1811943 황성미 11일차 과제

▼ 7.1 AWT Event classes

event components(classes)들에 의해서 이벤트가 발생함

(ActionEvent, AdjustmentEvent, ComponentEvent, ContainerEvent, FocusEvent, ItemEvent, KeyEvent, MouseEvent, MouseEvent, TextEvent, WindowEvent)

EventObject : Top-leverl class for event

ActionEvent : 버튼 클릭 object, TextArea 또는 TextField에 text input 가능, 더블 클릭,

Menultem object를 선택

ItemEvent: 체크박스, 리스트, 콤보박스, 라디오 객체로부터 아이템 선택

MouseEvent, MouseMotionEvent : 마우스 움직임

KeyEvent : 키보드

▼ 표로 정리한 이벤트

AWT	AWT Event types and Listener											
Components	action	adjust ment	compo	conta iner	focus	item	key	mouse	mouse motion	text	window	
Button	Х		Х		Х		Х	Х	Х			
Canvas			X		Х		Х	X	X			
Checkbox			Х		Х	Х	Х	Х	X			
Checkbox						Х						
Menultem												
Choice			Х		Х	Х	Х	Х	Х			
Component			Х		Х		Х	Х	X			
Container			Х	Х	Х		Х	Х	X			
Dialog			Х	Х	Х		Х	Х	Х		Х	
Frame			Х	Х	Х		Х	Х	Х		X	
Label			Х		Х		Х	Х	Х			

AWT Components	AWT Event Types and Listener												
	action	adjustme nt	compon	contain er	focus	item	key	mouse	mouse motion	text	window		
List	X		X		X	X	X	X	X				
Menultem	X												
Panel			Х	Х	X		X	X	X				
Scrollbar		X	X		X		X	X	X				
ScrollPane			X	Х	Х		X	X	Х				
TextArea			Х		Х		X	Х	Х	X			
TextCompone nt			х		×		X	X	Х	×			
TextField	X		X		X		X	X	Х	X			
Window			X	X	X		X	X	X		X		

▼ Method

Listener Interface(상속받아서) 이를 구현해야함

ActionListener: actionPerformed(ActionEvent)

ItemListener : itemStateChanged(ItemEvent)

KeyListener : keyPressed(KeyEvent)

MouseListener: mouseClicked(MouseEvent), mousePressed(MouseEvent),

mouseReleased(MouseEvent)

MouseMotionListener: mouseDragged(MouseEvent),

mouseMoved(MouseEvent)

TextListener: textValueChanged(TextEvent)

WindowListener: windowClosed(WindowEvent)

▼ Swing Event

AWT와 비슷

Swing	Swing Event 및 Listener										
Component	action	caret	change	document, undoable edit	item	list selection	window				
button	X		Х		X						
check box	Х		Х		Х						
color chooser			Х								
combobox	х				х						
dialog							х				
editor pane		х		х							
frame							х				
internal frame											
list						x					
menu											
menu item	Х		X		X						
file chooser	Х										

Component	Swing 이벤트 및 Listener									
	action	caret	change	document,	item	list	window			
				undoable edit		selection				
option pane										
password filed	X	X		X						
popupmenu										
progress bar			X							
radio button	Х		Х		Х					
slider			X							
tabbed pane			Х							
table						Х				
text area		X		X						
text field	Х	Х		Х						
text pane		х		X						
toggle button	Х		X		X					

▼ Method

ActionListener: actionPerformed(ActionEvent)

ChangeListener: stateChanged(ChangeEvent)

ItemListener : itemStateChanged(ItemEvent)

KeyListener : keyPressed(KeyEvent)

MouseListener: mouseClicked(MouseEvent)

▼ 7.2 Event Programming

Handling Codes(인터페이스로 정의된 것을 구현하는 부분)

