

고급객체지향프로그래밍 실습과제 #03

조용주
ycho@smu.ac.kr

실습과제 #03

- 옹저버 패턴을 이용해서 쓰레드에서 생성되는 소수를 두 개 옹저버 GUI 화면에 출력하는 프로그램을 작성
 - 주어진 MP03 코드를 이해하고, 여기에 옹저버 패턴 적용
 - 옹저버는 버튼을 클릭해서 등록(추가)/해제(삭제) 가능

MP03 코드 실행 화면

Update TextField Window Observer

Update Label Window Observer

Stop Generating Prime Number

TextField Window

41

Label Window

23

Run: MainWindow

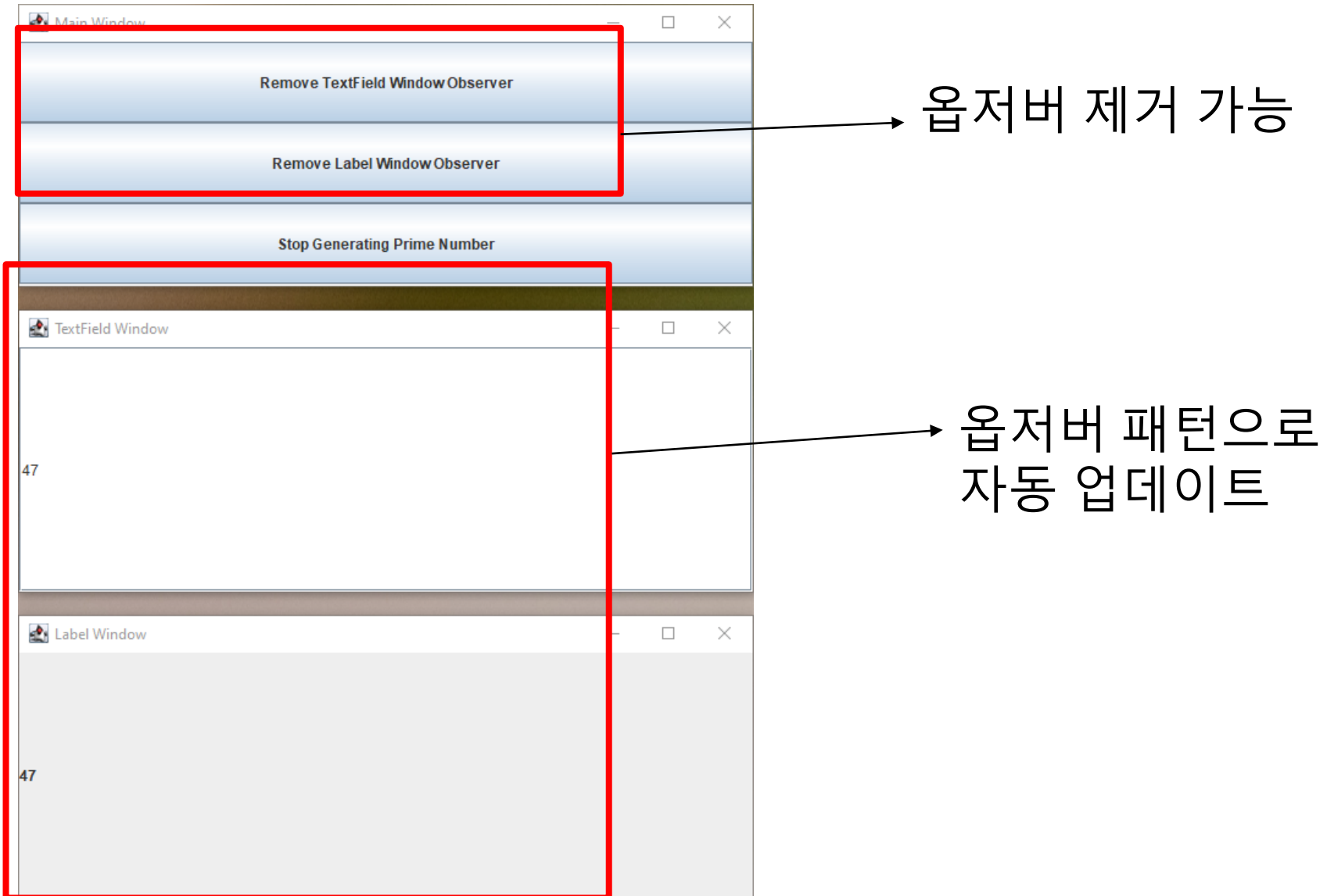
149
151
157
163
167
173
179
181

버튼 텍스트 주의

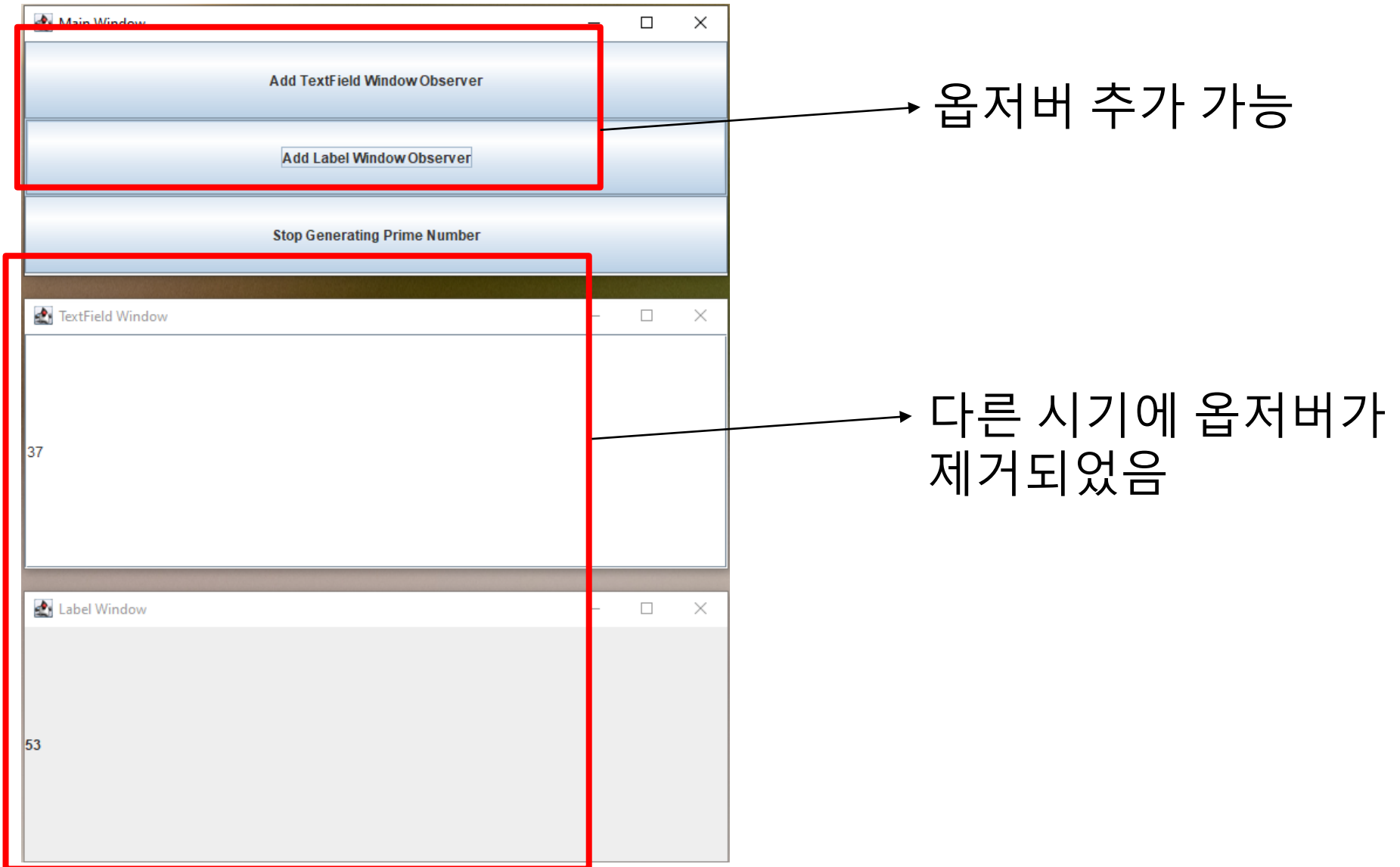
Update ~~~ Observer
버튼이 눌러지면 수정됨

생성되는 소수
화면에 출력

MP03soln.jar 실행 화면



MP03soln.jar 실행 화면



MP03 클래스 다이어그램

