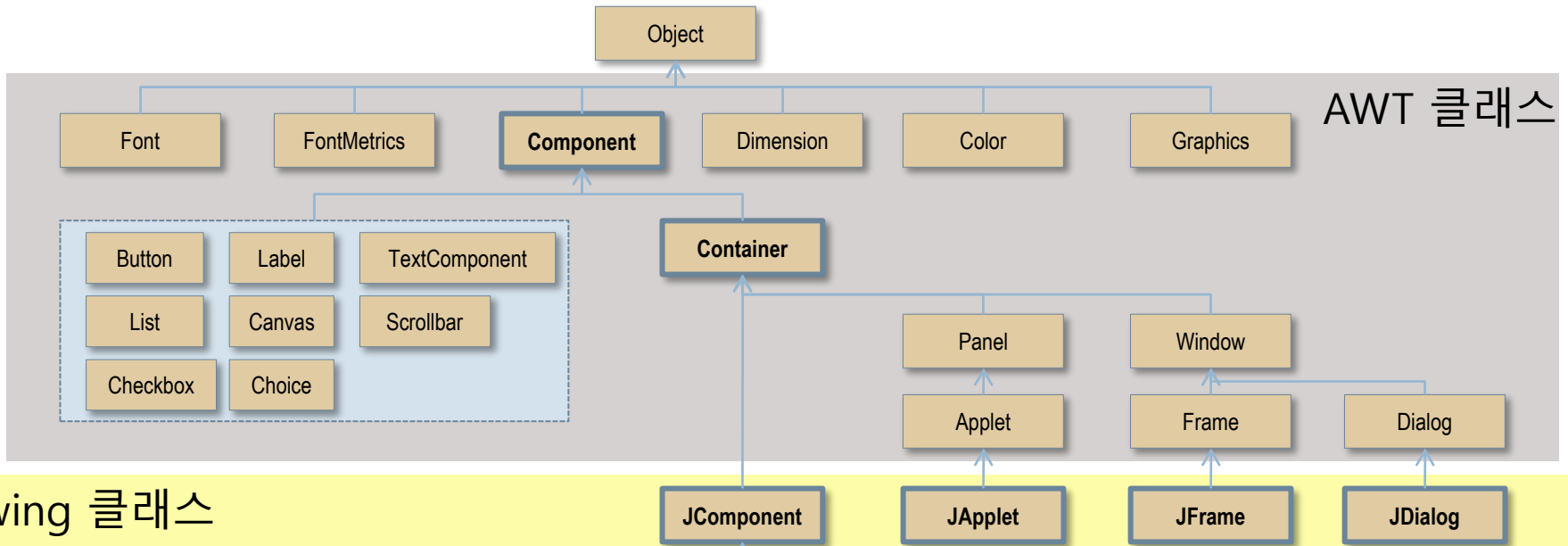


AWT와 Swing 패키지

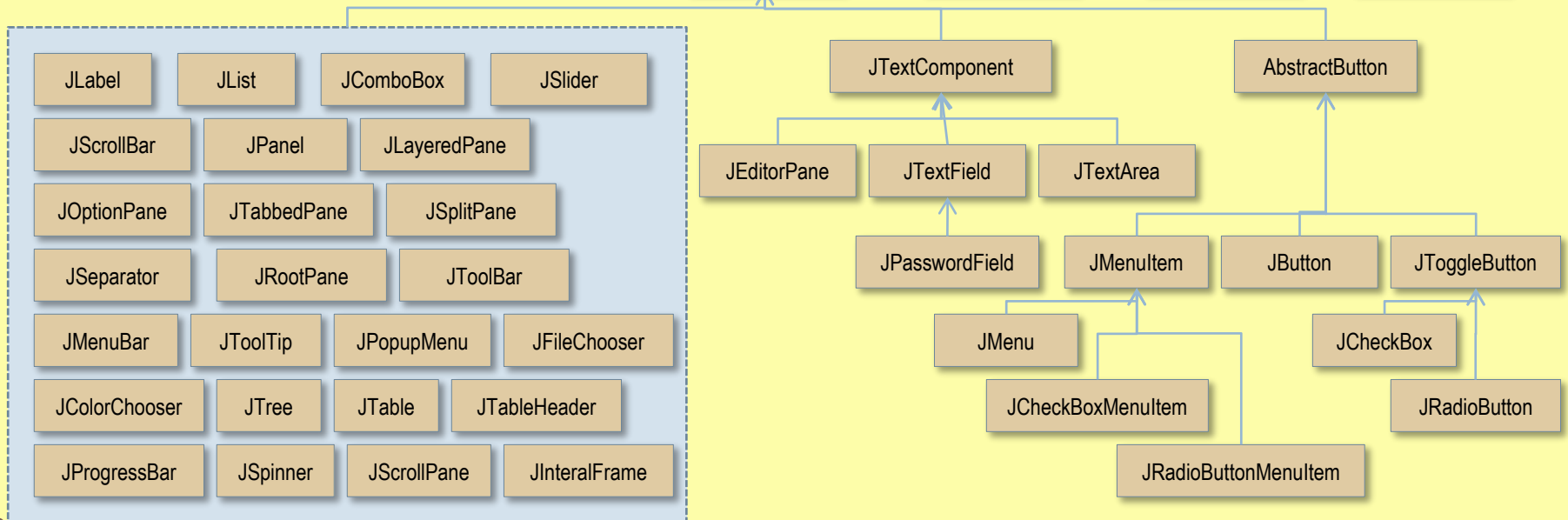
8

- AWT(Abstract Windowing Toolkit)
 - ▣ 자바가 처음 나왔을 때 함께 배포된 GUI 라이브러리
 - ▣ java.awt 패키지
 - ▣ native(운영체제)와 응용프로그램 사이의 연결 라이브러리
 - 중량 컴포넌트(Heavy weight components)
 - AWT 컴포넌트는 *native(peer)*에 의존적임
 - OS의 도움을 받아야 화면에 출력되며 동작하는 컴포넌트. 운영체제에 많은 부담. 오히려 처리 속도는 빠름
- Swing(스윙)
 - ▣ AWT 기술을 기반으로 작성된 자바 라이브러리
 - 모든 AWT 기능 + 추가된 풍부하고 화려한 고급 컴포넌트
 - AWT 컴포넌트에 J자가 덧붙여진 이름의 클래스
 - 그 외 J자로 시작하는 클래스
 - ▣ 순수 자바 언어로 구현, JDK 1.1 부터 - javax.swing 패키지
 - ▣ Swing 컴포넌트는 *native(peer* 혹은 운영체제)에 의존하지 않음
 - 경량 컴포넌트(Light weight components)

GUI 라이브러리 계층 구조



Swing 클래스



Swing 클래스의 특징

10

- 클래스 이름이 J 자로 시작
- 화려하고 다양한 컴포넌트로 쉽게 GUI 프로그래밍
- 스윙 컴포넌트는 2 가지 유형
 - ▣ Jcomponent를 상속받는 클래스
 - 대부분의 스윙 컴포넌트
 - ▣ AWT의 Container를 상속받는 몇 개의 클래스
 - JApplet, JDialog, JFrame 등
- JComponent
 - ▣ 매우 중요한 추상 클래스
 - 스윙 컴포넌트의 공통적인 속성 구현
 - ~~new JComponent()~~ 인스턴스를 생성할 수 없음
 - ▣ AWT의 Component를 상속받음

