**package** thread\_;

**import** java.awt.FlowLayout;

**import** java.awt.GridLayout;

**import** java.awt.event.ActionEvent;

**import** java.awt.event.ActionListener;

**import** java.util.Scanner;

**import** javax.swing.JButton;

**import** javax.swing.JFrame;

**import** javax.swing.JPanel;

**public** **class** RunRace **extends** JFrame **implements** ActionListener {

**public** **static** **int** *rank* = 1;

**private** **int** count;

**private** JButton btn;

**private** Racer[] racer; // Canvas

**public** RunRace(**int** count) {

**this**.count = count;

btn = **new** JButton("시작");

JPanel southP = **new** JPanel(**new** FlowLayout(FlowLayout.***RIGHT***));

southP.add(btn);

Scanner scan = **new** Scanner(System.***in***);

JPanel centerP = **new** JPanel(**new** GridLayout(count, 1)); // FlowLayout

racer = **new** Racer[count]; // 말 개수만큼 필요하다

String horseName = **null**;

**for** (**int** i = 0; i < count; i++) {

System.***out***.print("말 이름 입력 : ");

horseName = scan.next();

racer[i] = **new** Racer(horseName);

centerP.add(racer[i]);

}

**this**.add("Center", centerP);

**this**.add("South", southP);

setBounds(900, 200, 600, 400);

setResizable(**false**); // 창 고정

setVisible(**true**);

setDefaultCloseOperation(***EXIT\_ON\_CLOSE***); // 종료

// 이벤트

btn.addActionListener(**this**);

}

**public** RunRace() {

}

@Override

**public** **void** actionPerformed(ActionEvent e) {

btn.setEnabled(**false**);

// 시작버튼을 눌렀을 때 Thread !

Thread[] t = **new** Thread[count]; // 배열 생성

**for** (**int** i = 0; i < count; i++) {

t[i] = **new** Thread(racer[i]); // 스레드 생성

// \*\*\*Thread가 되고 싶은 건 Racer/

// Racer를 new해서 생성해주는 곳은 Racer.java가 아닌 RunRace.java이다

// 따라서 생성자가 있는 곳에서 Thread만들어 주는 것이 맞다

// Thread에 우선 순위 부여 1~10

**int** num = (**int**) (Math.*random*() \* 10) + 1;

t[i].setPriority(num);

t[i].start();// 스레드 시작

}

}

**public** **static** **void** main(String[] args) {

Scanner scan = **new** Scanner(System.***in***);

System.***out***.print("말 마리 수 입력 : ");

**int** count = scan.nextInt();

**new** RunRace(count);

}

}