

## Report #3

제목 : 그림판(GrimPan1)

제출일 : 2016. 12. 12

학과 : 디지털정보공학과

학번 : 201300712

이름 : 김윤기

## 1. 문제 정의

grimpan0을 수정해 GrimShape를 사용하는 그림판(GrimPan1)을 만든다.

## 2. 설계 결과

```
public class GrimPan0Main {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        EventQueue.invokeLater(new Runnable() {  
            public void run() {  
                try {  
                    GrimPan0Frame frame =  
                        new GrimPan0Frame();  
                    frame.setVisible(true);  
                }  
                catch (Exception e) {  
                    e.printStackTrace();  
                }  
            }  
        });  
    }  
}
```

Grimpan0main에서 Grimpan0Frame 소스로 들어간다.

Grimpan0Frame에서는 window builder, swing design을 이용하여 그림판의 프레임을 구성한다. Jmenu를 통하여 menu창을 만들고, jMenuSetting에 new jMenu으로 메뉴를 생성한다.

생성해 줄 때는

```
jMenuSetting = new JMenu(" ");  
menuBar.add(jMenuSetting);
```

의 식으로 생성한다. swing design에서 생성하면 소스코드에 자동으로 추가된다.

JRadioButtonMenuItem과 JMenuItem으로 item들을 생성한다. button을 생성하면 그 안에 이름을 넣어준다. 그것으로 shape으로 펜의 모양을 바꿀 수 있고, setting에서 선의 두께나 색을 결정할 수 있다.

### 3. 결론 및 소감

이번 과제는 그림판 프로그램이다. 윈도우에 있는 그림판보다 훨씬 기능이 적고 간단한 프로그램이지만 소스코드는 많은 것이 들어갔다. Graimpan0Frame은 윈도우 빌더를 이용하여 내가 프레임을 짜 보았다. 나머지는 svn에서 있는 코드를 적용하였다.

Java의 window builder에는 swing design이라는 강력하고 사용하기 쉬운 에디터가 있기 때문에 코드를 일일이 작성하지 않고 버튼 몇 개와 내용을 추가하여 구현할 수 있었다. 물론 처음에는 사용법이 익숙하지 않아서 이미 작성했던 item과 중복되어 생성되어 둘 다 새롭게 만들어야 하는 고난이 있기도 했다. 그렇지만 인터넷과 강의시간에 배운 내용을 토대로 복습하며 이것저것 연습해 보니 어렵지 않게 완성할 수 있었다.