

20-8-20(목) 19장 awt

이벤트란

어떤 동작(마우스,키보드..)을 했을 경우,

어떤사건이 일어나는것(프로그램을 수행하는 것)

- (1) 이벤트 상속받는다 <---- (Class / Interface)
- (2) 컴포넌트에 이벤트 추가한다
- (3) 메소드를 구현한다

(실습) Label_test.java

```
6 public class Label_test extends Applet {
7     Label lbl1, lbl2, lbl3;
8     public void init() {
9         lbl1=new Label("C"); //레이블생성(레이블텍스트입력된 상태)
10        lbl2=new Label();
11        lbl3=new Label("jsp", Label.RIGHT); //레이블생성시 정렬방식지정
12
13        lbl2.setText("Java"); //lbl2에 텍스트를 Java로 설정
14        lbl1.setBackground(Color.BLUE); //lbl1에 배경색을 칼라블루로 설정
15        lbl2.setBackground(new Color(255,0,0));
16        lbl3.setBackground(Color.cyan);
17
18        lbl1.setAlignment(Label.CENTER); //lbl1에 정렬방식(중앙)
19        lbl2.setAlignment(Label.CENTER);
20
21        add(lbl1);
22        add(lbl2);
23        add(lbl3);
24    }
25
26 }
```

```

3*import java.applet.Applet;
8 public class Button_test extends Applet
9     implements ActionListener {
10     Button btn1, btn2, btn3; //버튼은 액션리스너와 한 세트
11     public void init() {
12         btn1=new Button();
13         btn2=new Button("C++");
14         btn3=new Button("java");
15
16         btn1.setLabel("C"); //btn1버튼에 레이블을 "C"로 설정
17         btn1.setBackground(Color.YELLOW); //btn1버튼에 배경색(칼라노랑) 설정
18         btn2.setBackground(new Color(255,255,0));
19         btn3.setBackground(new Color(0,0,255));
20         this.add(btn1); //현재 애플릿에 추가하라(btn1버튼)
21         this.add(btn2);
22         this.add(btn3);
23         btn1.addActionListener(this); //btn1버튼컴포넌트에 액션추가
24     }
25     public void actionPerformed(ActionEvent e) { //컴포넌트가 동작하면
26         System.out.println("버튼1");
27     }
28 }

```

(실습) Button_test.java