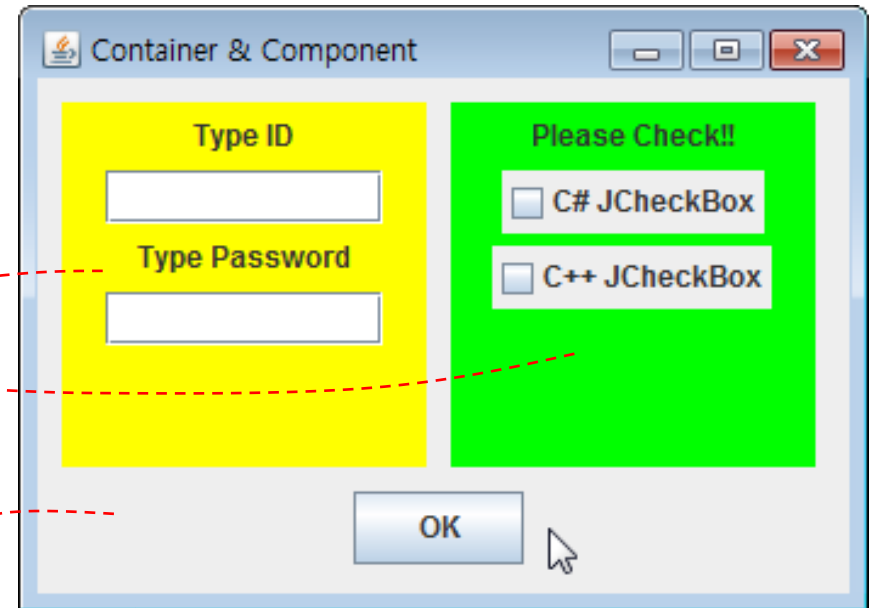
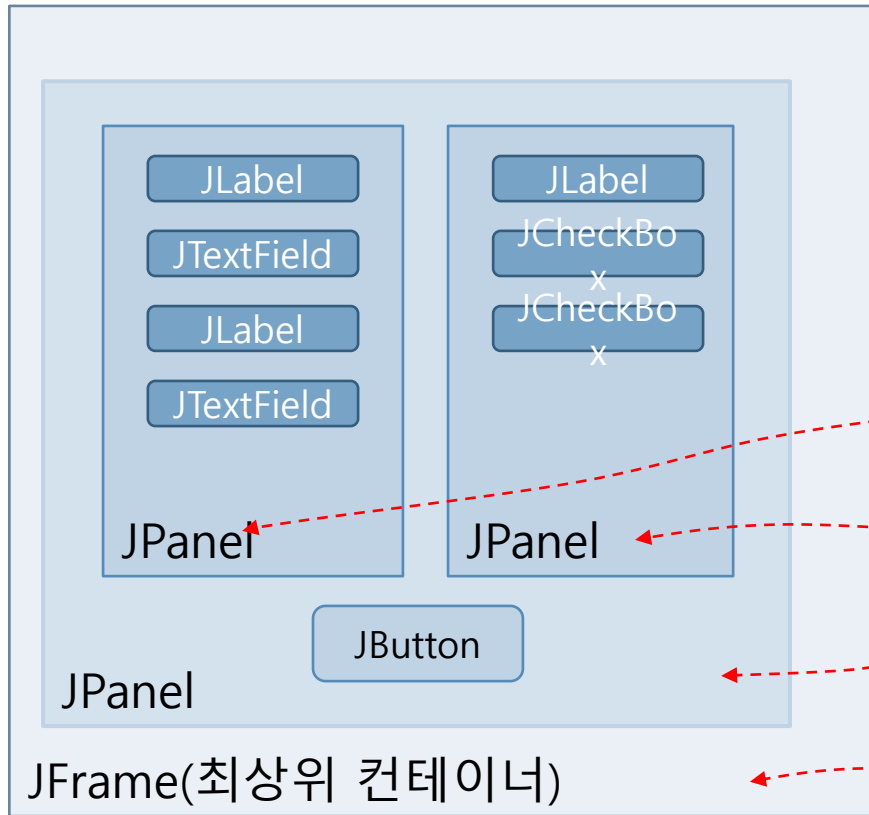
컨테이너와 컴포넌트

11

- 컨테이너
 - ▣ 다른 컴포넌트를 포함할 수 있는 GUI 컴포넌트
 - `java.awt.Container`를 상속받음
 - ▣ 다른 컨테이너에 포함될 수 있음
 - AWT 컨테이너
 - `Panel`, `Frame`, `Applet`, `Dialog`, `Window`
 - Swing 컨테이너
 - `JPanel`, `JFrame`, `JApplet`, `JDialog`, `JWindow`
- 최상위 컨테이너
 - ▣ 다른 컨테이너에 속하지 않고 독립적으로 존재 가능한 컨테이너
 - ▣ 스스로 화면에 자신을 출력하는 컨테이너
 - `JFrame`, `JDialog`, `JApplet`
 - ▣ 모든 컴포넌트는 컨테이너에 포함되어야 비로소 화면에 출력 가능
- 컴포넌트
 - ▣ 컨테이너에 포함되어야 비로소 화면에 출력될 수 있는 GUI 객체
 - ▣ 모든 GUI 컴포넌트의 최상위 클래스
 - `java.awt.Component`
 - ▣ 스윙 컴포넌트의 최상위 클래스
 - `javax.swing.JComponent`

컨테이너와 컴포넌트의 포함관계

12



스윙 GUI 프로그램

스윙의 컨테이너와 컴포넌트의 포함 관계

GUI 프로그램 작성 절차

13

- 1. 폼 디자인
 - ▣ - 프레임 생성
 - ▣ - 배치관리자 지정
 - ▣ 컴포넌트 배치
- 2. 이벤트 처리
 - ▣ - 이벤트 소스 선정
 - ▣ - 이벤트 소스에 귀를 달아준다.(소스객체.addXXXListener(**이벤트객체**));
 - ▣ 이벤트 객체를 만드는 방법(이벤트 리스너를 구현)
 - 프레임 자체에 구현
 - 익명중첩클래스로 구현
 - 내부/외부 클래스로 구현
 - Adapter 클래스로 구현

스윙 GUI 프로그램 만들기

14

1. 프레임 만들기
2. 프레임에 스윙 컴포넌트 붙이기
3. main() 함수 만들기

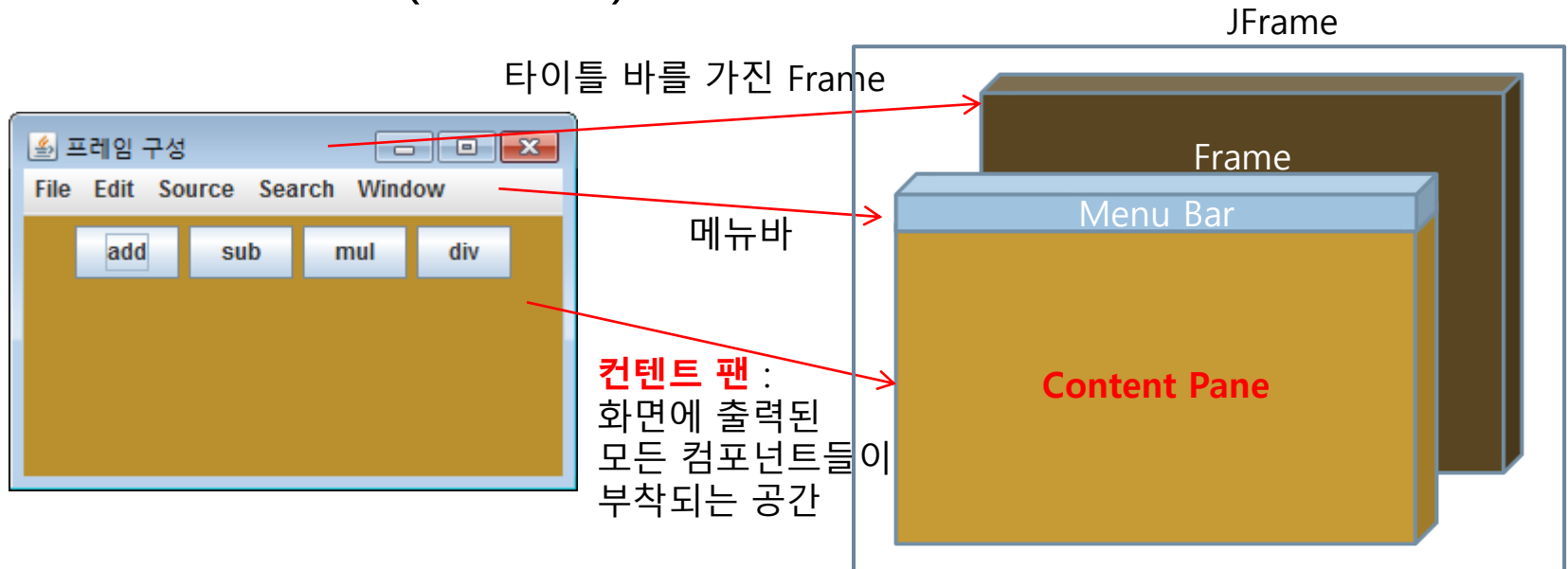
□ 스윙 프로그램을 작성하기 위한 import문

- ▣ `import java.awt.*;` // 그래픽 처리를 위한 클래스들의 경로명
- ▣ `import java.awt.event.*;` // AWT 이벤트 사용을 위한 경로명
- ▣ `import javax.swing.*;` // 스윙 컴포넌트 클래스들의 경로명
- ▣ `import javax.swing.event.*;` // 스윙 이벤트를 위한 경로명

