

객체 12장 실습

2016112158 김희수



[날짜]

[회사 이름]

[회사 주소]

12장 실습과제는 실습문제3번을 확장하는 과제이다. 확장내용은 1. 배경화면을 설정하고 hide/show 버튼을 추가하여 배경이 버튼에 의해 사라지도록 설정 2. 초록점과 사가사진의 라디오버튼을 추가하여 라디오버튼이 클릭된 객체를 드래그 할 수 있도록 설정

배경이 되는 이미지객체와 사과이미지 객체는 ImageIcon과 Image를 통해 가져올 수 있다. JLabel로 객체를 생성할 때 생성자에 Image객체를 주게되면 그 이미지를 출력하는 JLabel이 생성된다.

1.에 관해서 show\_button 버튼을 생성하고 이 버튼이 눌러지는 것에 대한 이벤트 처리를 해준다. 먼저 show일지 hide일지를 구분하는 flag로 show\_flag를 선언한다. 이벤트처리는 addPerformed메소드를 오버라이딩해서 이루어지며 오버라이딩 내용은 이벤트 발생시마다 show\_flag를 반대로 변경해주고 repaint해주는 것이다. repaint는 paintComponent메소드에 의해서 이루어지며 paintComponent메소드는 show\_flag의 값에 따라 그릴지(배경이 있음 show), 그리지 말지(배경이 사라짐 hide)를 수행한다.

2.에 관해서 사과이미지와 초록원의 라디오버튼을 생성하고 버튼그룹에 추가해준다. 버튼그룹에 추가해주면 사과이미지 드래그 xor 초록원 드래그가 가능하다. 둘 중 하나만 드래그 할 수 있게되는 것이다. 추가하지 않는다면 둘 모두를 선택하여 둘다 드래그 할 수 있다. 사과이미지 드래그 이벤트처리는 mousePressed메소드와 mouseDragged메소드를 오버라이딩해서 이루어진다. dragTarget 라디오버튼이 클릭되면 사과이미지의 위치를 가져오고 드래그 위치를 가져온후 그 드래그 위치르 사과이미지를 이동하는 것이다. 초록원의 경우도 똑같다. 라디오버튼을 체크하고 드래그 위치를 채크한 후 위치를 재설정해서 리페인트하는 것이다.

(실행 화면)



