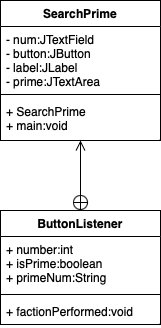
1. 클래스들
   1. SearchPrime
   2. ButtonListener



1. 각 클래스 구현
   1. SearchPrime
      1. 변수
         1. num
         2. button
         3. prime
         4. label
      2. 메소드
         1. SearchPrime

SearchPrime

Container cont = getContentPane();

setTitle(“소수 목록 만들기”)

setSize(400,300)

cont.setLayout(new FlowLayout())

num=new JTextField(10)

label=new JLabel(“양의 정수를 입력하세요”)

Button=new JButton(“입력한 양의 정수까지의 모든 소수들을 보려면 여기를 누르세요”)

prime=new JTextArea(10,30)

cont.setBackground(Color.yellow)

cont.add(label)

cont.add(num)

cont.add(button)

cont.add(prime)

ButtonListener listener=new ButtonListener()

button.addActionListener(listener)

setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE)

end

* 1. ButtonListener
     1. 변수
     2. 메소드
        1. actionPerformed
           1. 매개변수

event

* + - * 1. 지역변수

number

isPrime

primeNum

* + - * 1. 알고리즘

actionPerformed

int number

Boolean[] isPrime

String primeNum=””

if(event.getSource()==button)

String text=num.getText()

number = Integer.parseInt(text)

isPrime = new Boolean[number+1]

Arrays.fill(isPrime,true)

isPrime[0]=false

isPrime[1]=false

i=2

i\*i<=number

if(isPrime[i])

j=i\*i

j<=number

isPrime[j]=false

j+=i

i++

j=0

i=2

i<=number

if(isPrime[i])

primeNum+=i+” “

j++

if(j%10==0)

primeNum+=”\n”

i++

prime.setText(primeNum)

end

* + 1. 메소드
       1. main
          1. 변수

frame

* + - * 1. 알고리즘

main

SearchPrime frame = new SearchPrime()

frame.setVisible(true)

end