- ▼ 구현하는 방법 5가지
 - 1. 상속받아서 구현하는 방법
 - 2-3. inner 클래스로 구현하는 방법(이름이 있는 클래스 / 없는 클래스)
 - 4. 이벤트를 처리하는 클래스 파일을 따로 만드는 방법
 - 5. 자바의 람다 표현법을 이용해 방법3을 좀 더 편하게 구현한 방법
- ▼ Lab 1(상속받아서 구현)

```
import javax.swing.*;
                                                                                                      class EventTestMvFramelMain
                                                                                                            public static void main(String[] args)
       class EventTestMyFramel extends JFrame implements ActionListener
                                                                                                                 new EventTestMyFramel();
             JButton button;
            JLabel label:
                                                                                                      }
            public EventTestMyFramel(){
                 this.setSize(300,200);
    this.setTitle("Event Programming Style1 : HSM");
                                                                                                  Event Programming...
                                                                                                       Click Button Please, Click the Button
                 JPanel panel = new JPanel();
button = new JButton("Click Button");
label = new JLabel("Please, Click the Button");
/가정 일반적인 접우
button.addActionListener(this);
17
18
19
20
21
22
23
24
25 =
                  panel.add(button);
                  panel.add(label);
this.add(panel);
                  this.setVisible(true);
             //Overriding
                                                                                                          Click Button Clicked the Button
                     (e.getSource() == button)
                       label.setText("Clicked the Button");
 29
30
31 }
```

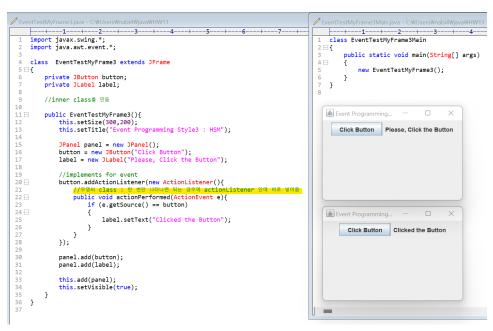
상속받아 이벤트 핸들링을 구현한 방법

```
EC:#Windows#system32#cmd.exe - □ ×
.#EventTestMyFramel.java:4: error: EventTestMyFramel is not abstract and does not override
abstract method actionPerformed(ActionEvent) in ActionListener
class EventTestMyFramel extends JFrame implements ActionListener
1 error
계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .
```

actionPerformed(노란색 부분)을 구현하지 않았을 때 나타나는 메세지

단점 : 메서드가 많을 때 필요없는 메서드들도 다 null로 처리해주어야하는 불편함이 있음. 해당 코드가 어디에 쓰이는건지 한 눈에 파악하기 어려움.

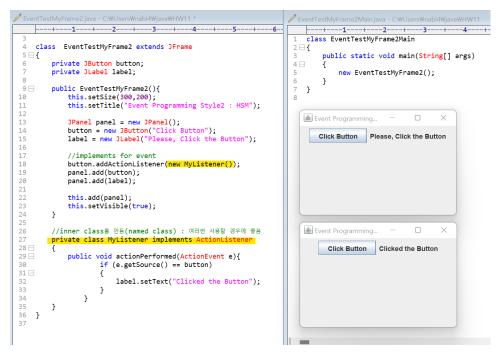
▼ Lab3



No-name inner class로 이벤트 핸들링을 구현한 방법 해당 이벤트가 발생할 때 실행시킬 함수를 바로 써주기 때문에 한 눈에 파악하기 쉬움

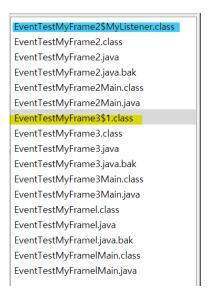
⇒ 똑같은 기능을 여러번 사용할 때, 무명씨로 하면 중복 코드가 많이 생김. 이런 경우에는 이름있는 클래스를 만들어 함수 이름을 호출시켜서 이벤트 핸들링을 하는 것이 더편함(Lab2)

