자바 보고서

122116 이충래

가산점! 두개 넣었습니다.

1.SearchPanel 더블클릭시 배경색 랜덤 변경되게 설정했습니다.

2.ResultPanel 통계보기에 마우스를 가져다 대면 툴팁을 넣었습니다. 시간은1000ms로 주었습니다.

패널 만드는 것 예제 11-9를 참고하였습니다.

MainPanel

FightPanel

SearchPanel

ResultPanel

이렇게 4개의 패널을 만들었습니다.

Main에는 가위 바위 보 이미지를 넣었습니다.

Fight에는 컴과 내가 선택한 이미지를 넣고 승패가 결정되면 USER기준 승패 결과가 출력됩니다.

Result에는결과보기버튼에 묵지빠최종이긴횟수와진횟수,가위바위보낸것에대한 통계를 넣었습니다

Search에는 시간에 누가 무엇으로 이겼는지 나오게 만들었습니다.(가산점은 더블클릭시 배경생이 바뀌도록 하였습니다.).

묵지빠 연산할 때

묵찌빠 같은경우에는 예제를 보니 계속 선택을 할 수 있는이게 무한 루프 같은 느낌을 받아서

if문으로 위 사진처럼 구현하였습니다.

Judgement 변수를 두어서

Judgement = 0 일 때 가위바위보 연산

Judgement = 1 일 때 유저가 컴을 이긴 상황

이 안에서 비겨 결과가 나올 때 에는 Judgement 를 3으로 주었습니다.

유저가 컴을 다시이긴경우에는 그대로, 반대로 컴이 역전할경우 Judgement에 2를 넣었습니다.

Judgement = 2 일 때 컴이 유저를 이긴 상황

이 안에서 비겨 결과가 나올 때 에는 Judgement 를 3으로 주었습니다.

컴이 유저를 다시이긴경우에는 그대로, 반대로 유저가 역전할경우 Judgement에 1을 넣었습니다.

Judgement = 3 일 때

출력할 수 있는 것들 출력한 뒤에 Judgement를 0으로 주어서 다시 가위바위보연산을 하도록 수행하였습니다.

JscrollPane

**class** SearchPanel **extends** JPanel {

JTextArea JTA = **new** JTextArea(20,30);

JScrollPane JSP = **new** JScrollPane(JTA);

**public** SearchPanel() {

setBackground(**new** Color(250,0,250));

JTA.setEditable(**false**);//이거 수정불가하게하는것

add(JSP);

}

**void** Search(){

JTA.setText(JTA.getText()+"\n"+result2+" "+result3+" 가 "+result4+"으로 이김");

}

}

이런식으로 SearchPanel 에 JTextArea 와 JScrollPane 를 만들어 JScrollPane 안에 JTextArea를 넣었습니다. 결과가 날 때 SearchPanel.Search()를 사용하여 결과를 출력 할 수 있게하였습니다. JA.getText()는 기존에 있던 것을 받아와 \n한줄띄는 역할을 부여하였습니다. 수정 불가하게 한것은 seteditable(false)로 주어서 변경이 안되게 만들었습니다.

통계를 보는 컴포넌트

는 MyButtonListener 이벤트리스너를 주어서 버튼이 통계보기(묵찌빠)인경우 Result5 즉 통계를 보여주고 이외의 것 즉 통계를 클릭하면 통계보기(묵찌빠)로 돌아오게 코딩했습니다. 여기서 하나 문제는 result5가 되어있는 상태에서 게임을 진행하게된다면 업데이트가 바로 안되는 점이있습니다. 하지만 다시 통계보기(묵찌빠)로 갔다가 누르면 업데이트 되어 나옵니다.

참고사항: 마지막 통계부분에서 최종적인 묵찌빠에대해서 통계를 넣어서 공격을하고 똑 같은 경우를 낼 경우 무엇을 내서 이기고 졌느냐로 넣었습니다.