

# 이벤트 처리, 스윙 컴포넌트

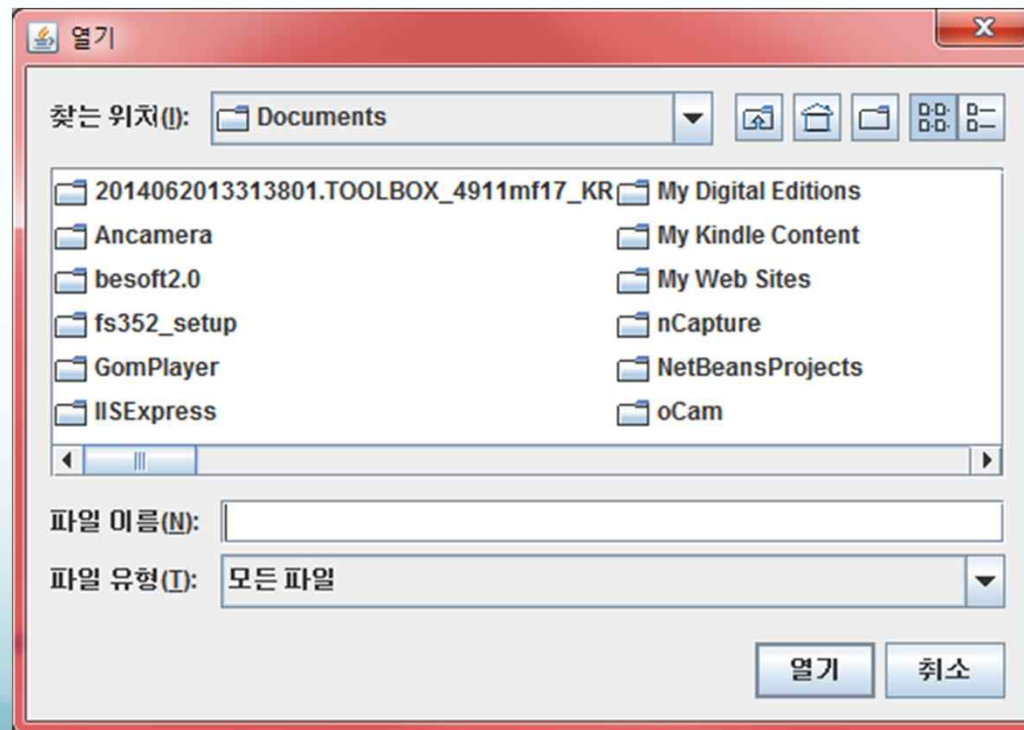
practice 8

# 실습 시 유의 사항

- 실습 과제 제출 시 패키지 형태로 압축된 소스코드와 보고서를 함께 이클레스에 제출하셔야 합니다.
- 각 문제마다 조건이 붙어 있는 경우 빨간색으로 강조되어 있습니다. 참조하시면 되겠습니다.
- 연장 제출은 제출 기한 종료 이후 7일 이내로만 받습니다. 필요시 강의 계획서의 조교 메일로 보내시면 됩니다.

