



GUI 실습에 있어서 배치 관리자, 프레임의 크기 및 각 컴포넌트의 크기와 간격은 문제에서 별도 명시가 없으면 실행 결과 화면과 유사하게 임의로 설정합니다.

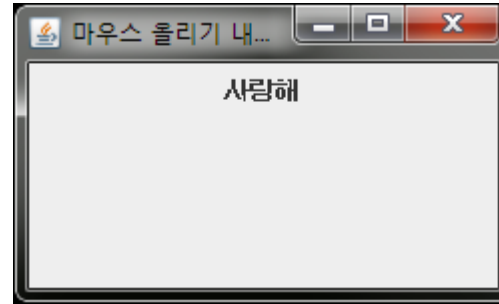
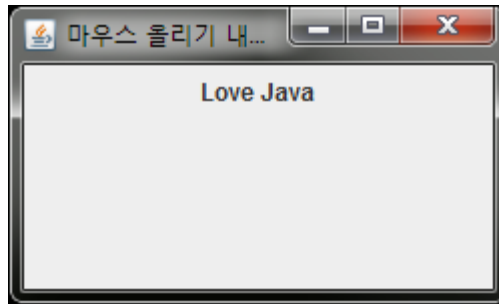
Lab 08(Chapter 10)

실습 1>

- JLabel 컴포넌트는 Mouse 이벤트를 받을 수 있다. JLabel 컴포넌트에 마우스를 올리면 "LoveJava"가, 내리면 "사랑해 " 가 출력되도록 스윙 응용프로그램을 작성하라.

(MouseEventFrame.java)

- 라벨의 초기 문자열은 "사랑해 " 로 합니다.

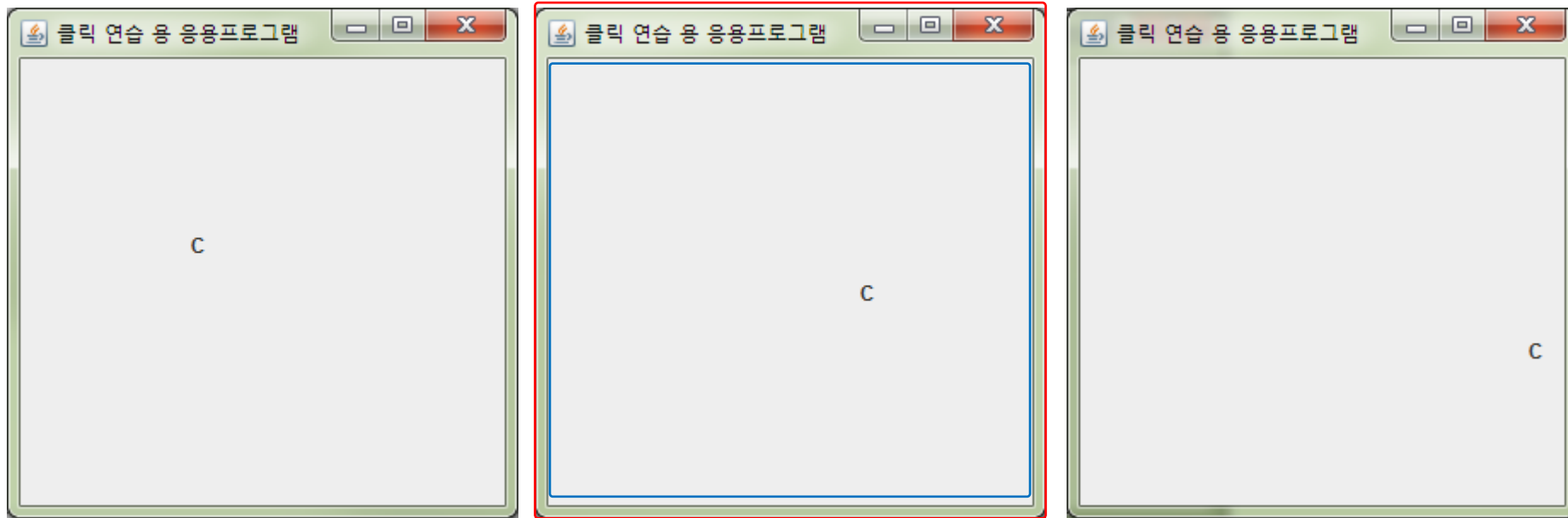


- Hint> JLabel 컴포넌트에 마우스 이벤트 등록
 - 익명 클래스로 구현, MouseAdapter 클래스 활용
 - mouseEntered, mouseExited 메소드만 구현

