

2018년 가을학기 컴퓨터프로그래밍2 QUIZ

Lecture 05 – GUI: 이벤트 처리

1. 사용자가 마우스로 버튼을 클릭하거나, 키보드를 누르거나 아니면 네트워크에서 데이터가 도착하면 이벤트가 발생하는데, 이때 생성 되는 것은?

- 1) 이벤트 객체
- 2) 이벤트 메소드
- 3) 이벤트 인터페이스
- 4) 이벤트 클래스

답: 1번

2. 이벤트를 처리하는 클래스를 무엇이라고 하는가?

- 1) 이벤트 소스
- 2) 액션
- 3) 이벤트 핸들러
- 4) 이벤트 리스너

답: 4번

3. 사용자가 버튼을 눌렀을 때 발생하는 이벤트를 처리하는 클래스가 구현해야 하는 인터페이스는?

- 1) ButtonListener
- 2) ActionListener
- 3) MouseListener
- 4) ComponentListener

답: 2번

4. key 이벤트를 처리하는 클래스가 구현해야 하는 인터페이스는?

- 1) ActionListener
- 2) KeyAdapter
- 3) MouseListener
- 4) KeyListener

답: 4번

5. Adapter 클래스에 대해 옳게 설명한 것은?

- 1) 미리 리스너의 모든 메소드를 구현해놓은 클래스이다.
- 2) 다중상속이 허용된다.
- 3) implement 키워드로 구현한다.
- 4) 상속받는 모든 메소드들을 재정의 해야 한다.

답: 1번

6. 이벤트 리스너를 만드는 방법으로 옳지 않은 것은?

- 1) 이벤트 객체에서 getClass() 메소드 호출
- 2) 독립적인 클래스로 작성
- 3) 내부 클래스로 작성
- 4) 익명 클래스(무명 클래스)로 작성

답: 1번

7. 키보드에서 방향키를 입력했을 때 keyTyped(), keyPressed(), keyReleased() 중 호출되는 순서는?

- 1) keyTyped(), keyPressed(), keyReleased()
- 2) keyPressed(), keyTyped(), keyReleased()
- 3) keyPressed(), keyReleased()
- 4) keyReleased(), keyPressed()

답: 3번

8. MouseListener에 있는 메소드가 아닌 것은?

- 1) mouseClicked(MouseEvent e)
- 2) mouseReleased(MouseEvent e)
- 3) mouseDragged(MouseEvent e)
- 4) mousePressed(MouseEvent e)

답: 3번