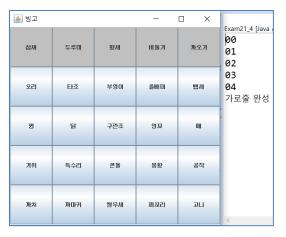
빙고 (1 / 2)

```
public class Exam21_4 {
  public static void main(String[] args) {
     Bingo b = new Bingo();
     b.display();
class BtnHandler implements ActionListener {
   @Override
  public void actionPerformed(ActionEvent e) {
     JButton btn = (JButton) e.getSource();
     btn.setBackground(Color.LIGHT GRAY);
     // 선택된 버튼의 좌표 확인 (setName으로 지정된 값)
     String xy = btn.getName();
     System.out.println(xy);
     /* 가로줄 완성 확인 코드 */
     /* 세로줄 완성 확인 코드 */
```



⊌ 빙고			-	□ ×	
참세	두루미	황새	비둘기	까오기	Exam21_4 [Java / 00 01 02
오리	타조	부엉이	올빼미	뱁섀	03 04 가로줄 완성 12 22 32 42 세로줄 완성
꿤	닭	구관조	영꾜	OH	
거위	독수리	콘돌	봉황	공작	
非為	까미 기	앵무새	께꼬리	교니	

빙고 (2 / 2)

```
public class Bingo {
  final int SIZE = 5;
  JButton[][] btns = null;
  String[][] words = {
     {"참새", "두루미", "황새", "비둘기", "까오기"}, {"오리", "타조", "부엉이", "올빼미", "뱁새"},
     {"꿩", "닭", "구관조", "잉꼬", "매"}, {"거위", "독수리", "콘돌", "봉황", "공작"},
     {"까치", "까마귀", "앵무새", "꾀꼬리", "고니"}
  };
  public void display() {
     JFrame frm = new JFrame("빙고");
     frm.setLayout(new GridLayout(SIZE, SIZE));
     frm.setBounds(100, 100, 500, 500);
     BtnHandler handler = new BtnHandler(this);
      btns = new JButton[SIZE][SIZE];
     for(int i = 0; i < words.length; i++) {
        for(int j = 0; j < words[i].length; <math>j++) {
           btns[i][j] = new JButton(words[i][j]);
           btns[i][j].addActionListener(handler); // 이벤트 등록
           btns[i][j].setName(i + "" + j); // 버튼의 좌표 저장
           frm.add(btns[i][j]);
     frm.setVisible(true);
     frm.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```