▼ Lab2



Named Inner class

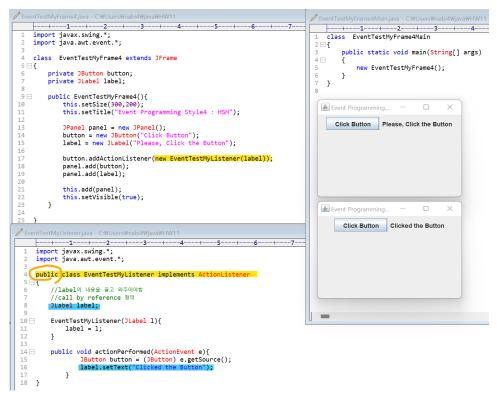
ActionListener에 이름을 주어 함수 이름을 호출하는 것으로 이벤트를 발생시킬 수 있도록 이벤트 핸 들링을 구현한 방법



무명씨(파일 이름\$1), 이름있는 클래스(파일이름\$클래스이름)

▼ Lab4

이벤트를 처리하는 부분을 하나의 클래스 파일로 만듬 여러 클래스에서 해당 메서드를 사용할 수 있게 하기 위함



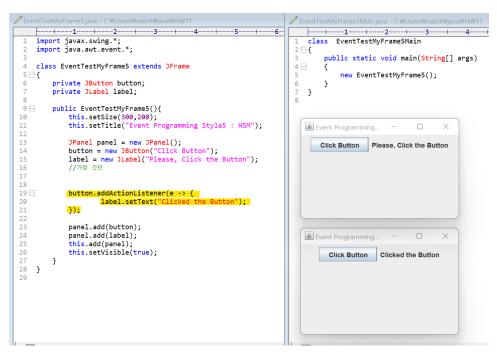
Independent class

여러 클래스에서 사용할 수 있어야 하므로 public으로 선언해주어야 함이때 해당 이벤트가 처리될 부분(위 예제에선 JLabel)을 call by reference 형식으로 불러와서 코드를 구현해야함

▼ 7.2.5 Lambda Expression

value만 보내주면 코드가 수행될 수 있도록 하는 자바의 lambda 표현 특징을 이용. (argument) → {body} method invocation의 원리를 이용

▼ Lab5



argument가 어떻게 처리될 것인지 다 아는 경우 이 방법을 이용하면 편리함

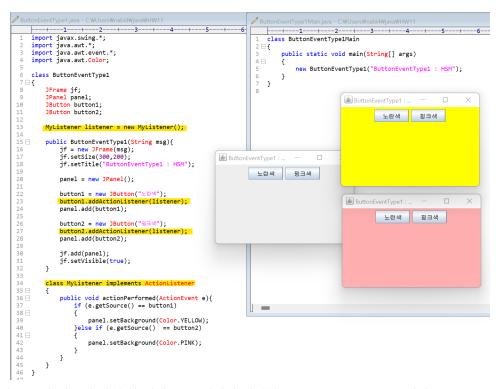
▼ 7.3 Event Types

사용자가 버튼을 클릭하는 경우, 사용자가 메뉴 항목을 선택하는 경우, 사용자가 Mouse를 사용하는 경우, 사용자가 특정 key를 사용하는 경우, 사용자가 텍스트필드에서 엔터키를 누른 경우 등 여러 상황의 이벤트가 발생

▼ 7.3.1 Button Event Types

addActionListener() 메서드 불러준 후, 이 인터페이스를 구현하기 위해 actionPerformed() 가 반드시 선언되어야 함

▼ Lab1

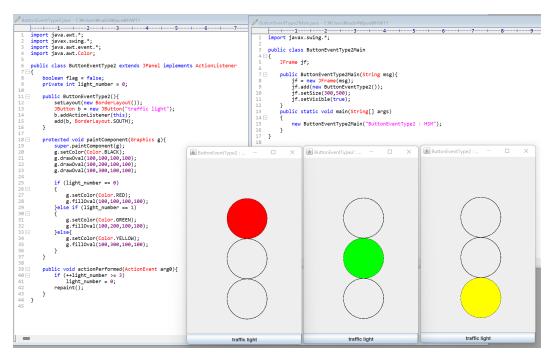


같은 것을 쓰기 때문에 위에 한 번만 new 객체만 생성하고 addActionListener에서 listener을 불러주었음. MyListener에서 이벤트 핸들링 부분을 구현해주면 버튼을 클릭할 때 마다 정의한 이벤트가 발생함