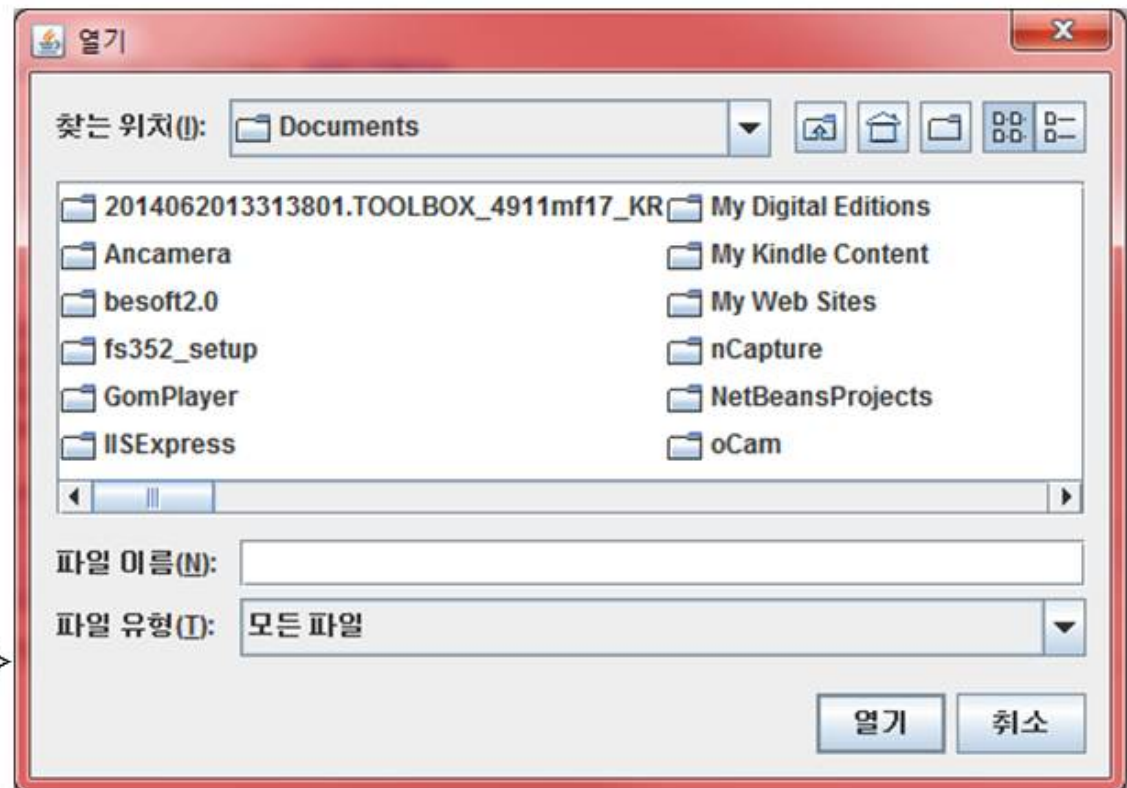
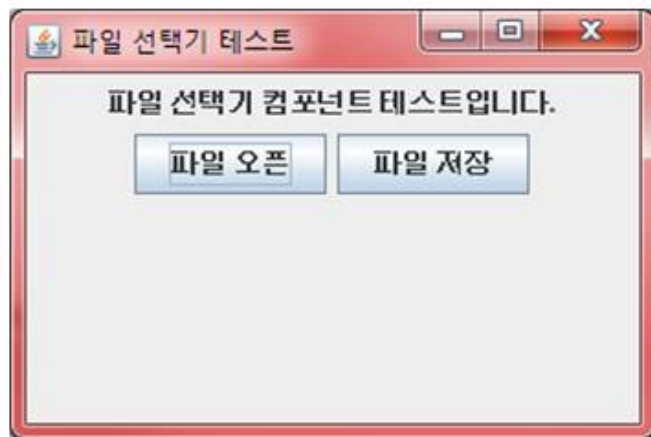
# 문제 1

- 파일 선택기(File Chooser)는 파일 시스템을 탐색하여 파일이나 디렉토리를 선택하는 GUI를 제공한다. 파일 선택기를 표시하려면 **JFileChooser 클래스를 사용**한다.



