

\* 총 8문제였고, 모두 코딩 문제였습니다. 함수의 선언부나 이름만 주어지고 통째로 적게하는 경우가 많아서, 어떤 문제였는지만 적었습니다. 문제의 순서는 다르게 적었을 수 있으나 최대한 기억나는대로 풀었던 문제 모두 서술하였습니다.

1. \*\* 짧게 적는 문제입니다.

(1) math클래스 random메소드 이용해서 주어진 범위 안에서 랜덤한 정수 값을 변수에 저장하기

(2) string클래스 split메소드 이용해서 한 문자열의 특정 부분만 배열로 저장하기

2. \*\* Book 클래스의 생성자 부분이 주어집니다.

두 개의 book클래스를 객체를 생성했을 때, 책의 이름과 저자가 같으면 같은 책임을 알 수 있도록 반환하는 equals메소드를 재정의하는 코드를 작성하시오.

3. \*\* Vector 컬렉션의 선언부가 주어집니다.

정수를 다루는 vector컬렉션이 있다. iterator인터페이스를 이용해서 vector의 모든 요소를 순차검색하여 정수의 합을 구하게끔 코드를 작성하시오.

4. \*\* 파일 입출력 문제의 기본 틀이 주어집니다. 어떤 입출력 클래스를 쓸 것인지 빈칸을 작성하시면 됩니다.

바이트 스트림 클래스(inputstreamreader 등)로 바이너리 데이터를 읽거나 쓰고 문자 스트림 클래스(filewriter 등)을 이용해서 문자파일로 읽거나 쓰게끔 코드를 작성하시오.

5. \*\* 배치관리자 문제의 기본 틀이 주어집니다. 컴포넌트가 놓일 위치를 계산해서 빈칸을 채우시면 됩니다.

배치관리자를 설정하지 않고(null), JButton 컴포넌트 여러 개의 위치와 크기를 설정하는 코드를 작성하시오.

6. \*\* gui객체를 그리는 문제입니다. 연속적으로 객체가 그려져야 할 때, 반복문을 어떻게 구성할 것인지 유념해서 전체 코드를 작성하셔야 합니다.

```
public void paintComponent (Graphics g) {  
    drawOval메소드로 원을 여러 개 나이테처럼 그리기  
}
```

7.

\*\* 이벤트 처리에 관한 문제입니다. 거의 전체를 작성해야 하는 긴 코딩을 요구하는 문제로, 배점이 높습니다.

\*\* 컴포넌트에 이벤트 객체를 달아주는 방법을 아셔야 합니다. (addXXXListener)

이벤트 처리 객체를 생성하기 위해 adapter클래스를 상속받아 필요한 메소드를 구현한 클래스를

작성하시오.

8.

\*\* 스윙 컴포넌트에 관한 문제입니다. 7번과 마찬가지로 거의 전체를 작성해야 하는 긴 코딩을 요구하는 문제로, 배점이 높습니다.

\*\* 특정 스윙 컴포넌트에는 어떤 이벤트 처리가 가능한지 알고 계셔야 합니다.

\*\* 각 이벤트 클래스의 메소드 구현 원리를 알고 계셔야 합니다.

JCheckbox 컴포넌트의 이벤트 처리가 가능하도록 코드를 작성하시오.

박숙영 교수님의 자바를 들은 것은 행운입니다...

이 족보가 도움이 되실지는 모르겠지만,

기말 범위가 넓으니 모든 부분을 세세하게 외우시기 보다는,

중요한 부분 큼직큼직하게 이해하시고 시험을 보시는 게 더 좋을 것 같습니다.

그럼 시험 힘내세요!!!