▼ Lab2

1811943 황성미 11일차 과제

8

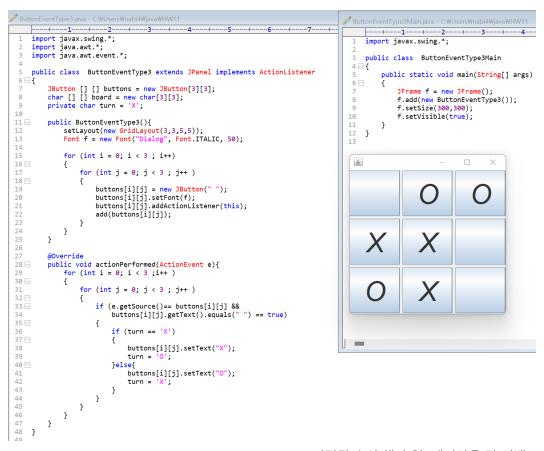


화면을 구성한 후, light_number의 숫자에 따라 색상이 바뀌도록 코드를 구현함. actionPerformed에는 버튼을 클릭할 때마다 숫자를 1씩 증가시키고 3이상이 되면 0으로 초기화해줌

▼ Lab3

1811943 황성미 11일차 과제

9

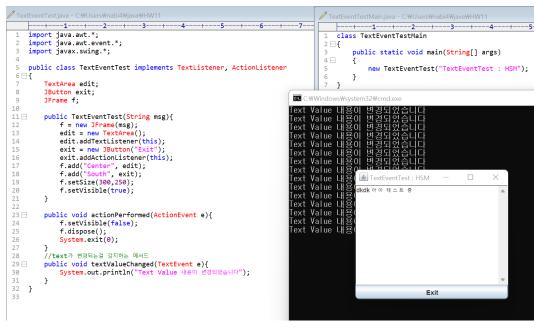


GridLayout(int rows, int cols, int hgap, int vgap) : 지정된 수의 행과 열, 레이아웃 간 여백 (위 코드에서 board 배열도 필요없음!)

처음에 버튼을 클릭할 때 X가 나오게 한 후, X가 나오면 그 이후엔 O, O가 나오면 그 이후엔 X가 뜨게하는 이벤트 핸들링

buttons[i][j].getText().equals(" ") == true : 클릭하지 않은 버튼만 클릭할 수 있게 함

▼ 7.3.2 Text Event Types



TextArea에 변화가 있다면 cmd창에 문구가 뜨게 하고 Exit 버튼을 누르면 프로그램이 종료되는 이벤트 핸들링을 구현

▼ 7.3.3 Item Event Types

체크박스 : 선택됨 / 선택 안 됨, Choice : 선택될 때 , 라디오버튼 : 선택될 때, 리스트 : 클릭할 때

등 위와 같은 여러 상황에 발생할 수 있는 이벤트 핸들링을 구현할 수 있음

▼ Method

getItem(): return Selected Object, getItemSelectable(): return a caused Item, getStateChange(): return a changed state

▼ Lab1

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
                                                                                                                                                                                                Object o = e.getSource();
public class ItemEventCheck extends Frame implem

