Lab 10

* **실습**

**Eclipse를 이용하여 아래의 Java 프로그램을 생성하고, 컴파일 및 실행하여 결과를 확인하시오**

1. 아래 GUI object를 생성하여 화면에 나오도록 프로그램을 완성하시오.

// Create a button with text OK

JButton jbtOK = new JButton("OK");

 // Create a label with text "Enter your name: "

JLabel jlblName = new JLabel("Enter your name: ");

 // Create a text field with text "Type Name Here"

JTextField jtfName = new JTextField("Type Name Here");

 // Create a check box with text bold

JCheckBox jchkBold = new JCheckBox("Bold");

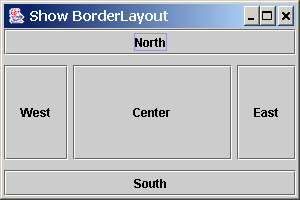
 // Create a radio button with text red

JRadioButton jrbRed = new JRadioButton("Red");

 // Create a combo box with choices red, green, and blue

JComboBox jcboColor = new JComboBox(new String[]{"Red", "Green", "Blue"});

1. BorderLayout을 이용하여 컴포넌트 사이의 수평, 수직 간격이 각각 5픽셀, 10 픽셀이되도록 스윙 응용 프로그램을 작성하시오.



1. GridLayout 을 이용하여 다음 그림과 같이 Color.WHITE, Color.GRAY, Color.RED, 등 16개의 색깔을 배경으로 하는 4x4 바둑판을 구성하라.

힌트: 16개의 Jlabel 컴포넌트를 생성하고 GridLayout을 가진 컨테이너에 붙인다.

컬러 설정은 아래 와 같은 메소드를 이용한다.

label.setOpaque(**true**); // 불투명 설정

label.setBackground(Color.***RED***); // RED 컬러 설정

JLabel [] label = **new** JLabel [16];

Color [] color = {Color.***RED***, Color.***ORANGE***, Color.***YELLOW***, Color.***GREEN***,

Color.***CYAN***, Color.***BLUE***, Color.***MAGENTA***, Color.***GRAY***,

Color.***PINK***, Color.***LIGHT\_GRAY***, Color.***WHITE***,

Color.***DARK\_GRAY***, Color.***BLACK***, Color.***ORANGE***,

Color.***BLUE***,Color.***MAGENTA***};

