* GUI는 JAVA Swing을 활용하여 구현하였다.

<코드 설명>

* SortActionHandler 클래스: 정렬 버튼을 눌렀을 때 일어나는 일들을 처리하는 클래스이다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 28-36: 생성자를 통해 눌린 정렬 버튼, 그리고 과제 데이터 출력을 위한 표인 asmt\_table과 이를 관리하는 asmt\_model, 시험 데이터 출력을 위한 표인 exm\_model과 이를 관리하는 exm\_table을받는다.
* 25: 우리 프로그램은 정렬 버튼을 누를 때마다 데이터의 출력 순서를 오름차순, 내림차순으로 바꿀 수 있도록 하였다. dday\_ascending, priority\_ascending, difficulty\_ascending 변수는 이 출력 순서를 관리하는 변수로 true인 경우에는 오름차순, false인 경우에는 내림차순으로 데이터가 출력되게 된다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 42-45: 버튼이 눌리면 먼저 저장된 모든 데이터를 가져온다.
* 47: 눌린 버튼이 무엇인지 확인하다. 이 경우에는 ‘D-DAY’ 버튼이 눌렸으므로 디데이를 기준으로 데이터를 정렬하게 된다.
* 50-53: ascending 변수의 bool 값을 반대로 바꾸어, 버튼이 다시 눌렸을 때는 반대의 순서로 데이터가 출력될 수 있게 한다.

테이블이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 56: 먼저 출력 순서를 확인한다. ascending 변수가 false이므로 내림차순으로 출력해야 한다.
* 57-58, 73-74: 표에 이전에 출력된 데이터들이 있다면 비워준다.
* 60-71: 과제 데이터와 숙제 데이터를 각각 DDaySortingFunction 클래스로 보내 Sorting 함수를 이용하여 정렬한 후 다시 가져와 표에 출력한다.
* 89 이후: ascending 변수가 true이면 내림차순으로 출력하게 된다. 데이터를 SortingFunction 클래스로 보내 reverseDDaySorting 함수를 이용하여 반대로 정렬한 후 다시 가져와 표에 출력한다. 이외의 코드가 작동되는 방식은 위의 경우와 같다.
* 이후의 코드에서는 ‘PRIORITY’ 버튼이 눌린 경우에는 우선순위를 기준으로, ‘DIFFICULTY’가 눌리면 난도를 기준으로 데이터가 정렬되게 하는데, 각 경우에서 코드가 돌아가는 방식은 앞에서 설명한 디데이를 기준으로 정렬하는 경우와 같다.
* SearchActionHandler 클래스: 검색을 하였을 때 일어나는 일들을 관리하는 클래스이다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 298-305: 생성자를 통하여 검색어 입력창, 그리고 과제 데이터 출력을 위한 표인 asmt\_table과 이를 관리하는 asmt\_model, 시험 데이터 출력을 위한 표인 exm\_model과 이를 관리하는 exm\_table을 받는다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 309-311: 정렬 순서를 관리하는 ascending 변수를 디폴트 값이 false로 초기화해준다.
* 313-316: 표에 이전에 출력된 데이터들이 있다면 비워준다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 318: 검색어 입력창에 입력된 과목명을 가져와 subject 변수에 저장한다.
* 321-324: 모든 과제, 시험 데이터를 받아온다.
* 326-349: 과제 데이터와 숙제 데이터, 그리고 검색하려는 과목명을 SortingFunction 클래스로 보내, search함수를 이용하여 사용자가 입력한 과목명과 과목명이 일치하는 데이터들만 다시 가져와 표에 출력한다.
* List: 전체적인 UI를 만드는 클래스이다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 먼저 전체 frame을 생성한 후 달력 탭을 만들어준다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 379-389: 검색 부분의 UI를 만드는 코드이다. inputPanel을 생성하여 검색 버튼과 검색어를 입력 받는 창을 추가한 후, inputPanel을 ListPanel에 넣는다.
* 393-415: 정렬 버튼 부분의 UI를 만드는 코드이다. sortPanel을 생성하여 D-DAY, PRIORITY, DIFFICULTY 버튼을 넣어주고, sortPanel도 ListPanel에 넣어준다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 419-435: 과제 데이터를 출력하는 영역을 만드는 부분이다. 표 형식으로 출력하기 위해 JTable을 활용하였다. AssignmentPanel을 생성하여 표와 스크롤바 등을 추가해준 후, 이를 ListPanel에 넣어준다.
* 437-449: 처음에 프로그램을 실행하였을 때는 저장되어 있는 모든 데이터를 화면에 출력해 준다.
* 452 이후: 시험 데이터를 출력하는 영역도 위와 같은 방식으로 구현한다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 484-491: 버튼들과 검색어 입력창에 ActionListener를 연결하여, 버튼이 눌렸을 때, 검색어를 입력하였을 때 위에서 정의한 클래스들이 실행될 수 있도록 한다.
* 493: 마지막으로 탭에 ListPanel을 추가한다.