스윅 프레임

15

- 모든 스윅 컴포넌트를 담는 최상위 GUI 컨테이너
 - ▣ JFrame
- 하나의 스윅 응용프로그램에는 하나의 프레임 존재
 - ▣ 컴포넌트가 화면에 보이려면 프레임에 붙어야 함
 - ▣ 프레임을 닫으면 프레임 내의 모든 컴포넌트도 보이지 않게 됨
- 스윅 프레임(JFrame) 기본 구성



프레임 만들기

16

□ 두 가지 방법

- main() 메소드에서 JFrame 객체를 생성
- 멤버를 이용하여 프레임 생성, 출력
- 확장성, 융통성 결여

```
import javax.swing.*;

public class MyApp {
    public static void main(String []
args) {
        JFrame f = new
JFrame();
        f.setTitle("첫번째 프레임
");
        f.setSize(300,300);
        f.setVisible(true);
    }
}
```

추천

- JFrame 을 상속받은 클래스를 만들어 프레임을 생성
- main() 은 단순히 프레임 객체를 생성하는 역할

```
import javax.swing.*;

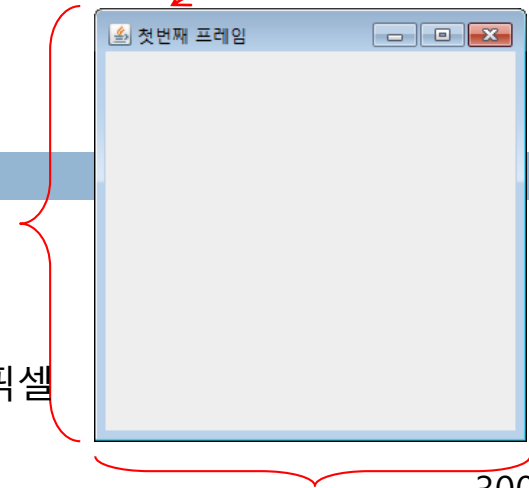
public class MyFrame extends JFrame {
    MyFrame() {
        setTitle("첫번째 프레임");
        setSize(300,300);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String [] args) {
        MyFrame mf = new MyFrame
    }
}
```

300 픽셀

300 픽셀

타이틀



main()의 위치

17

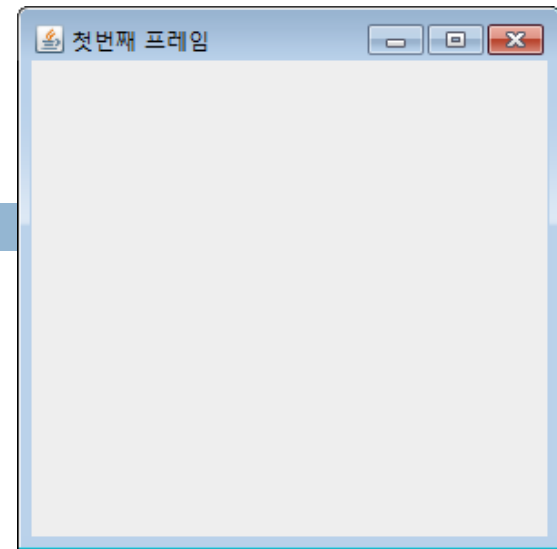
추천

```
import javax.swing.*;

public class MyFrame extends JFrame {
    MyFrame() {
        setTitle("첫번째 프레임");
        setSize(300,300);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String []
args) {
        MyFrame mf=new
MyFrame();
    }
}
```

} main()을 프레임 클래스 내의 멤버로 작성



```
import javax.swing.*;

class MyFrame extends JFrame {
    MyFrame() {
        setTitle("첫번째 프레임");
        setSize(300,300);
        setVisible(true);
    }
}

public class MyApp {
    public static void main(String [] args) {
        MyFrame mf = new MyFrame();
    }
}
```

main()을 가진 다른 클래스 MyApp 작성

프레임에 컴포넌트 붙이기

18

타이틀 – 타이틀 바에 부착

```
// JFrame의 생성자에 타이틀 달기  
JFrame frame = new JFrame("타이틀문자열");  
  
// JFrame의 setTitle() 메소드를 이용하는 방법  
frame.setTitle("타이틀문자열");
```

컨텐츠팬 알아내기

```
JFrame frame = new JFrame();  
  
// 프레임의 컨텐츠팬을 알아낸다.  
Container contentPane = frame.getContentPane();
```

스윙 컴포넌트 – 반드시 컨텐츠 팬에 부착

컨텐츠팬에 컴포넌트 달기
(JDK 1.5 이전)

```
JFrame frame = new JFrame();  
JButton b = new JButton("Click");  
Container c = frame.getContentPane();  
c.add(b);
```

컨텐츠팬에 컴포넌트 달기
(JDK 1.5 부터 가능.)

```
JFrame frame = new JFrame();  
JButton b = new JButton("Click");  
frame.add(b);
```

프레임에 컴포넌트를 달면, 프레임이
대신 컨텐츠팬에 컴포넌트를 달아준
다.

컨텐츠팬 변경

```
JPanel p = new JPanel();  
frame.setContentPane(p);
```

예제 9-1 : 컴포넌트를 부착한 프레임 예

19

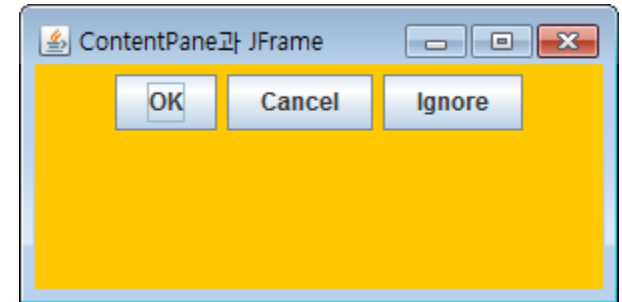
```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class ContentPaneEx extends JFrame {
    ContentPaneEx() {
        setTitle("ContentPane과 JFrame");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        Container contentPane = getContentPane();
        contentPane.setBackground(Color.ORANGE);
        contentPane.setLayout(new FlowLayout());
        contentPane.add(new JButton("OK"));
        contentPane.add(new JButton("Cancel"));
        contentPane.add(new JButton("Ignore"));

        setSize(350, 150);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new ContentPaneEx();
    }
}
```