∃{
                                                                                                                                                                                               if (o == one)
{
      Frame f;
Checkbox one, two;
Checkbox male, female;
CheckboxGroup cbg;
Button exit;
                                                                                                                                                                                               System.out.println(e.getItem());
}else if (o == two)
{
                                                                                                                                                                                                       {
    System.out.println("two id selected");
}else(
    System.out.println("two is deselected");
       public ItemEventCheck(){
    f = new Frame("ItemEvent : HSM");
               Panel top = new Panel();
top.add(one = new Checkbox("One"));
one.addItemListener(this);
top.add(two = new Checkbox("Two"));
two.addItemListener(this);
                                                                                                                                                                                              {
    System.out.println("Male - selected");
}else if (o == female) {
                                                                                                                                                                                                      System.out.println("Female - selected");
               Panel bottom = new Panel();
cbg = new CheckboxGroup();
bottom.addmale = new Checkbox("Male", cbg, true));
male.addItemListener(this);
bottom.addfemBale = new Checkbox("Female", cbg, false));
female.addItemListener(this);
                                                                                                                                                                       1 class ItemEventCheckMain 2 \boxminus {
               exit = new Button("Exit");
exit.addActionListener(this);
                                                                                                                                                                                   public static void main(String[] args)
{
                                                                                                                                                                                             new ItemEventCheck();
                lic void actionPerfor
f.setVisible(false);
f.dispose();
System.exit(0);
                                                                                                                                                                          ;
nale – selected
le – selected
        public void itemStateChanged(ItemEvent e){
   Object o = e.getSource();
                if (o == one)
{
                System.out.println(e.getItem());
}else if (o == two)
```

화면을 먼저 구성해준 후, 해당 버튼들이 클릭될 때 실행할 이벤트를 구현해줌

▼ Lab2

```
if (o == fruits)
{
public class ItemEventChoiceList extends Frame implements ActionListener, ItemListener (
                                                                                                                                                                                                 {
    System.out.println(fruits.getSelectedItem());
}else if (o == color) {
       Frame f;
Choice fruits;
List color;
Button exit;
                                                                                                                                                                                                        public ItemEventChoiceList(){
    f = new Frame("ItemEventChoice");
    fruits = new Choice();
    fruits.add(TemListener(this);
    fruits.add("Apple");
    fruits.add("Gange");
    fruits.add("Banane");
                                                                                                                                                                                                               System.out.print(si[i] + " ");
                                                                                                                                                                                                         }
System.out.println("\n-");
System.out.println("old=77 Wedt Goold: ");
int index = ((Integer)e.getItem()).intValue();
System.out.println(color.getItem(index));
System.out.println("\n-");
                                                                                                                                                                                    class ItemEventChoiceListMain
              exit = new Button("Exit");
exit.addActionListener(this);
              f.add("North", fruits);
f.add("South", color);
f.add("East", exit);
                                                                                                                                                                                                 new ItemEventChoiceList();
              f.setSize(300,200);
f.setVisible(true);
                                                                                                                  C:#Wine
                                                                                                                  Banana
현재 선택된 아이템들
blue red green
              {
    System.out.println("বছৰবা ছগ্ৰ বাব্");
    System.out.println(e.getActionCommand());
}else if (o == exit)
{
                     f.setVisible(false);
f.dispose();
System.exit(0);
                                                                                                                   ----
헌재 선택된 아이템들
red green
                                                                                                                    기벤트가 발생한 아이템
```

▼ 7.3.4 Key Event

Method

keyTyped(KeyEvent e), keyPressed(KeyEvent e), keyReleased(keyEvent e)

▼ Lab1

