OOP(야)

실습#1

컴퓨터공학과

5337261

2018-03-20

최천일

1. 과제 내용

1) 세개의 버튼을 만들어 각각 다음과 같이 동작하도록 event handler를

만든다.

2) 타이머를 추가해서 프로그램 시작부터 프로그램이 종료될 때

(Form\_FormClosed 될 때) 까지의 경과 시간을 Message Box에 나타낸다

1. Soure Code
2. using System;
3. using System.Collections.Generic;
4. using System.ComponentModel;
5. using System.Data;
6. using System.Drawing;
7. using System.Linq;
8. using System.Text;
9. using System.Threading.Tasks;
10. using System.Windows.Forms;
11. namespace WindowsFormsApp1
12. {
13. public partial class Form1 : Form
14. {
15. public Form1()
16. {
17. InitializeComponent();
18. FormClosed += Form1\_FormClosed; // 프로그램 종료 버튼을 누를시 발생할 이벤트 핸들러 연결
19. }
20. private void Form1\_FormClosed(object sender, FormClosedEventArgs e)
21. {
22. MessageBox.Show("버튼을 지울까요?", "종료", MessageBoxButtons.YesNo);
23. MessageBox.Show(elapsedTime + "초 경과", "종료",MessageBoxButtons.YesNo);
24. }
25. private void Form1\_Load(object sender, EventArgs e)
26. {
27. }
28. private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)
29. {
30. for(int i = 1; i <= 5; i++)
31. {
32. Button button = new Button(); // 버튼 객체 생성
33. Controls.Add(button); // 버튼 객체를 디자이너에 등록
34. button.Location = new Point(110,61+(25\*i)); // 생성된 버튼 객체의 위치 지정
35. button.Text = "동적생성" + i + "번째"; // 버튼 텍스트 변경
36. }
37. }
38. private int btnCnt = 0;
39. private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)
40. {
41. btnCnt++;
42. Button button = new Button(); // 버튼 객체 생성
43. Controls.Add(button); // 버튼 객체를 디자이너에 등록
44. button.Location = new Point(321, 61 + (25 \* btnCnt)); // 생성된 버튼 객체의 위치 지정
45. button.Text = "동적생성" + btnCnt + "번째"; // 버튼 텍스트 변경
46. }
47. private int btnCntNew = 0;
48. private void button3\_Click(object sender, EventArgs e)
49. {
50. btnCntNew++;
51. Button button = new Button(); // 버튼 객체 생성
52. Controls.Add(button); // 버튼 객체를 디자이너에 등록
53. button.Location = new Point(527, 61 + (25 \* btnCntNew)); // 생성된 버튼 객체의 위치 지정
54. button.Text = "동적생성" + btnCntNew + "번째"; // 버튼 텍스트 변경
55. button.Click += Button\_Click; // 버튼 이벤트 동적 연결
56. }
57. private void Button\_Click(object sender, EventArgs e)
58. {
59. button3\_Click(sender, new EventArgs()); // 버튼을 클릭 할 때마다 button3의 이벤트 핸들러 호출
60. }
61. private int elapsedTime = 0; // 타이머
62. private void timer1\_Tick(object sender, EventArgs e)
63. {
64. elapsedTime++; // 1초씩 증가함
65. }
66. }
67. }

3. 결과 창



