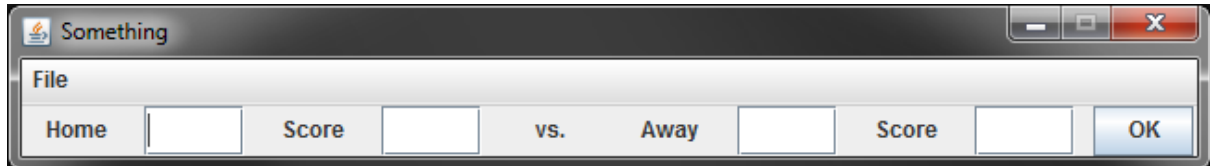


프로그램설계방법론 실습문제

제출기한 29/05/2015

중간고사 문제로 제출되었던 야구경기 ScoreManager를 GUI로 구현합니다. 모든 기능을 구현할 필요는 없습니다. 대략적인 UI는 아래와 같습니다.



JMenuBar와, GridLayout을 사용해서 나열한 JLabel, JTextField, JButton들입니다.

홈팀이름, 홈팀점수, 어웨이팀이름, 어웨이팀 점수를 입력하고 OK버튼을 누르면 ArrayList<Score> 형태의 데이터셋에 추가되며, 경기일자는 오늘 날짜를 사용하면 됩니다.

File 메뉴에는 Open..., Save..., Exit이 있으며,

Open...: JFileChooser를 이용해서 기존의 경기기록이 들어있는 데이터 파일을 읽어옵니다. 이 데이터는 앞서 언급된 ArrayList<Score> 형태에 불러옵니다. 불러옴과 동시에 내용물을 콘솔에 모두 표시하여줍니다.

Save...: 미리 불러왔던 Score 데이터와, 그림의 폼을 통해 입력된 데이터를 모두 포함한 ArrayList<Score> 데이터를 파일로 저장하도록 도와줍니다. 이 때에도 JFileChooser를 사용합니다.

Exit: 프로그램을 완전히 종료합니다.

다른 Swing 컴포넌트들을 사용해서 추가적인 기능을 구현하는 것을 허용, 추천합니다. 위의 기능들만 구현해도 되지만, 예를 들자면 JTable을 이용한 데이터 표시라던가, UI 디자인 면에서 새로운 접근 모두 좋습니다.

관련 질문은 카톡 mattkshin, 메일 khshin@visionlab.or.kr로 보내주시면 가능한 한 빨리 답하겠습니다.