스윙 응용프로그램의 종료

20

□ 응용프로그램 내에서 스스로 종료

```
System.exit(0);
```

▣ 언제 어디서나 무조건 종료

□ 프레임 종료버튼(X) 클릭 시 발생하는 현상

▣ 프레임을 종료하여 프레임 윈도우가 닫힘

- 프레임이 화면에서 보이지 않게 되고 응용프로그램이 사라짐

▣ 프레임이 사라지지만 응용프로그램은 종료되지 않음

- 키보드나 마우스 입력을 받지 못함

- 다시 show()를 호출하면 보이게 되고 작동함

□ 프레임 종료버튼이 클릭될 때 프레임와 함께 응용 프로그램이 종료 되게 하는 방법

```
frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```

main() 종료 뒤에도 프레임이 살아 있는 이유?

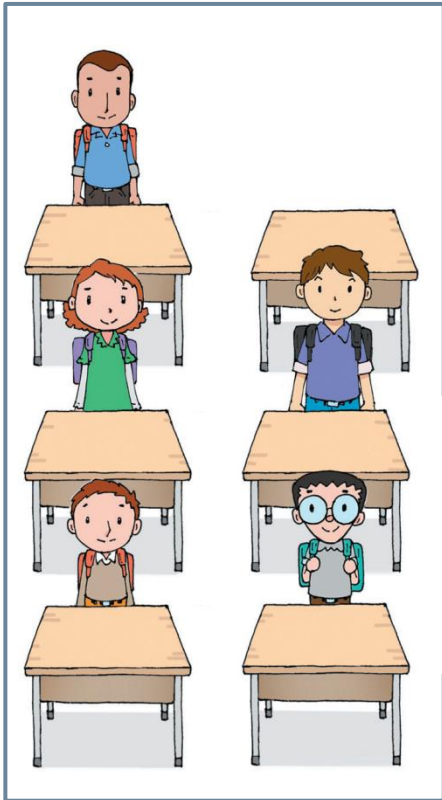
21

- 메인 스레드
 - ▣ main()을 실행하는 스레드
 - ▣ 자바 응용프로그램의 실행을 시작한 스레드
- 이벤트 처리 스레드
 - ▣ 스윙 응용프로그램이 실행될 때 자동으로 실행되는 스레드
 - ▣ 이벤트 처리 스레드의 역할
 - 프레임과 버튼 등 GUI 화면을 그리기
 - 키나 마우스 입력을 받아 이벤트를 처리하는 적절한 코드 호출
 - ▣ 메인 스레드가 종료해도 이벤트 처리 스레드는 종료되지 않음
- 스윙 프로그램에서 main()이 종료된 뒤 프레임이 살아있는 이유
 - ▣ 스윙 프로그램이 실행되면 두 개의 스레드 존재
 - 메인 스레드, 이벤트 처리 스레드
 - ▣ 메인 스레드가 종료되어도 이벤트 처리 스레드가 살아 있어 프레임 화면을 그리고 마우스나 키 입력을 받기 때문

컨테이너와 배치 개념

22

컨테이너(Container)



이쪽으로
가세요.



컴포넌트
(Component)

1. 컨테이너마다 하나의 배치관리자가 존재하며, 삽입되는 모든 컴포넌트의 위치와 크기를 결정하고 적절히 배치한다.
2. 컨테이너의 크기가 변하면 내부 컴포넌트들의 위치와 크기를 모두 재조절하고 재배치한다.

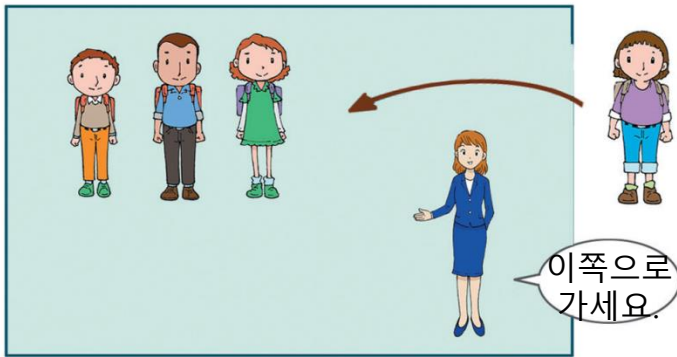
배치관리자
(Layout Manager)

배치 관리자 대표 유형 4 가지

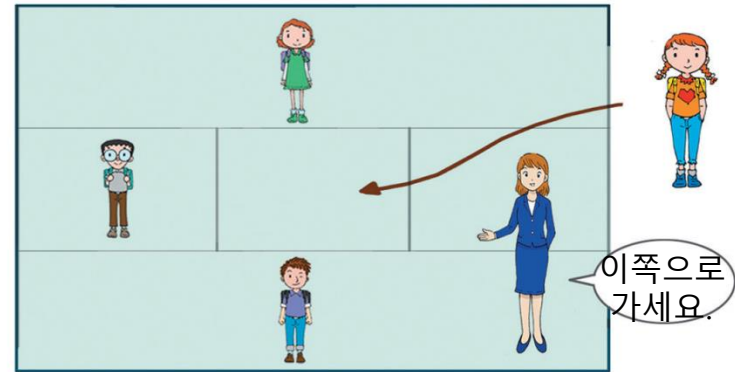
23

- java.awt 패키지에 구현되어 있음

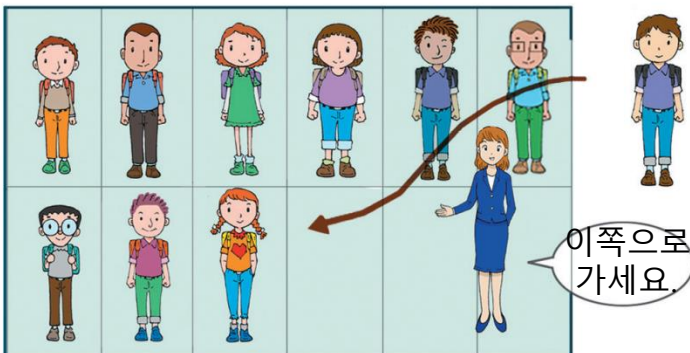
FlowLayout



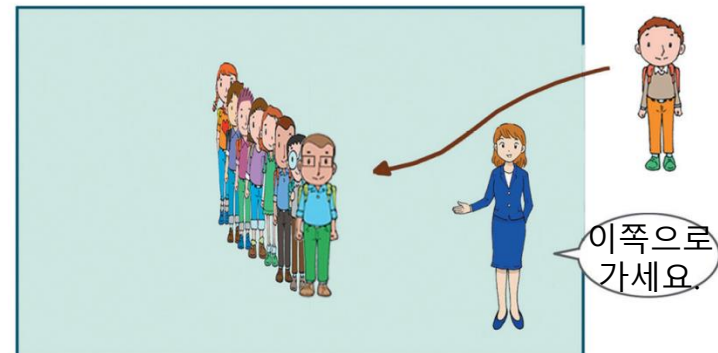
BorderLayout



GridLayout



CardLayout



컨테이너와 배치관리자

24

- 컨테이너의 디폴트 배치관리자
 - ▣ 컨테이너는 생성시 디폴트 배치관리자 설정

AWT와 스윙의 컨테이너	디폴트 배치관리자
Window	BorderLayout
Frame, JFrame	BorderLayout
Dialog, JDialog	BorderLayout
Panel, JPanel	FlowLayout
Applet, JApplet	FlowLayout

- 컨테이너에 새로운 배치관리자 설정
 - ▣ Container.setLayout(LayoutManager lm)
 - lm을 Container의 새로운 배치관리자로 설정

```
// JPanel 패널에 BorderLayout 배치관리자를 설정  
하는 예
```

```
JPanel p = new JPanel();  
p.setLayout(new BorderLayout());
```

```
JFrame frame = new JFrame();  
Container c = frame.getContentPane(); // 프레임의 콘텐츠팬  
c.setLayout(new FlowLayout()); // 콘텐츠팬에 FlowLayout 설정
```

혹은

