*성명: 무키모프 함담 / MUQIMOV HAMDAM*

*학번: 2019117367*

*소속: 과학기술대학 소프트웨어학과*

*학년: 3학년*

**과목: JAVA 2**

**Chapter 9**

**SUMMARY (1 ~ 5)**

1. 이벤트 기반 프로그래밍은 **이벤트**의 발생에 의해 프로그램 실행 흐름이 결정되는 방식이다.

2. **이벤트 소스**란 이벤트를 발생시킨 GUI 컴포넌트를 말한다.

3/4. **이벤트** **리스너**란 이벤트 처리하는 코드이고, **이벤트 객체**란 발행한 이벤트에 관한 여러 정보를 가진 객체로서 이벤트 발생 시 이벤트 리스너에게 전달된다.

5. 이벤트 리스너는 자바의 리스너 인터페이스를 상속받아 추상 메소드를 구현하는 방식으로 작성한다.