

## 2018년 가을학기 컴퓨터프로그래밍2 QUIZ

### Lecture 04 – GUI: 그래픽 프로그래밍

1. 컴포넌트에 그림을 그리기 위해 재정의 해야 하는 메소드는 무엇인가?

- 1) draw()
- 2) repaint()
- 3) paintComponent()
- 4) setBackground()

**답: 3번**

2. 자바의 그래픽 좌표계에서의 원점의 위치는?

- 1) 왼쪽 상단
- 2) 오른쪽 상단
- 3) 왼쪽 하단
- 4) 오른쪽 하단

**답: 1번**

3. Graphics 클래스 메소드중 하나인 drawRect()에 인자를 10, 20, 100, 100을 전달했을 때 그려지는 사각형은?

- 1) 왼쪽 하단의 좌표가 10, 20 이고 오른쪽 상단의 좌표가 100, 100인 직사각형
- 2) 각각의 길이가 10, 20, 100, 100 픽셀인 사다리꼴
- 3) 왼쪽 상단의 좌표가 10, 20 이고 오른쪽 하단의 좌표가 100, 100인 직사각형
- 4) 왼쪽 상단의 좌표가 10, 20 이고 가로 세로 각각 100 픽셀인 정사각형

**답: 4번**

4. 컴포넌트 객체에서 배경색을 설정하는 메소드는?

- 1) setBackground(Color c)
- 2) setColor(Color c)
- 3) getColor()
- 4) fillColor(Color c)

**답: 1번**

5. 고성능의 그래픽을 제공하기 위하여 AWT에서 확장한 자바의 API의 클래스는?

- 1) Graphics
- 2) Graphics2D
- 3) applet
- 4) JAWT

**답: 2번**

6. 다음 설명 중 틀린 것은?

- 1) Graphics는 java.awt 패키지에 속한 클래스이다.
- 2) Graphics로 선을 그릴 때 선의 두께를 마음대로 조절할 수 있다.
- 3) Graphics로 다각형을 칠할 때 외곽선과 내부의 색을 다르게 줄 수 없다.
- 4) Graphics2D는 Graphics의 서브 클래스이다.

**답: 2번**

7. Java 2D의 기능이 아닌 것은?

- 1) 도형 내부를 그라디언트(gradient)나 무늬로 채울 수 있다.
- 2) 이미지를 그릴 수 있고 필터링 연산을 적용할 수 있다.
- 3) 그래픽 객체들의 충돌을 감지할 수 있는 메커니즘을 제공한다.
- 4) 간단한 애니메이션 기능을 제공한다.

**답: 4번**

8. Java2D가 제공하는 메소드로, 도형 객체의 내부를 색상이나 패턴으로 채워서 그리는 것은?

- 1) draw()
- 2) fill()
- 3) drawString()
- 4) drawImage()

**답: 2번**