```
frame.setLayout(new FlowLayout()); // JDK 1.5 이후 버전에서
```


FlowLayout

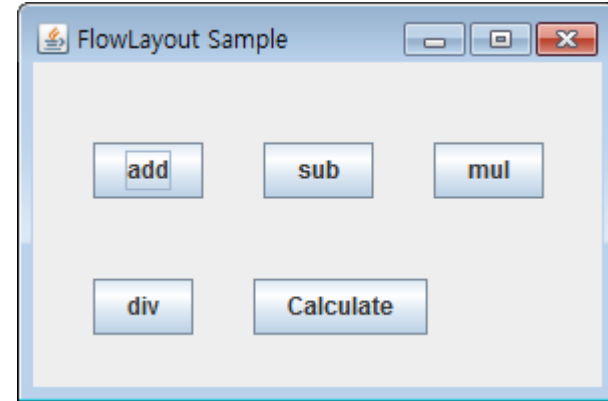
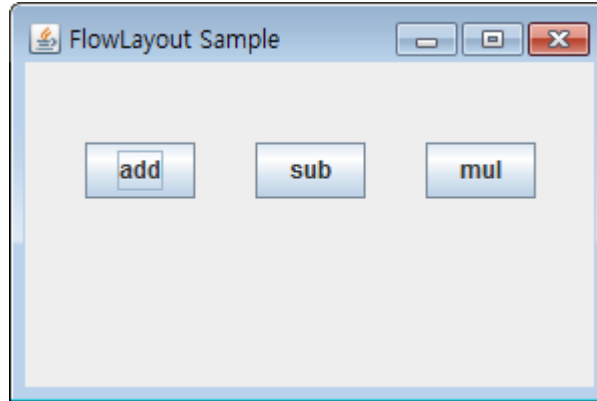
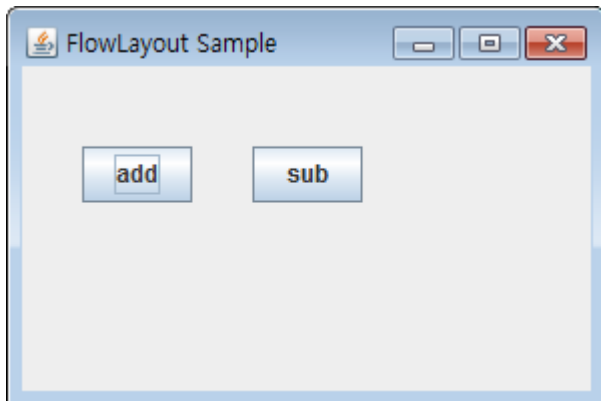
25

□ 배치방법

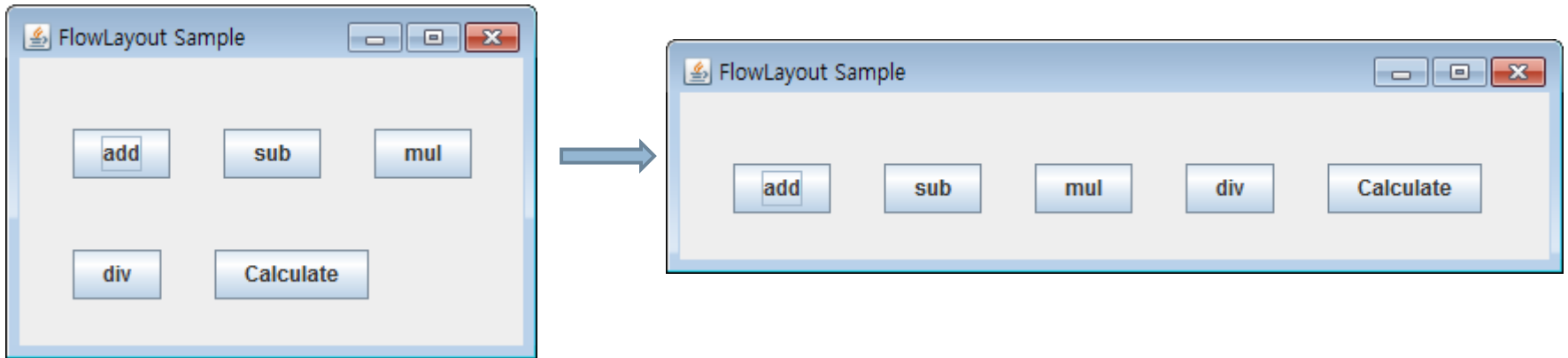
- 컨테이너 공간 내에 왼쪽에서 오른쪽으로 배치
 - 다시 위에서 아래로 순서대로 컴포넌트를 배치한다.

```
container.setLayout(new FlowLayout());  
container.add(new JButton("add"));  
container.add(new JButton("sub"));  
container.add(new JButton("mul"));  
container.add(new JButton("div"));  
container.add(new JButton("Calculate"));
```

- 컴포넌트 크기 불변, 위치 가변



- 컨테이너의 크기가 변하면 배치 관리자에 의해 재배치됨



프레임의 크기를 바꾸면 배치도 변한다.

FlowLayout - 생성자와 속성

27

□ 생성자

- FlowLayout()

- FlowLayout(int align)

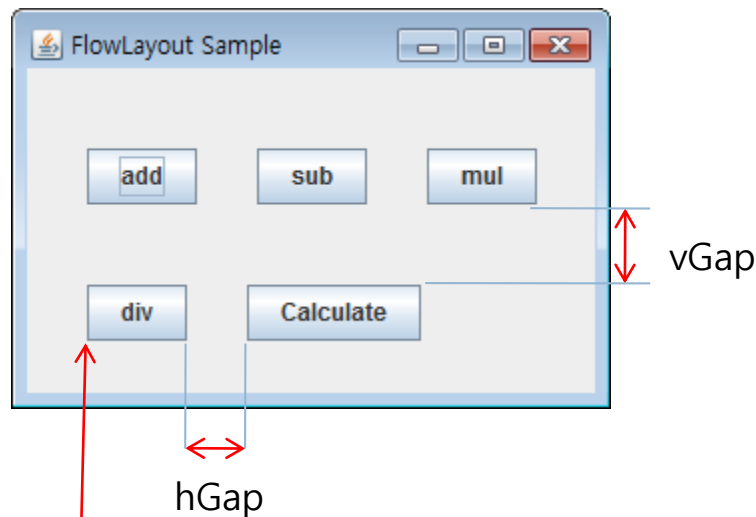
- FlowLayout(int align, int hGap, int vGap)

- align : 컴포넌트의 정렬(5 가지중 많이 사용되는 3 가지)

- *FlowLayout.LEFT*, *FlowLayout.RIGHT*, *FlowLayout.CENTER*(디폴트)

- hGap : 좌우 두 컴포넌트 사이의 수평 간격, 픽셀 단위(디폴트 : 5)

- vGap : 상하 두 컴포넌트 사이의 수직 간격, 픽셀 단위(디폴트 : 5)



FlowLayout.LEFT로 정렬됨

예제 9-2 : LEFT로 정렬되는 수평 간격이 30 픽셀, 수직 간격이 40 픽셀인 FlowLayout 사용 예

28

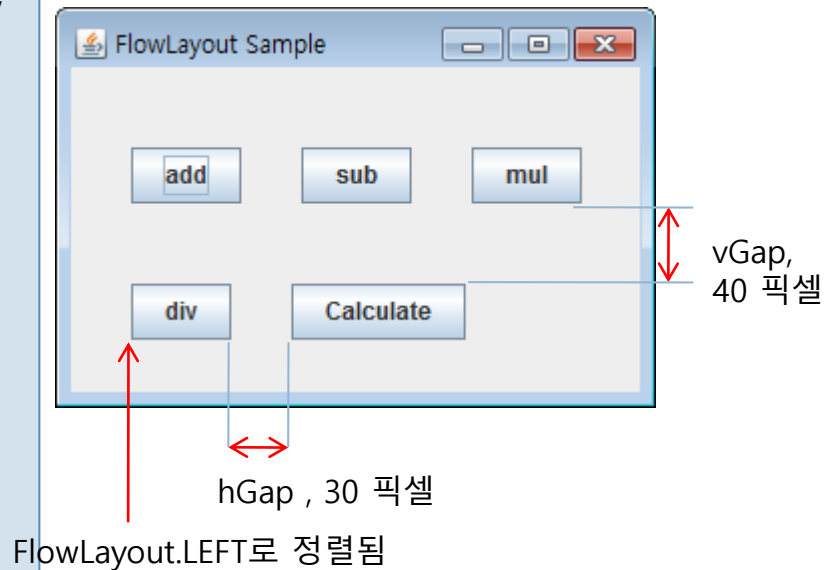
```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class FlowLayoutEx extends JFrame {
    FlowLayoutEx() {
        setTitle("FlowLayout Sample");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        setLayout(new FlowLayout(FlowLayout.LEFT, 30, 40));
        add(new JButton("add"));
        add(new JButton("sub"));
        add(new JButton("mul"));
        add(new JButton("div"));
        add(new JButton("Calculate"));