```
---+---1---+---2---+--
import javax.swing.*;
                                                                                                                    ----+----1----+--
                                                                                                                                             ---2---+---3----+--
                                                                                                                   import javax.swing.*;
       import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
                                                                                                              ∃ public class KeyTypeEventMain {
                                                                                                                          JFrame jf;
       //image
       import java.io.*;
import java.awt.image.*;
                                                                                                                         public KeyTypeEventMain(String msg){
    jf = new JFrame(msg);
    jf.setSize(800,900);
    jf.add(new KeyTypeEvent());
    jf.setVisible(true);
  8 import javax.imageio.*;
       class KeyTypeEvent extends JPanel
                                                                                                            10
11
12
13
14 = 15
16
17
18
             BufferedImage img = null;
int img_x = 1, img_y = 1;
12
13
14
                                                                                                                          public static void main(String[] args)
15 ⊟
16
             public KeyTypeEvent(){
                                                                                                                                new KeyTypeEventMain("KeyTypeEvent : HSM");
                   //car image 가져오기
try{
17 <del>|</del>
                                                                                                                  }
                          img = ImageIO.read(new File("../Image/car.png"));
 19 🖯
                   }catch(IOException e){
    System.out.println("no image");
                                                                                                                                                                         21
22
23
24
25 = 26
27
28
29
30
31
                          System.exit(1);
                    //japenl에 대한 key event 종류
                    addKeyListener(new KeyListener(){
                         public void keyPressed(KeyEvent e){
   int keycode = e.getKeyCode();//key의 방향
                                switch (keycode)
                               case KeyEvent.VK_UP : img_y -= 10; break;
case KeyEvent.VK_DOWN : img_y += 10; break;
case KeyEvent.VK_LEFT : img_x -= 10; break;
case KeyEvent.VK_RIGHT : img_x += 10; break;
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
                                repaint();
                          public void keyReleased(KeyEvent arg0){ }
                          public void keyTyped(KeyEvent arg0){ }
                   this.requestFocus(); //key event를 받을 점포년트를 강제로 설정 setFocusable(true); //key event의 focus를 받을 수 있도록 설정
44
45 ⊟
46
47
48
49 }
             public void paintComponent(Gougher.paintComponent(g);
                    g.drawImage(img, img_x, img_y, null);
```

키보드를 이용해서 불러온 이미지를 움직이게끔 하는 이벤트

*drawImage(Image img, int x, int y, ImageObserver observer);

▼ 7.3.5 Mouse Event

https://diyall.tistory.com/608

Mouse Event method

▼ Method

mouseEntered: 마우스가 컴포넌트 위에 올라갈 때

mouseExited: 마우스가 컴포넌트에서 내려올 때

mouseReleased: 눌러진 버튼이 떼어질 때

mouseClicked: 마우스가 컴포넌트를 클릭했을 때

mouseDragged : 마우스가 드래그되는 동안

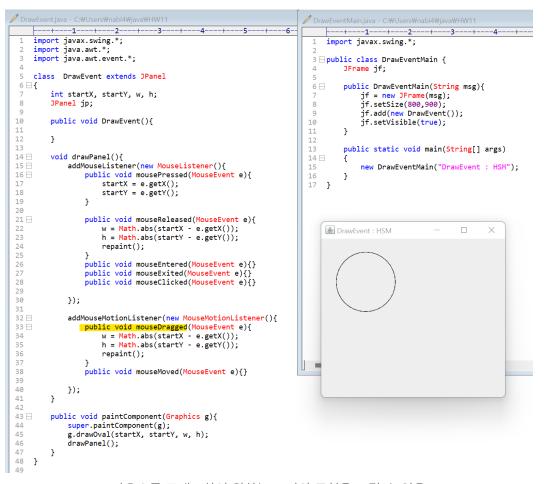
mousePressed : 마우스 버튼이 눌러졌을 때

▼ Lab1

