

프로그램 구조 및 동작순서

작성일 : '20.12.07

1. Program Structure

1. Frame

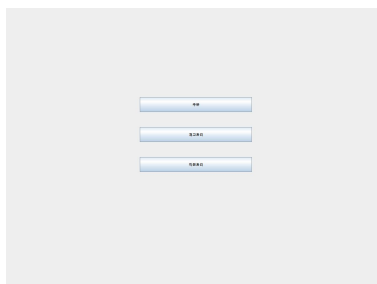
- 프로그램이 실행되었을 때, 가장 외곽에 위치
- 메뉴를 선택하는 화면, 메뉴에 따라 동작하는 화면 등 다양한 화면이 필요하기 때문에, 레이아웃은 카드레이아웃 으로 설정한다.
- 이때, 카드레이아웃을 구성하는 패널을 FramePanel 로 명명한다.

2. FramePanel

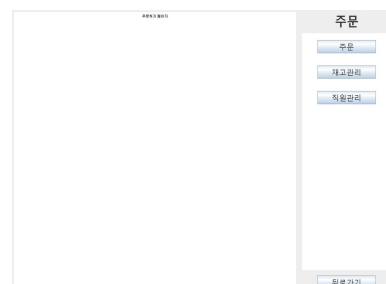
- Frame을 구성하는 패널(화면)
- 화면 구성
 - (1) LOGO : 프로그램 시작시 로고를 보여주는 화면
(마우스 클릭시 다음 화면으로 넘어간다.)
 - (2) MENU : 디스플레이되는 화면을 선택하는 버튼으로 이루어진 화면
(각 버튼을 클릭하면 해당하는 화면이 보여지도록 한다.)
 - (3) CONTENT : MENU 버튼에 의해 실행되는 화면이 보여지는 화면
(기능이 실행되는 영역과 별도로 버튼을 클릭할 수 있는 영역으로 구성된다.)



<LOGO>



<MENU>



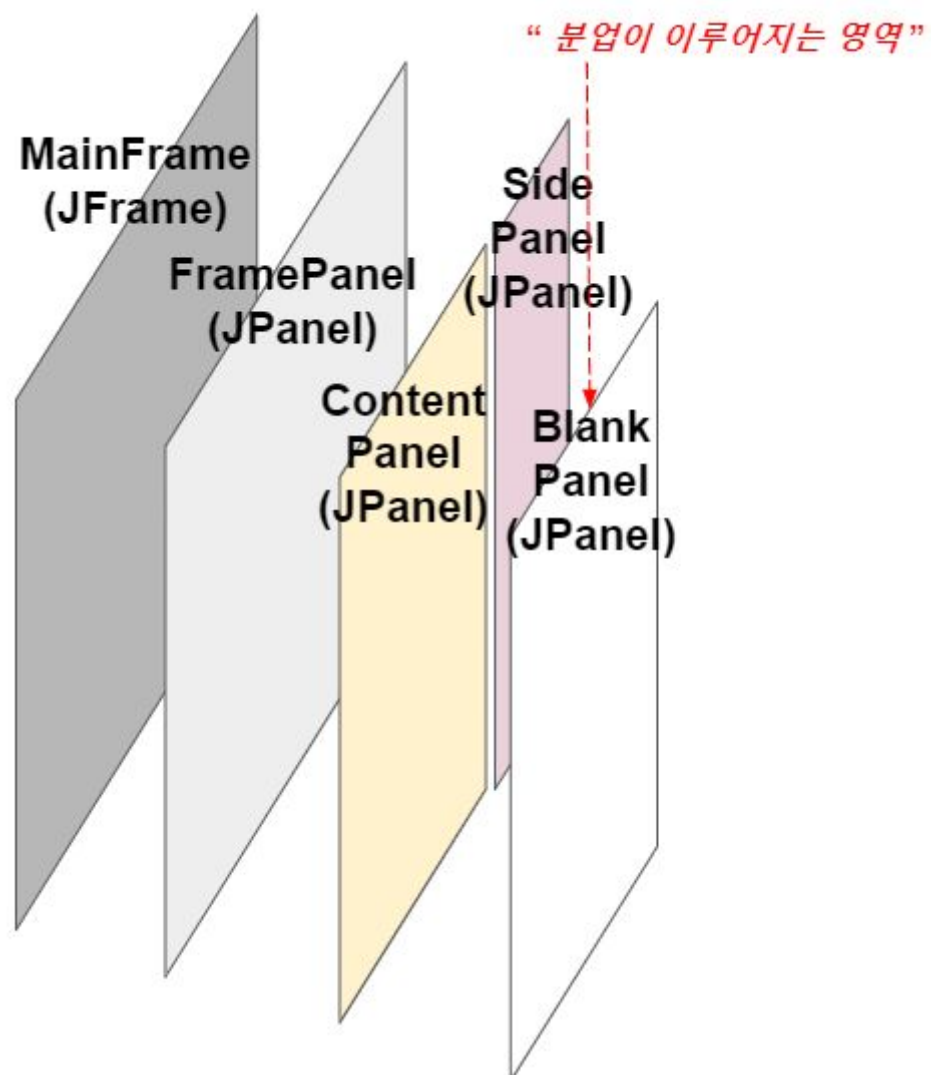
<CONTENT>

3. Content 화면

- 기능이 실행되는 영역과 별도로 버튼을 클릭할 수 있는 영역으로 구성되기 때문에, 레이아웃은 보더레이아웃으로 설정한다.
- 기능이 실행되는 영역을 ContentPanel로 명명하고, 별도로 버튼을 클릭할 수 있는 영역은 SidePanel로 명명한다.

4. ContentPanel

- 클릭하는 메뉴버튼에 따라 동작되는 화면이 다르기 때문에, 레이아웃은 카드레이아웃으로 설정한다.
- 이때, 카드레이아웃을 구성하는 패널을 BlankPanel로 명명한다.



<Program Structure>

5. BlankPanel

- ContentPanel을 구성하는 패널(화면)
- 실제로 분업이 이루어지는 영역
- 화면 구성
 - (1) ORDER : 주문 화면
 - (2) STOCK : 재고관리 화면
 - (3) EMPLOYEE : 직원관리 화면
 - (4) 추가 예정 : 멤버관리 화면, 메뉴등록 화면 등

2. Program 동작 순서

1. BlankPanel 동작 순서

- (1) 메뉴 또는 사이드바에서 버튼을 클릭
- (2) MenuBtnClickerListener 동작
 - (2-1) ContentView 클래스 호출하여, CONTENT 화면을 조립/준비한다.
 - (2-2) 클릭한 메뉴 버튼에 해당하는 View 클래스 생성자를 호출하여, 화면을 조립/준비한다. (ex. OrderView, StockView, EmployeeView)
 - (2-3) FramePanel의 화면을 CONTENT 화면으로 바꾼다.
 - (2-4) CONTENT 화면을 구성하고 있는 ContentPanel의 화면을 해당 기능의 화면으로 바꾼다.