# 문제 1

- 사용자가 “파일 오픈” / “파일 저장” 버튼을 누르면 파일을 선택하는 대화 상자가 나오도록 프로그램을 작성해보자.



```
public class FileChooserTest extends JFrame implements ActionListener {  
    JButton openButton, saveButton;  
    JFileChooser fc;  
  
    public FileChooserTest() {  
        setTitle("파일 선택기 테스트");  
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
        setSize(300, 200);  
  
        fc = new JFileChooser();  
  
        JLabel label = new JLabel("파일 선택기 컴포넌트 테스트입니다.");  
        openButton = new JButton("파일 오픈");  
        openButton.addActionListener(this);  
  
        saveButton = new JButton("파일 저장");  
        saveButton.addActionListener(this);  
  
        JPanel panel = new JPanel();  
        panel.add(label);  
        panel.add(openButton);  
        panel.add(saveButton);  
        add(panel);  
        setVisible(true);  
    }  
}
```

```
public void actionPerformed(ActionEvent e)
{
    // “파일 오픈”버튼에 대한 액션 이벤트 처리
    if (e.getSource() == openButton)
    {
        ?
    }

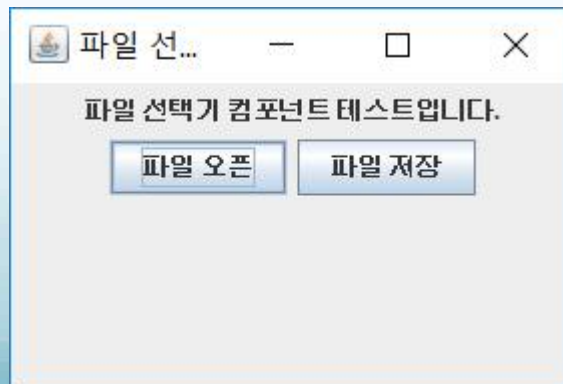
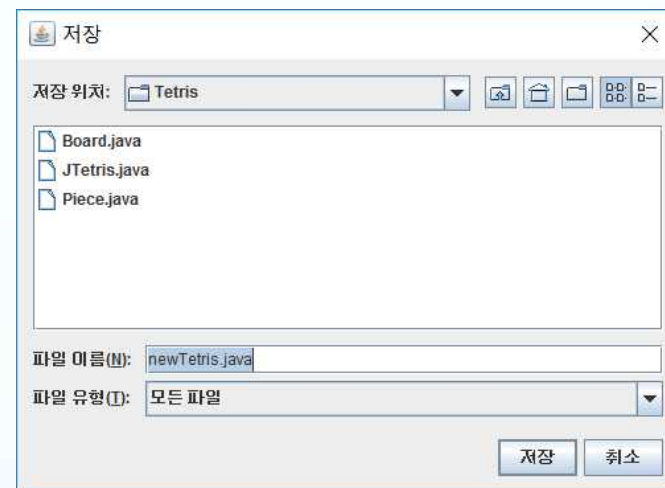
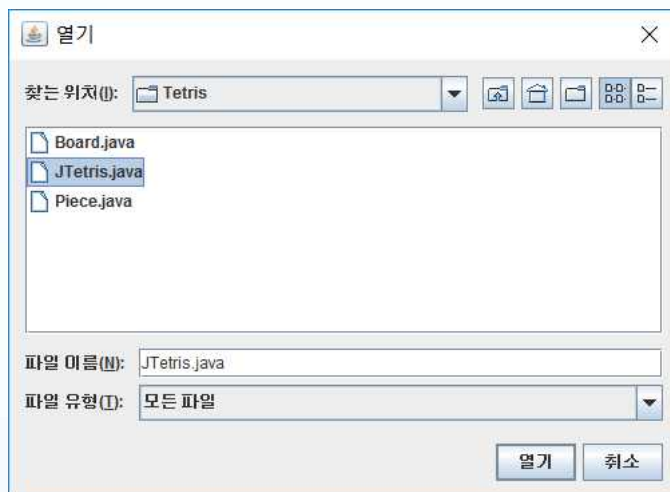
    // “파일 저장”버튼에 대한 액션 이벤트 처리
    else if (e.getSource() == saveButton)
    {
        ?
    }
}

public static void main(String[] args)
{
    FileChooserTest frame = new FileChooserTest();
}
}
```

