

2018년 가을학기 컴퓨터프로그래밍2

예습 문제

Lecture 05 – GUI: 이벤트 처리

1. 그래픽사용자인터페이스(GUI) 프로그램에서 이벤트를 처리하는 방식에는 어떠한 것들이 있으며, 자바 언어는 어떠한 방식을 채택하고 있는가?
2. 자바언어의 이벤트 처리 방식에서 이벤트 객체, 이벤트 소스, 이벤트 리스너(리스너 객체)의 역할은 각각 무엇인가?
3. 이벤트 리스너를 작성하는 과정을 설명하시오.
4. 리스너 클래스를 독립적인 클래스로 작성하는 것과 내부 클래스로 작성하는 것은 어떤 차이가 있는가?
5. 리스너 클래스를 따로 만들지 않고 이벤트 소스(컴포넌트)를 포함하는 컨테이너 객체가 직접 리스너 객체 역할을 하려면 어떻게 해야 하는가?
6. 이벤트 리스너를 무명 클래스를 이용하여 작성하는 방법을 설명하시오.
7. 모든 컴포넌트에 일어날 수 있는 이벤트에는 어떤 것들이 있는가?
8. 일부 컴포넌트에만 일어날 수 있는 이벤트에는 어떤 것들이 있는가?
9. Adapter 클래스는 왜 필요한가?
10. 액션 이벤트(사용자 버튼 클릭, 메뉴 선택, 텍스트 필드 입력 등) 이외에 어떤 종류의 이벤트들이 있는가?