

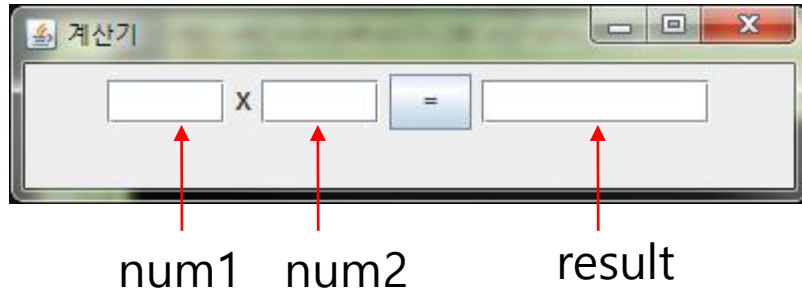


GUI 실습에 있어서 배치 관리자, 프레임의 크기 및 각 컴포넌트의 크기와 간격은 문제에서 별도 명시가 없으면 실행 결과 화면과 유사하게 임의로 설정합니다.

Lab 08(Chapter 10)

실습 1>

- 다음 그림과 같은 형태의 UI를 만들고 "=" 버튼의 이벤트를 구현하시오.
(CalcFrame.java)



- 버튼을 눌렀을 때(ActionEvent) num1과 num2의 숫자의 곱셈 연산을 해서 계산 결과를 result에 보여주도록 한다.



실습 2>

- JLabel 컴포넌트는 Mouse 이벤트를 받을 수 있다. JLabel 컴포넌트에 마우스를 올리면 "LoveJava"가, 내리면 "사랑해 " 가 출력되도록 스윙 응용프로그램을 작성하라.
(MouseEventFrame.java)



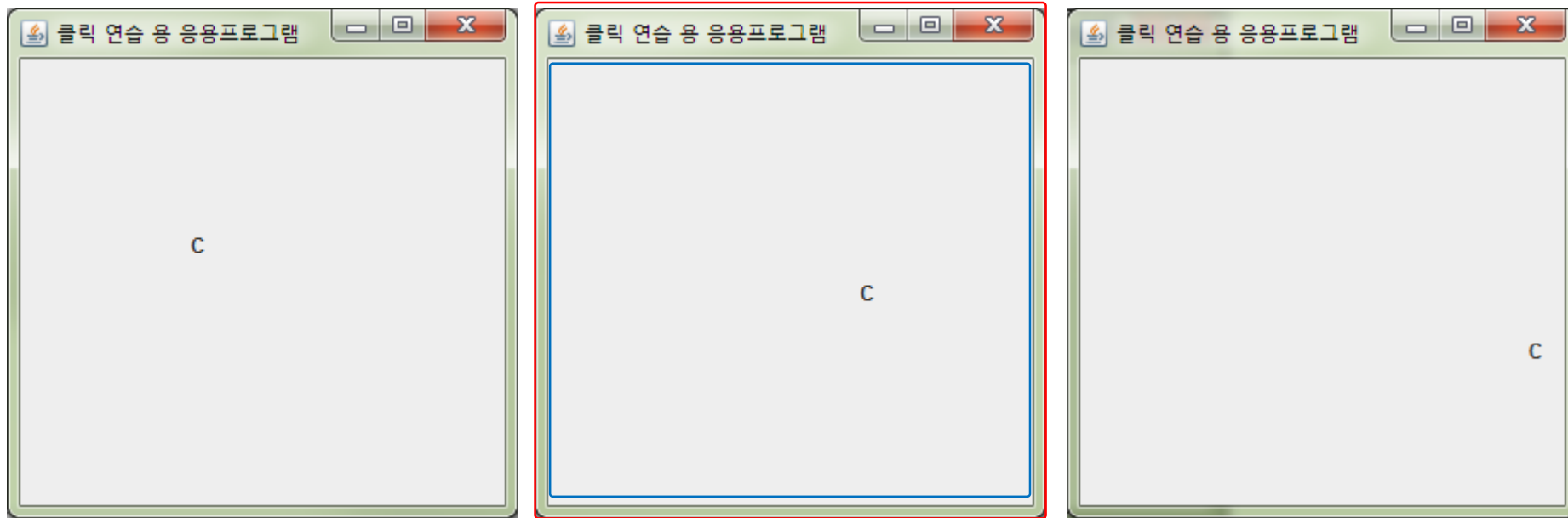
- Hint> JLabel 컴포넌트에 마우스 이벤트 등록
 - 익명 클래스로 구현, MouseAdapter 클래스 활용
 - mouseEntered, mouseExited 메소드만 구현

실습 3>

setLayout(null);
창 크기 이내로 위치 설정 (getWidth(), getHeight())

- 클릭 연습용 스윙 응용 프로그램을 작성하라. "C"를 출력하는 JLabel을 하나 만들고 초기 위치를 (100, 100)으로 하고, "C"를 클릭할 때마다 콘텐츠팬 내에 랜덤한 위치로 움직이게 하라. (ClickPracticeFrame.java)

창 크기 이내에서
getWidth, getHeight 이용
내측 크기를 이용하고 싶다면 패널 붙여서 그것의 getWidth
또는 getContentWidth

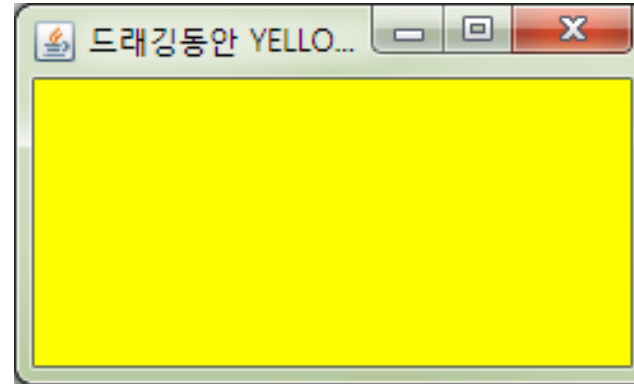
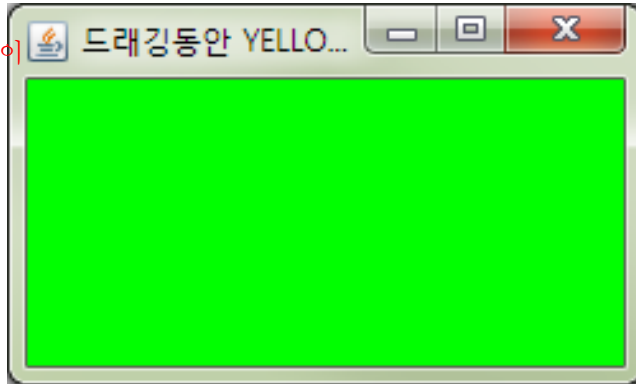


실습 4>

- 콘텐츠팬의 배경색은 초록색으로 하고 마우스를 드래깅하는 동안만 노란색으로 유지하는 스윙 응용프로그램을 작성하라.(MouseDowningFrame.java)

addMouseListener -> release
addMouseMotionListener -> drag
둘 다 붙여줘야함

motion listener만 이용해서 mouseMoved 이
용해도 될 듯(release)



실습 5>

- JLabel을 활용하여 "Love Java"를 출력하고 왼쪽 화살표 키(<Left> 키)를 입력할 때마다 "ove JAvaL", "ve JavaLo", "e JavaLov"와 같이 한 문자씩 왼쪽으로 회전하는 프로그램을 작성하라. (MoveStringFrame.java)



- Hint> 문자열 메소드 활용(substring(), concat())