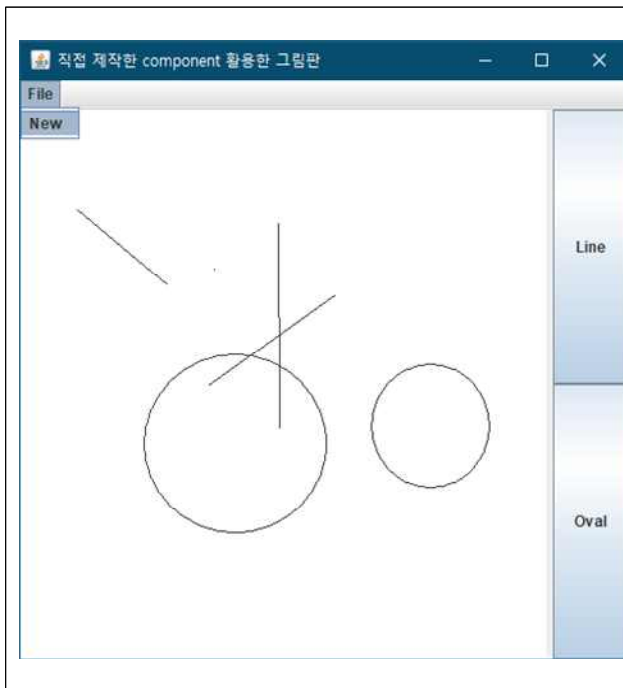


[문제] 이번 주에 만든 그림판 프로그램의 기능을 아래 ①~②와 같이 확장 하시오.



① 왼쪽 그림과 같이 그림판 오른쪽에 **2개의 버튼**을 추가. 이 중 “Line” 버튼을 누른 후에 그림판에서 마우스를 드래그하면 직선이 그려짐. “Oval” 버튼을 누른 후에 그림판에서 마우스를 드래그하면 타원이 그려짐

② 메뉴바에 **File > New 메뉴를 추가**. 이를 선택하면 그림판에 그린 모든 그림이 지워짐

※ 이번 주 수업 마지막 영상에서 이 프로그램의 동작을 보여주니 참조하세요.

※ Oval(타원)을 그릴 때는 아래 코드를 사용하세요.

- 마우스를 누르기 시작한 점의 좌표가 (x1,y1)이고 현재 마우스의 좌표가 (x2,y2)이며
- Graphics 객체가 g인 경우

```
int x = Math.min(x1, x2);
int y = Math.min(y1, y2);
int width = Math.abs(x1 - x2);
int height = Math.abs(y1 - y2);
g.drawOval(x, y, width, height);
```

- 즉 왼쪽 상단 좌표가 (x,y)이고 너비가 width, 높이가 height인 사각형에 내접하는 타원을 그립니다.

[제출 및 평가 방법]

- 모든 코드는 2개의 파일 **MyFrame.java**와 **MyPanel.java**에 작성하고 이 2개 파일을 LMS의 이번 주 과제함에 제출합니다.
- 평가 기준은 다음과 같습니다. 제출한 파일이 컴파일이 안 되는 경우에는 점수가 없습니다.

평가 항목	점수
Line 버튼을 눌렀을 때는 직선이, Oval 버튼을 눌렀을 때는 타원이 잘 그려지는가?	두 버튼 모두 잘 동작하는 경우 3점 그렇지 않은 경우 0점
File > New 메뉴를 선택하면 그림판에 그려진 모든 직선과 타원이 삭제되는가?	모두 잘 삭제되는 경우 3점 그렇지 않은 경우 0점
총점	6 = 3+3