실습 2>

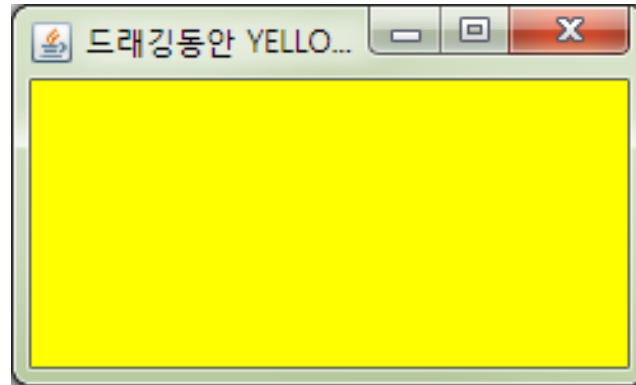
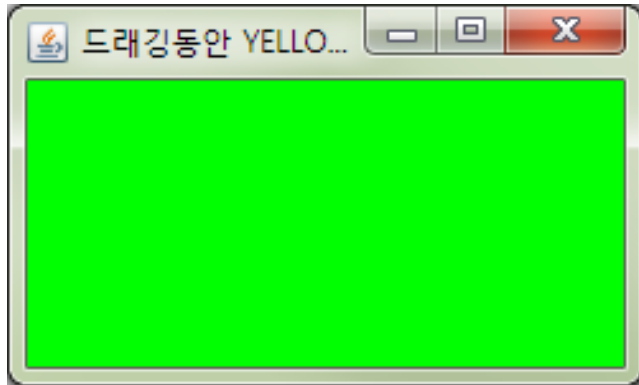
setLayout(null);
창 크기 이내로 위치 설정 (getWidth(), getHeight())

- 클릭 연습용 스윙 응용 프로그램을 작성하라. "C"를 출력하는 JLabel을 하나 만들고 초기 위치를 (100, 100)으로 하고, 라벨 "C"를 클릭할 때마다 컨테이너 내에 랜덤한 위치로 움직이게 하라. (ClickPracticeFrame.java)



실습 3>

- 콘텐츠팬의 배경색은 초록색으로 하고 마우스를 드래깅하는 동안만 노란색으로 유지하는 스윙 응용프로그램을 작성하라.(`MouseDraggingFrame.java`)
 - 드래깅하지 않을 때는 다시 초록색으로 설정



실습 4> MoveStringFrame.java

- JLabel을 활용하여 "Love Java"를 출력하고 왼쪽 화살표 키(<Left> 키)를 입력할 때마다 "ove JAvaL", "ve JavaLo", "e JavaLov"와 같이 한 문자씩 왼쪽으로 회전하는 프로그램을 작성하라.



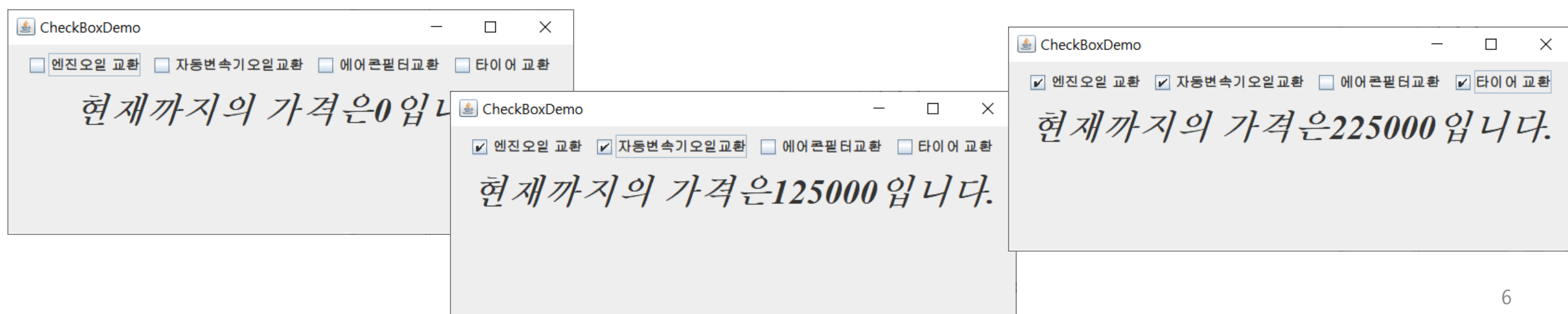
- Hint> 문자열 메소드 활용(substring(), concat())

실습 5> AutoRepair.java

- 자동차 정비소를 위한 애플리케이션을 작성하여 보자. 다음과 같은 메뉴와 요금표를 사용한다.

수리	가격(원)
엔진 오일 교환	45,000
자동 변속기 오일 교환	80,000
에어컨 필터 교환	30,000
타이어 교환	100,000

- 사용자가 수리를 선택하면 전체 가격을 계산하여 출력하도록 하시오.



실습 6> RadiolmageTest.java

- 사용자가 라디오 버튼에서 하나를 선택하면 해당되는 이미지가 오른쪽의 레이블에 표시 되도록 하는 다음과 같은 프로그램을 작성하시오.