```
---+-----+-
        import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
                                                                                                                                                  import javax.swing.*;
                                                                                                                                           3 ⊟ public class MouseMoveTypeEventMain {
                                                                                                                                                         JFrame jf;
        //image
import java.io.*;
import java.awt.image.*;
import javax.imageio.*;
                                                                                                                                                         public MouseMoveTypeEventMain(String msg){
    jf = new JFrame(msg);
    jf.setSize(800,900);
                                                                                                                                                                  jf.add(new MouseMoveTypeEvent());
                                                                                                                                                                 jf.setVisible(true);
         class MouseMoveTypeEvent extends JPanel
                BufferedImage img = null;
int img_x = 1, img_y = 1;
                                                                                                                                                         public static void main(String[] args)
{
               public MouseMoveTypeEvent(){
    //car image 개체보기
    try{
        img = ImageIO.read(new File("../Image/car.png"));
    }catch(IOException e){
        System.out.println("no image");
        System.exit(1);
    }
                                                                                                                                                                  new MouseMoveTypeEventMain("MouseMoveTypeEvent : HSM");
                                                                                                                                                }
19 ⊟
20
21
21
22
23
24
25 ⊟
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38 ⊟
39
40
41
42
42
}
                                                                                                                                             //japenl에 대한 mouse event 종류
addMouseListener(new MouseListener(){
  public void mousePressed(MouseEvent e){
    img_x = e.getX();
    repaint();
    repaint();
}
                                public void mouseReleased(MouseEvent e){ }
public void mouseEntered(MouseEvent e){ }
public void mouseExited(MouseEvent e){ }
                                 public void mouseClicked(MouseEvent e){ }
               public void paintComponent(Graphics g){
   super.paintComponent(g);
   g.drawImage(img, img_x, img_y, null);
```

마우스를 클릭할 때마다 그 위치에 불러온 이미지가 이동하게끔 하는 이벤트 마우스 버튼이 눌러졌을 때 이벤트가 발생함

▼ Lab2(Mouse Motion event)



마우스를 드래그하여 원하는 크기의 도형을 그릴 수 있음 mouseDragged 메서드 이용

▼ HW7(나만의 계산기)

: 화면을 구성함과 동시에 addActionListener를 달아주는 형태로 코드 구현 각 버튼에 따라 실행될 이벤트는 non-named class와 재사용될 이벤트는 named class를 사용해 구현했음

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
                                                                                                                                                                                                                                          5 ⊟ public class CalHW extends JFrame {
                      JLabel label;
JLabel info;
double result = 0;
String math = "";
double num = 0;
String tostring = "";
                                                                                                                                                                                                                                                    bt[0] = new JButton("x");
bt[1] = new JButton("4");
bt[2] = new JButton("AC");
bt[3] = new JButton("C");
bt[4] = new JButton("7");
bt[5] = new JButton("8");
bt[6] = new JButton("9");
bt[7] = new JButton("\");
                      public CalHW() {
    setTitle("계산기 만들기 : HSM");
                                setLayout(new BorderLayout(5, 5));
                                                                                                                                                                                                                                                    bt[8] = new JButton("4");
bt[9] = new JButton("5");
bt[10] = new JButton("6");
bt[11] = new JButton("-");
                                //업력 값과 결과값이 준력되는 위 패널 생성 후 콘테이너에 추가
UpPanel UP = new UpPanel();
add(UP, BorderLayout.EAST);
                                //버튼을 넣을 아래 패널 생성 후 콘테이너에 추가
DownPanel DP = new DownPanel();
add(DP, BorderLayout.SOUTH);
                                                                                                                                                                                                                                                    bt[12] = new JButton("1");
bt[13] = new JButton("2");
bt[14] = new JButton("3");
bt[15] = new JButton("+");
                                 setSize(350, 600);
setVisible(true);
