*성명: 무키모프 함담 / MUQIMOV HAMDAM*

*학번: 2019117367*

*소속: 과학기술대학 소프트웨어학과*

*학년: 3학년*

**과목: JAVA 2**

**Chapter 8**

**SUMMARY (1 ~ 5)**

1. **GUI**란 이미지 혹은 그래픽으로 그린 버튼, 메뉴 등을 가진 화면에 마우스와 같은 편리한 입력 도구를 이용하여 사용자가 편리하게 입출력 할 수 하도록 만든 사용자 인터페이스이다.

2. GUI를 위한 패키지 AWT와 SWING의 두 가지가 있으며, AWT는 운영체제의 윈도우 그리기에 의존하므로 중량 컴포넌트 (Heavy Weight Component) 라고 부른다. 스윙 컴포넌트는 경량 컴포넌트 (Light Weight Component) 로서 운영체제에 의존하지 않고 작동한다. AWT 컴포넌트는 java.awt 패키지에 Swing 컴포넌트는 **java.swing** 패키지에 구현되어 있다.

3. AWT와 Swing 모든 컴포넌트가 상속받는 클래스는 Component이며, 특별히 Swing 컴포넌트들은 JComponent를 상속받으며 이름이 **J**로 시작된다.

4. Swing 프레임을 만들기 위해서는 **JFrame**을 상속받은 새로운 클래스를 작성한다.

5. JFrame은 컴포넌트들이 부착되는 **컨텐트팬을** 가지고 있으며, 반드시 이곳에 모든 컴포넌트들이 부착된다.