        setSize(300, 250);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new FlowLayoutEx();
    }
}
```

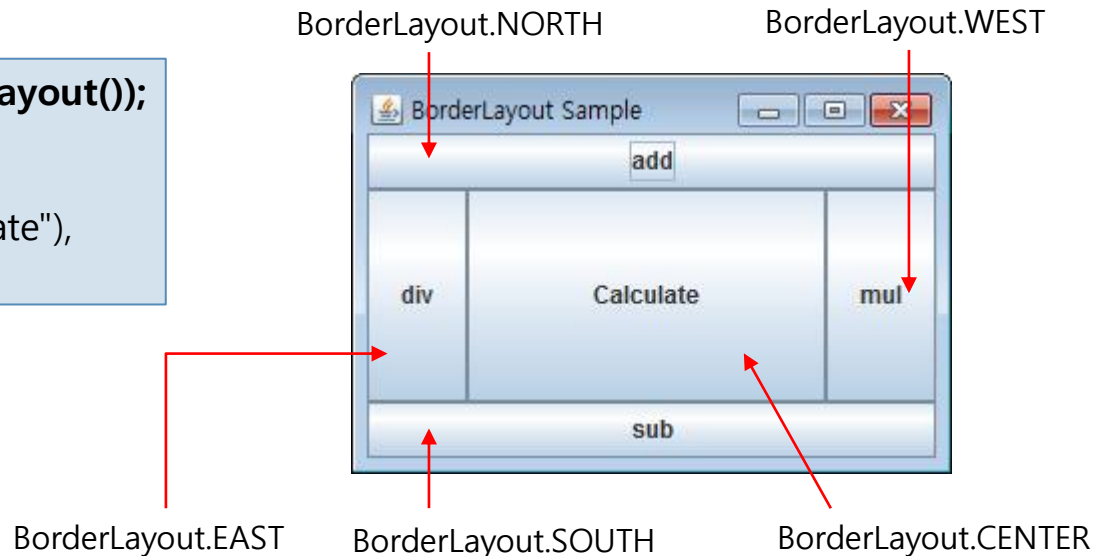


BorderLayout

29

- 배치방법
 - 컨테이너 공간을 5 구역으로 분할, 배치
 - East, West, South, North, Center
 - 배치 방법
 - add(Component comp, int index)
 - *comp*를 *index*의 공간에 배치
 - 컨테이너의 크기가 변하면 재배포
 - 기본은 Center이다.

```
container.setLayout(new BorderLayout());  
container.add(new JButton("div"),  
             BorderLayout.WEST);  
container.add(new JButton("Calculate"),  
             BorderLayout.CENTER);
```



BorderLayout 생성자와 속성

30

□ 생성자

- ▣ BorderLayout()

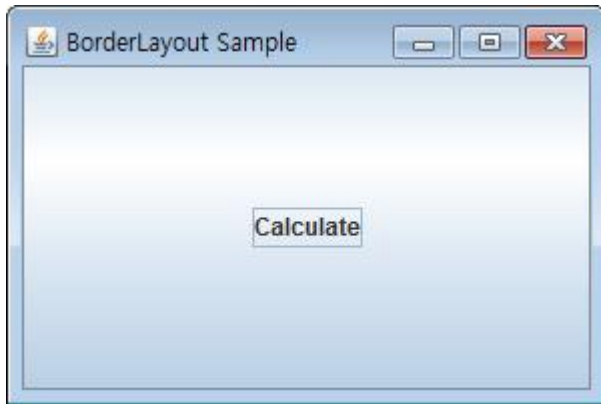
- ▣ BorderLayout(int hGap, int vGap)

- hGap : 좌우 두 컴포넌트 사이의 수평 간격, 픽셀 단위(디폴트 : 0)

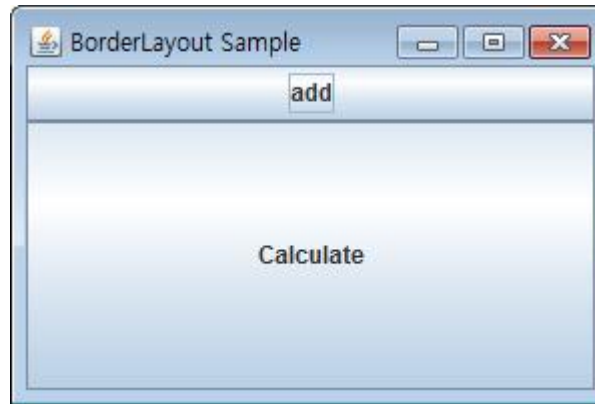
- vGap : 상하 두 컴포넌트 사이의 수직 간격, 픽셀 단위(디폴트 : 0)

BorderLayout의 사용예

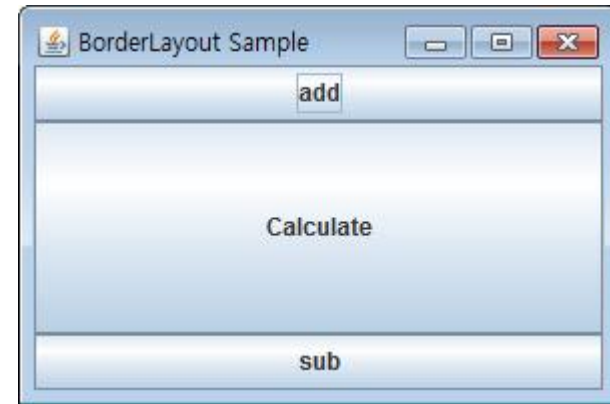
31



CENTER에 컴포넌트가 삽입될 때

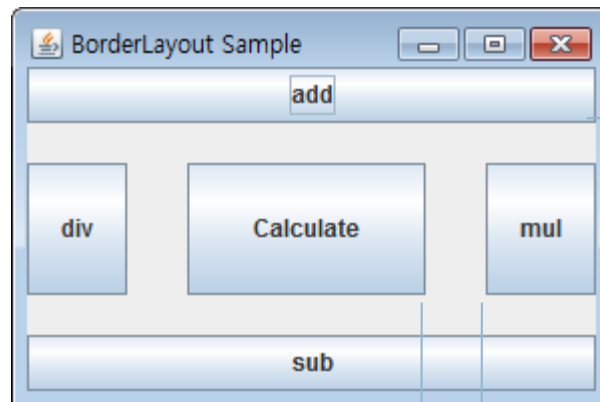


CENTER와 NORTH에 컴포넌트가 삽입될 때



CENTER, NORTH, SOUTH에
컴포넌트가 삽입될 때

`new BorderLayout(30,20);`
으로 배치관리자를
생성하였을 때



vGap,
20 픽셀

hGap , 30 픽셀

예제 9-3 : BorderLayout 사용 예

32

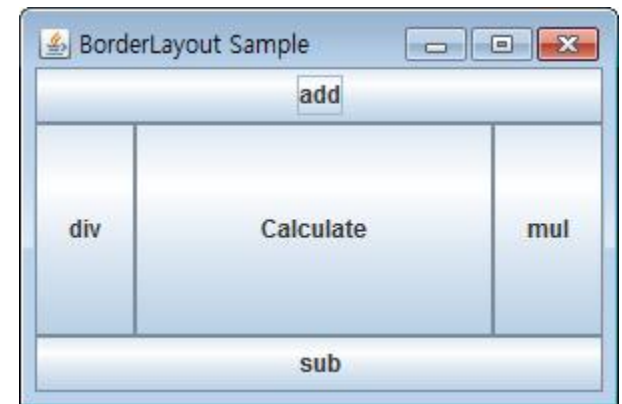
```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class BorderLayoutEx extends JFrame {
    BorderLayoutEx() {
        setTitle("BorderLayout Sample");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        setLayout(new BorderLayout());
        add(new JButton("add"), BorderLayout.NORTH);
        add(new JButton("sub"), BorderLayout.SOUTH);
        add(new JButton("mul"), BorderLayout.EAST);
        add(new JButton("div"), BorderLayout.WEST);
        add(new JButton("Calculate"), BorderLayout.CENTER);

        setSize(300, 200);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new BorderLayoutEx();
    }
}
```

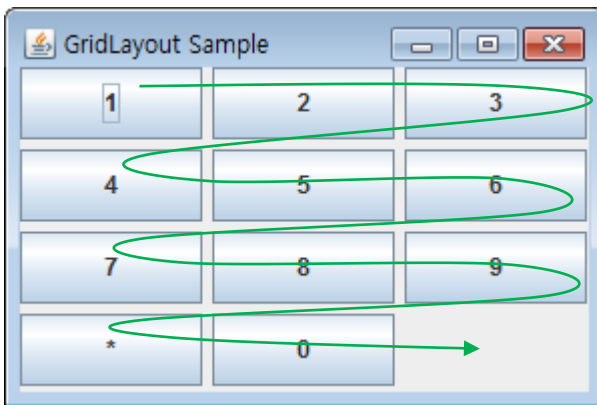


GridLayout

33

배치방법

- 컨테이너 공간을 동일한 사각형 격자(그리드)로 분할하고 각 셀에 하나의 컴포넌트 배치
 - 격자 구성은 생성자에서 행수와 열수로 지정
 - 셀에 왼쪽에서 오른쪽으로, 다시 위에서 아래로 순서대로 배치



