

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 (2 / 2)

```
public class Bingo {
    final int SIZE = 5;
    JButton[][] btns = null;
    String[][] words = {
        {"참새", "두루미", "황새", "비둘기", "까오기"}, {"오리", "타조", "부엉이", "올빼미", "뱀새"},
        {"꿩", "닭", "구관조", "잉꼬", "매"}, {"거위", "독수리", "콘돌", "봉황", "공작"},
        {"까치", "까마귀", "앵무새", "피꼬리", "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; 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);
    }
}
```