                                                                                                                                                                                                                                                   bt[16] = new JButton("^2")
bt[17] = new JButton("0");
bt[18] = new JButton(".");
bt[19] = new JButton("-");
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                2");
                      //의면 구성
//사용자가 누른 값을 보여주는 확면
class UpPanel extends JPanel {
public UpPanel() {
settayout(new Gridtayout(3, 1));
info - new Jlabel("");
label = new Jlabel("0");
                                                                                                                                                                                                                                                    for(int i = 0; i <= 19; i++) {
                                                                                                                                                                                                                                                              //WC TO SEPPREFERRED SIZE(NEW DIMENSION(0, 65)); bt[i].setPort(new Font("HE 24", 0, 20)); bt[i].setForceground(color.BLACK); bt[i].setBackground(new Color(240, 240, 240));
                                           info.setFont(new Font("#8 ፲덕", 0, 40));
info.setForeground(Color.BLACK);
info.setHorizontalAlignment(JLabel.RIGHT);
                                          label.setFont(new Font("BE IE", Font.BOLD , 55)); label.setForeground(Color.BLACK); label.setHorizontalAlignment(JLabel.RIGHT);
                                                                                                                                                                                                                                                               //이벤트 텐플링(non-named class & named class이용)
if(3 < i && i < 15 && i % 4 l= 3) { //숲자 버튼
bt[i].addActionListener(new ActionListener() {
    //non-name class event
                                           add(info);
add(label);
                                                                                                                                                                                                                                                                                   @Override
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                                                                                                                                                                                                                                                                                            JButton b = (JButton)e.getSource();
if(label.getText() == "0") {
    label.setText("");
}
                      //숫자, 기호 보여주는 회전
class DownPanel extends JPanel{
public DownPanel() {
    JButton[] bt = new JButton[20];
    setLayout(new GridLayout(5, 4, 5, 5));
    setBackground(Color.DARK_GRAY);
                                                                                                                                                                                                                                                                                           }
String labeltext = label.getText();
String text = b.getText();
String newtext = labeltext + text;
```

```
for(int i = 0; i <= 19; i++) {
                         //취임 구성
bt[i].setPreferredSize(new Dimension(0, 65));
bt[i].setFont(new Font("위은 고막", 0, 20));
bt[i].setForeground(color.BLKK);
bt[i].setBackground(new Color(240, 240, 240));
                         add(bt[i]);
                         //이벤트 현율링(non-named class & named class이용)
if(3 < i && i < 15 && i % 4 != 3) { //숙자 버튼
                                                     }
result = 0;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               JButton b = (JButton)e.getSource();
if(label.getText() == "0") {
    label.setText("");
                                                                  label.setText( ;;

String tabeltext = label.getText();

String text + b.getText();

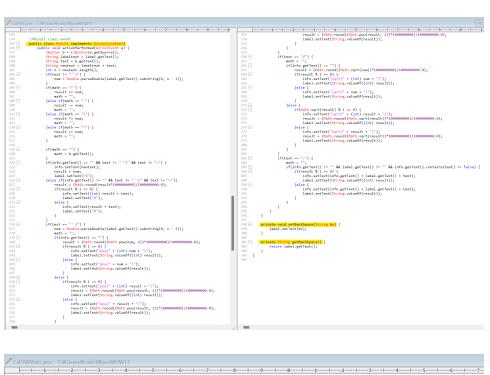
String newtext - labeltext + text;

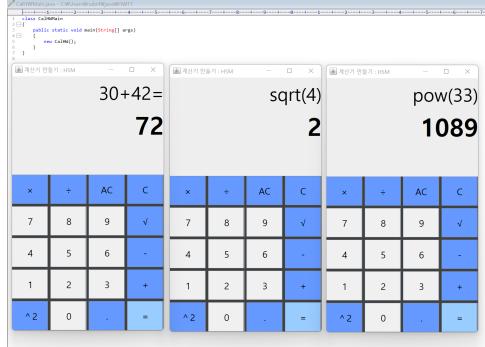
int n = newtext.length();

if(n <= 10) {

label.setText(newtext);

}
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               if(label.getText() == "") {
    label.setText("0");
                                                                     }
if(info.getText().contains("=") == true) {
    info.setText("");
    label.setText(b.getText());
    result = 0;
    num = 0;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           if(i == 1)? ( // 0 ME
]; addaction:istemer(max.action.listemer() {
    //non-name class event
    //non-name class event
    publication of the control of the control
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  label.setText(newText);
}
});
}lase { //SUR 7/E
bt[i].addActionListener(new Result());//Result class event
                                                                   labe1.sec.....;
}else {
    labe1.setText(newtext);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   } - }
```





main.java파일!



AWT 한글 깨짐 현상 고치기!!!!