```
container.setLayout(new GridLayout(4,3,5,5)); // 4×3 분할로 컴포넌트 배치  
container.add(new JButton("1")); // 상단 왼쪽 첫 번째 셀에 버튼 배치  
container.add(new JButton("2")); // 그 옆 셀에 버튼 배치
```

- 4x3 그리드 레이아웃 설정
- 총 11 개의 버튼이 순서대로 add 됨
- 수직 간격 vGap : 5 픽셀
- 수평 간격 hGap : 5 픽셀

- 컨테이너의 크기가 변하면 재배치
 - 크기 재조정

GridLayout 생성자와 속성

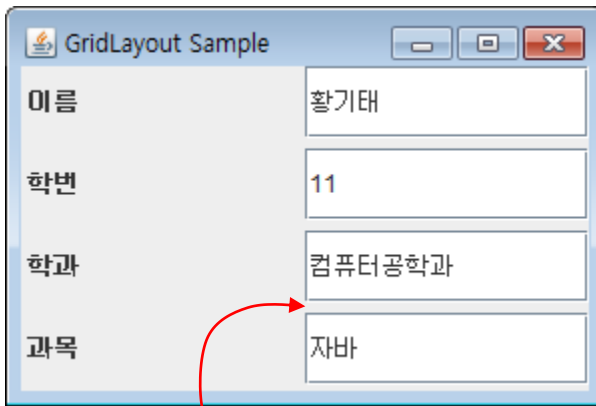
34

□ 생성자

- ▣ GridLayout()
- ▣ GridLayout(int rows, int cols)
- ▣ GridLayout(int rows, int cols, int hGap, int vGap)
 - rows : 격자의 행수 (디폴트 : 1)
 - cols : 격자의 열수 (디폴트 : 1)
 - hGap : 좌우 두 컴포넌트 사이의 수평 간격, 픽셀 단위(디폴트 : 0)
 - vGap : 상하 두 컴포넌트 사이의 수직 간격, 픽셀 단위(디폴트 : 0)
 - rows x cols 만큼의 셀을 가진 격자로 컨테이너 공간을 분할, 배치

예제 9-4 : GridLayout으로 입력 폼 만들기

35



두 행 사이의 수직 간격
vGap이 5 픽셀로 설정됨

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class GridLayoutEx extends JFrame {
    GridLayoutEx() {
        setTitle("GridLayout Sample");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        GridLayout grid = new GridLayout(4, 2);
        grid.setVgap(5);
        setLayout(grid);
        add(new JLabel(" 이름"));
        add(new JTextField(""));
        add(new JLabel(" 학번"));
        add(new JTextField(""));
        add(new JLabel(" 학과"));
        add(new JTextField(""));
        add(new JLabel(" 과목"));
        add(new JTextField(""));

        setSize(300, 200);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new GridLayoutEx();
    }
}
```

배치관리자 없는 컨테이너

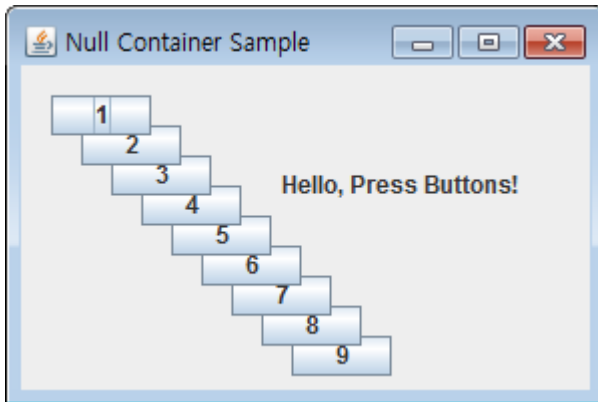
36

- 배치관리자가 없는 컨테이너 개념
 - ▣ 응용프로그램에서 컴포넌트의 절대 크기와 절대 위치를 스스로 결정
- 용도
 - ▣ 컴포넌트의 크기나 위치를 개발자 임의로 결정하고자 하는 경우
 - ▣ 게임 프로그램과 같이 시간이나 마우스/키보드의 입력에 따라 컴포넌트들의 위치와 크기가 수시로 변하는 경우
 - ▣ 여러 컴포넌트들이 서로 겹치는 효과를 연출하고자 하는 경우
- 컨테이너의 배치 관리자 제거 방법
 - ▣ `Container.setLayout(null);`

```
// JPanel 에 배치관리자를 삭제하는 예  
  
JPanel p = new JPanel();  
p.setLayout(null);
```
- 컴포넌트의 크기와 위치 설정
 - ▣ 프로그램 내에서 이루어져야 함
 - ▣ 컴포넌트들이 서로 겹치는 효과 연출 가능
 - ▣ 다음 메소드 이용
 - 컴포넌트 크기 설정 : `Component.setSize(int width, int height);`
 - 컴포넌트 위치 설정 : `Component.setLocation(int x, int y);`
 - 컴포넌트 위치와 크기 동시 설정 : `Component.setBounds(int x, int y, int width, int height);`

예제 9-5 : 배치관리자 없는 컨테이너에 컴포넌트 위치와 크기를 절대적으로 지정

37



원하는 위치에 원하는 크기로
컴포넌트를 마음대로
배치할 수 있다.

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

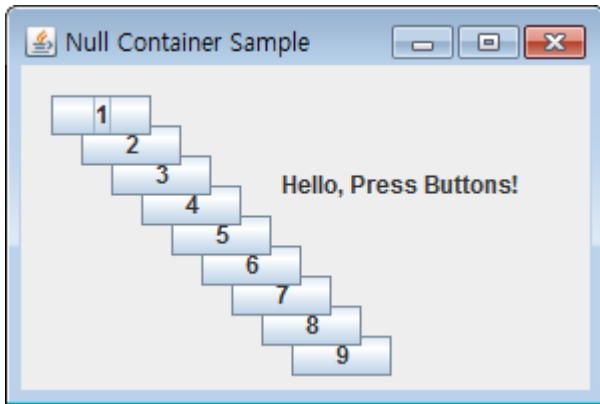
public class NullContainerEx extends JFrame {
    NullContainerEx() {
        setTitle("Null Container Sample");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setLayout(null);

        JLabel la = new JLabel("Hello, Press Buttons!");
        la.setLocation(130, 50);
        la.setSize(200, 20);
        add(la);
        for(int i=1; i<=9; i++) {
            JButton b = new JButton(Integer.toString(i));
            b.setLocation(i*15, i*15);
            b.setSize(50, 20);
            add(b);
        }
        setSize(300, 200);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new NullContainerEx();
    }
}
```

예제 9-5 : 배치관리자 없는 컨테이너에 컴포넌트 위치와 크기를 절대적으로 지정

38



원하는 위치에 원하는 크기로
컴포넌트를 마음대로
배치할 수 있다.

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class NullContainerEx extends JFrame {
    NullContainerEx() {
        setTitle("Null Container Sample");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setLayout(null);

        JLabel la = new JLabel("Hello, Press Buttons!");
        la.setLocation(130, 50);
        la.setSize(200, 20);
        add(la);
        for(int i=1; i<=9; i++) {
            JButton b = new JButton(Integer.toString(i));
            b.setLocation(i*15, i*15);
            b.setSize(50, 20);
            add(b);
        }
        setSize(300, 200);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new NullContainerEx();
    }
}
```

학생관리시스템

39

The screenshot shows a Windows-style application window titled "학생 관리 프로그램" (Student Management Program). The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area is divided into a left sidebar and a main content area. The sidebar contains three input fields labeled "ID:", "이름:" (Name), and "성적:" (Grade). The main content area has a "전체보기" (View All) button at the top left and a large text area below it. At the bottom of the window, there is a row of seven buttons: "등록하기" (Register), "수정하기" (Edit), "삭제하기" (Delete), "이름순 정렬" (Sort by Name), "성적순 정렬" (Sort by Grade), "저장하기" (Save), and "불러오기" (Load). The "불러오기" button is highlighted with a blue background.