# 문제 1

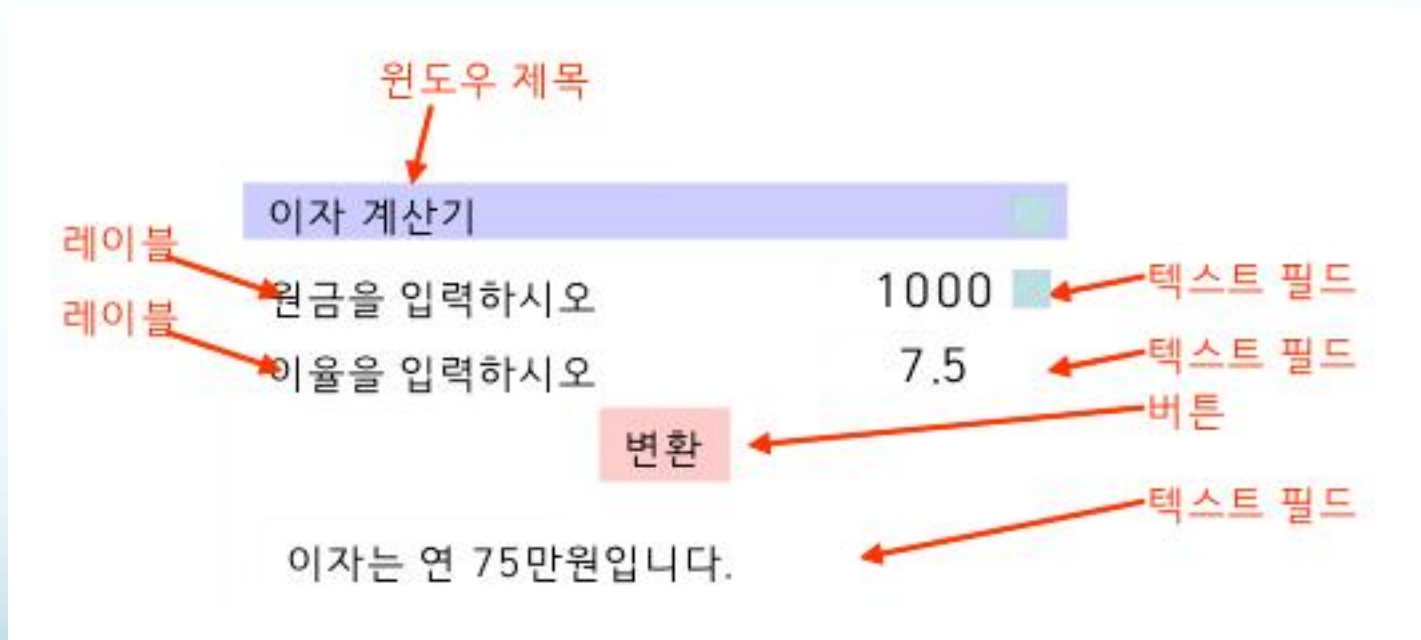
파일 열기 : C:\Users\user\Desktop\Tetris\_Project\_cancellation\Tetris\src\Tetris\JTetris.java

파일 저장 : C:\Users\user\Desktop\Tetris\_Project\_cancellation\Tetris\src\Tetris\newTetris.java



## 문제 2

- 원금과 이율을 입력하고 그 결과로 이자를 출력하는 프로그램을 작성하시오. 변환 버튼을 누르면 이자를 계산하여 이를 출력하여야 한다.





```
class Myframe extends JFrame

{

    JButton button;

    JTextField t1;

    JTextField t2;

    JTextField t3;

    public Myframe()

    {

        setSize(230,150);

        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        setTitle("이자 계산기");

        JPanel panel1=new JPanel();

        JLabel label1=new JLabel("원금");

        JLabel label2=new JLabel("이율");
```

```
        t1=new JTextField(5);

        t2=new JTextField(5);

        t3=new JTextField(15);

        button=new JButton("변환");

        button.addActionListener(new

        MyListener());

        t3.setEditable(false);

        panel1.add(label1);

        panel1.add(t1);

        panel1.add(label2);

        panel1.add(t2);

        panel1.add(button);

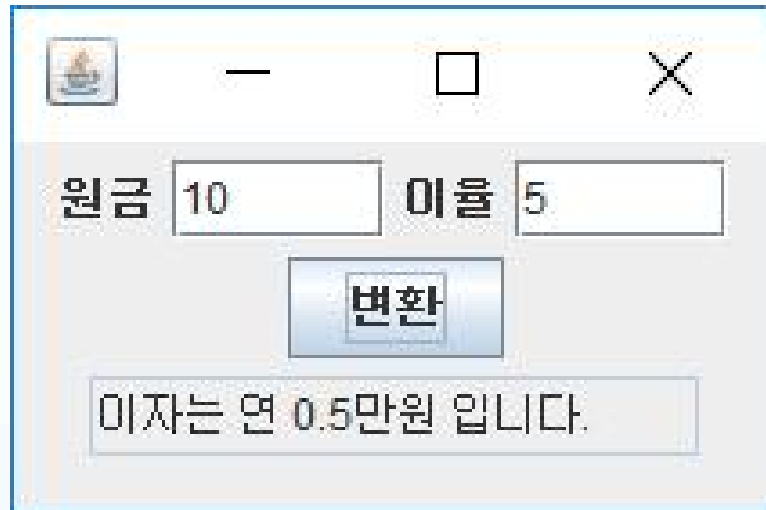
        panel1.add(t3);

        this.add(panel1);

        setVisible(true);

    }
```

## 문제 2 : 출력 결과



원금 10 이율 5

변환

이자는 연 0.5만원 입니다.

## 문제 3

- 이벤트 처리해서 계산기 완성하기
- 이전과제에서 작성하였던 계산기에 이벤트 처리를 추가하여 이를 완성하시오.