**package** thread\_;

**import** java.awt.Canvas;

**import** java.awt.Graphics;

**import** java.awt.Image;

**import** java.awt.Toolkit;

// 말 1마리

**public** **class** Racer **extends** Canvas **implements** Runnable { // Canvas를 따로따로 잡고 들어가는 거

**private** Image img;

**private** String horseName;

**int** pos;

**public** Racer(String horseName) {

img = Toolkit.*getDefaultToolkit*().getImage("image/말.gif");

**this**.horseName = horseName;

}

@Override

**public** **void** paint(Graphics g) {

**super**.paint(g);

g.drawImage(img, pos, 0, 25, **this**.getSize().height, **this**);

// this.getSize().height에서 this는 Canvas

g.drawLine(0, **this**.getSize().height - 1,

**this**.getSize().width, **this**.getSize().height - 1); // 라인 그리기

}

@Override

**public** **void** run() {

**for** (**int** i = 0; i < 600; i += ((**int**) (Math.*random*() \* 10) + 1)) {

// 0부터 600 이전까지 랜덤으로 1~10만큼 움직여 엎치락 뒤치락하게끔

pos = i; // 움직임이 계속 다르게 들어가게 하기 위해 g.drawImage에 x값을 고쳐줌

repaint();

**try** {

Thread.*sleep*(100);

} **catch** (InterruptedException e) {

e.printStackTrace();

}

} // for

// 등수

RunRace r = **new** RunRace();

System.***out***.println(r.*rank* + "등 " + horseName);

r.*rank*++;

}

}