학생 관리 프로그램

ID:

이름:

성적:

전체보기

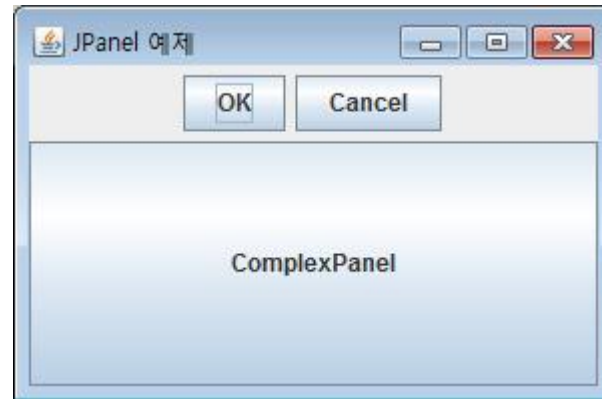
ID를 입력해 주세요

등록하기 수정하기 삭제하기 이름순 정렬 성적순 정렬 저장하기 불러오기 종료

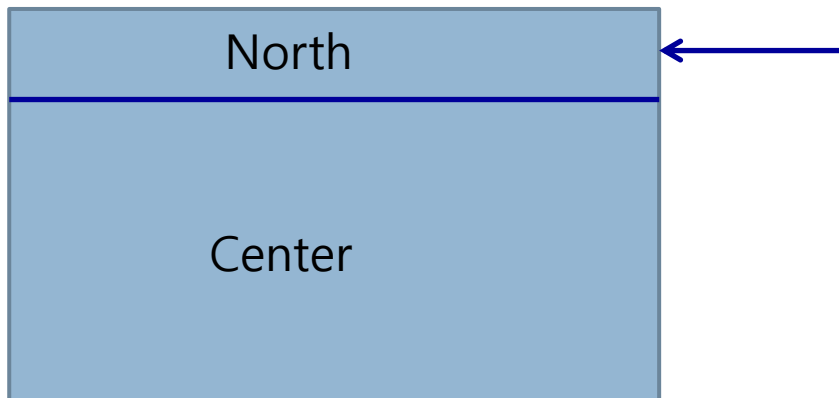
JPanel 사용 예제

40

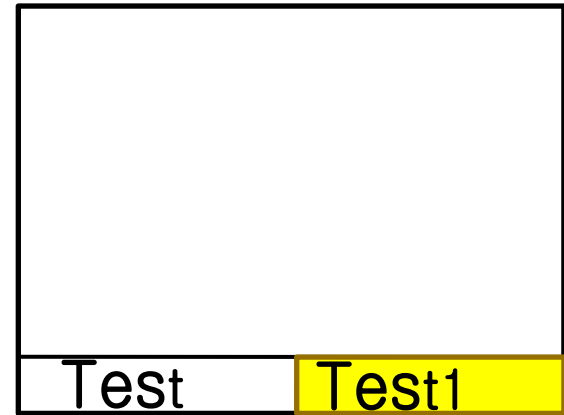
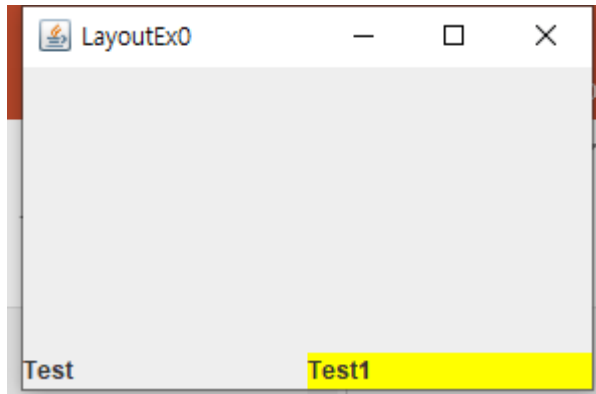
- 윈도우나 프레임처럼 작업 영역으로 사용되는 컴포넌트
- 차이점 : 윈도우나 프레임 처럼 단독으로 사용될 수 없고 윈도우나 프레임의 한 영역으로 사용
- Object -> Component -> Container -> JComponent -> JPanel



□ BorderLayout



JPanel 배치



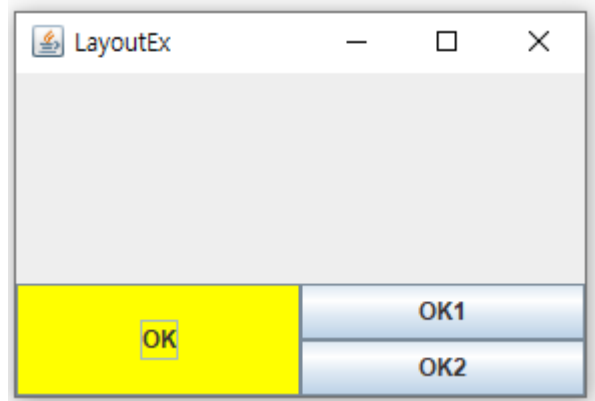
```
private BorderLayout bd = new BorderLayout();
```

```
this.setLayout(bd);  
this.add("South", lb);
```

```
private BorderLayout bd = new BorderLayout();  
private JPanel p = new JPanel();  
private GridLayout gd = new GridLayout(1, 2);
```

```
p.setLayout(gd);  
p.add(lb);  
p.add(lb1);
```

```
this.setLayout(bd);  
this.add("South", lb);
```



```
public void formDesign() {  
    this.setLayout(bl);
```

```
    p.setLayout(gl);  
    p.add(yes_bt);
```

```
    p1.setLayout(gl1);  
    p1.add(no1_bt);  
    p1.add(no2_bt);
```

```
    p.add(p1);
```

```
    this.add("South", p);
```

```
}
```

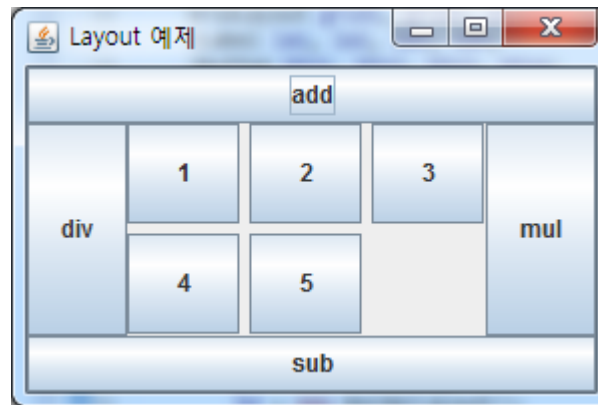
```
private JButton yes_bt = new JButton( " OK");  
private JButton no1_bt = new JButton("OK1");  
private JButton no2_bt = new JButton("OK2");
```

```
private JPanel p = new JPanel();  
private JPanel p1 = new JPanel();
```

```
private BorderLayout bl = new BorderLayout();  
private GridLayout gl = new GridLayout(1, 2);  
private GridLayout gl1 = new GridLayout(2, 1);
```

JPanel 활용

- 필요한 배치관리자를 결정(BorderLayout)
- 필요한 JPanel 배치 – Center 영역,
- 영역을 나누는 배치관리자 지정(GridLayout(2, 3))
- 각 영역에 컴포넌트 배치



Login

이름 :

주민번호 :