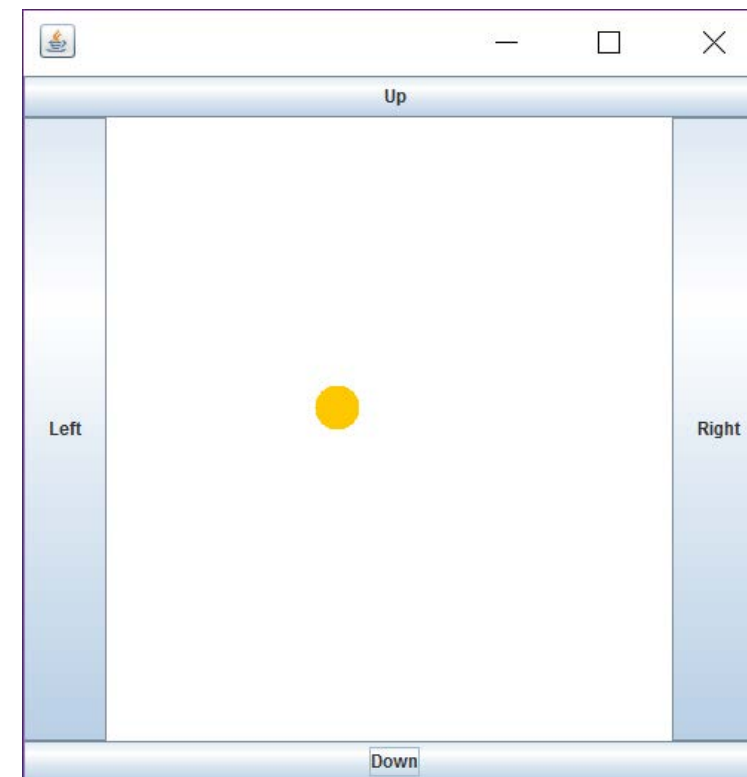


Practice

- ▶ 제목: Ball Controller
- ▶ 목표
 - ▶ Java Swing을 이용하여 화면 상의 공을 버튼으로 움직이는 프로그램
- ▶ 내용
 - ▶ 아주Bb에서 실습 java 파일들을 다운로드
 - ▶ 실습 Java 파일들의 빈 곳을 구현하여 Ball Controller 완성
 - ▶ 출력 결과는 아래와 같게 나오면 됨.



구현 요구 사항

- ▶ GUI는 BallController 클래스의 go() 메소드에서 구현
- ▶ 공을 그리는 영역은 JPanel을 확장한 BallViewer 객체로 구현
- ▶ 버튼을 누를 때마다 BallViewer 객체에서 공을 x 또는 y 방향을 +/-10씩 이동
- ▶ BallViewer는 ActionListener를 구현하여 listener 역할을 함께 수행하며, actionPerformed에서 button의 text(btn.getText())를 비교하여 button의 방향 결정
 - ▶ 공의 좌표는 BallViewer 객체의 instance variables에 기록하고, setter 메소드를 이용하여 버튼의 action listener에서 좌표를 수정할 수 있도록 함.
- ▶ 공은 Graphics 객체의 fillOval 메소드 사용 (색상은 임의)
`void fillOval(int x, int y, int width, int height)`

