

객체지향 프로그래밍 11장 실습과제

2016112158 김희수



[날짜]

[회사 이름]

[회사 주소]

11장의 실습문제 4번은 입력한 금액을 체크한 지폐 또는 동전의 조합으로 나타내는 것이다. 예를 들어 65,500원을 입력하고 체크한 화폐는 1,000원, 50원이라고 하자. 그러면 65,500원을 천원짜리 65장과 50원짜리 10개로 바꿔주는거라고 보면 되겠다. 금액을 입력할 JTextfield와 거슬러진 화폐들의 개수를 출력할 JTextfield가 필요하다. 또한 어떤 화폐를 사용할 것인지 체크할 JCheckbox도 필요하다.

체크박스, JTextField, label을 먼저 생성하자. 별 거없다. 객체 생성 > 사이즈 설정 > 위치 조정의 과정을 label, JTextfield, JCheckBox에 각각 수행해주면 된다

계산 버튼 클릭 이벤트는 ActionListener 객체에서 actionPerformed메소드를 오버라이딩 해서 처리된다. 이벤트가 들어오면 입력된 금액을 money라는 int형 변수에 저장하고 checkbox의 체크여부에 따라 교환을 수행한다. 체크가 안되어있으면 0으로 JTextField를 채우고 체크가 된것에 대해서만 작업을 수행한다. 동전교환은 Greedy 알고리즘을 활용하였다.

(실행화면)

