

2018년 가을학기 컴퓨터프로그래밍2 QUIZ

Lecture 02 – GUI 프로그래밍 개요

1. 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)는 이것들로 구성된다고 할 때 가장 알맞은 것은?

- 1) 컴포넌트
- 2) 컴포지트
- 3) 프레임
- 4) AWT

답: 1번

2. 다음 중 어떤 플랫폼에서도 일관된 화면을 보여줄 수 있는 자바의 GUI 개발 툴킷은 무엇인가?

- 1) AWT
- 2) Tkinter
- 3) Swing
- 4) Unity

답: 3번

3. 다음 중 최상위 컨테이너인 클래스는?

- 1) JButton
- 2) JCanvas
- 3) JPanel
- 4) JFrame

답: 4번

4. 다음 중 최상위 컨테이너가 아닌 클래스는?

- 1) JFrame
- 2) JDialog
- 3) JScrollPane
- 4) JApplet

답: 3번

5. 일반 컨테이너 중 하나로 유지보수 및 배치 관리의 편의성을 위해 사용하는 클래스는?

- 1) JFrame
- 2) JPanel
- 3) JButton
- 4) JTextField

답: 2번

6. 컨테이너에 컴포넌트를 추가할 때 호출하는 메소드는?

- 1) void setSize(int width, int height)
- 2) void setLocation(int x, int y)
- 3) void add(Component c)
- 4) void remove(Component c)

답: 3

7. 다음 중 편집이 불가능한 텍스트를 표시하기 위한 컴포넌트는?

- 1) 레이블
- 2) 버튼
- 3) 텍스트필드
- 4) 프레임

답: 1

8. 사용자가 프레임의 오른쪽 상단에 있는 close 버튼을 눌렀을 경우에 어떤 동작을 할지 설정하는 메소드는 무엇인가?

- 1) void setSize(int width, int height)
- 2) void setDefaultCloseOperation()
- 3) void pack()
- 4) void setResizable(boolean value)

답: 2