



17장. JavaFX

이것이 자바다 (<http://cafe.naver.com/thisjava>)

Contents

- ❖ 1절. JavaFX 개요
- ❖ 2절. JavaFX 애플리케이션 개발 시작
- ❖ 3절. FXML 레이아웃
- ❖ 4절. JavaFX 컨테이너
- ❖ 5절. JavaFX 이벤트 처리
- ❖ 6절. JavaFX 속성 감시와 바인드
- ❖ 7절. JavaFX 컨트롤
- ❖ 8절. JavaFX 메뉴바와 툴바
- ❖ 9절. JavaFX 다이얼로그
- ❖ 10절. JavaFX CSS 스타일
- ❖ 11절. JavaFX 스레드 동시성
- ❖ 12절. 화면 이동과 애니메이션



1절. JavaFX 개요

❖ 자바 UI 변천사

■ AWT(Abstract Window Toolkit)

- 운영 체제가 제공하는 네이티브 UI 컴포넌트 이용
- 운영 체제에 따라 UI의 모양 서로 달랐고, 종류도 제한적

■ Swing

- 모든 운영체제상에서 동일한 UI 갖도록
- 사용자는 애니메이션 추가된 시각적 운영 체제의 네이티브 UI 더 선호
 - 네이티브 UI로 보여지도록 자신의 UI 재정비
 - 실행 성능이 느려지고, 메모리 더 많이 사용

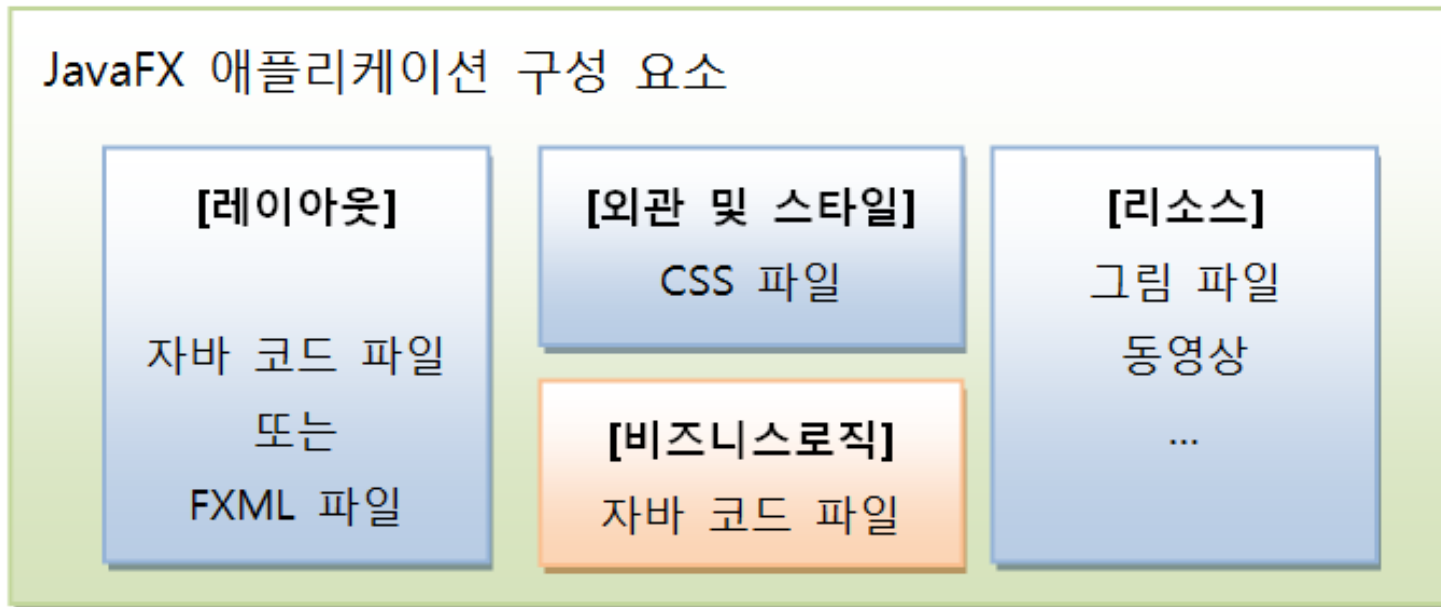
■ JavaFX

- 가볍고 풍부한 UI 제공
- 레이아웃, 스타일, 애플리케이션 로직 분리 개발
- 자바7 업데이트6버전부터 JavaFX2.2를 JDK와 JRE에 포함



1절. JavaFX 개요

❖ JavaFX 애플리케이션 구성하는 파일단위 구성요소

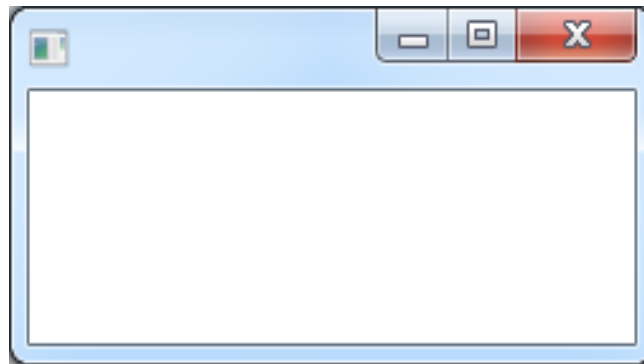


2절. JavaFX 애플리케이션 개발 시작

❖ 메인 클래스

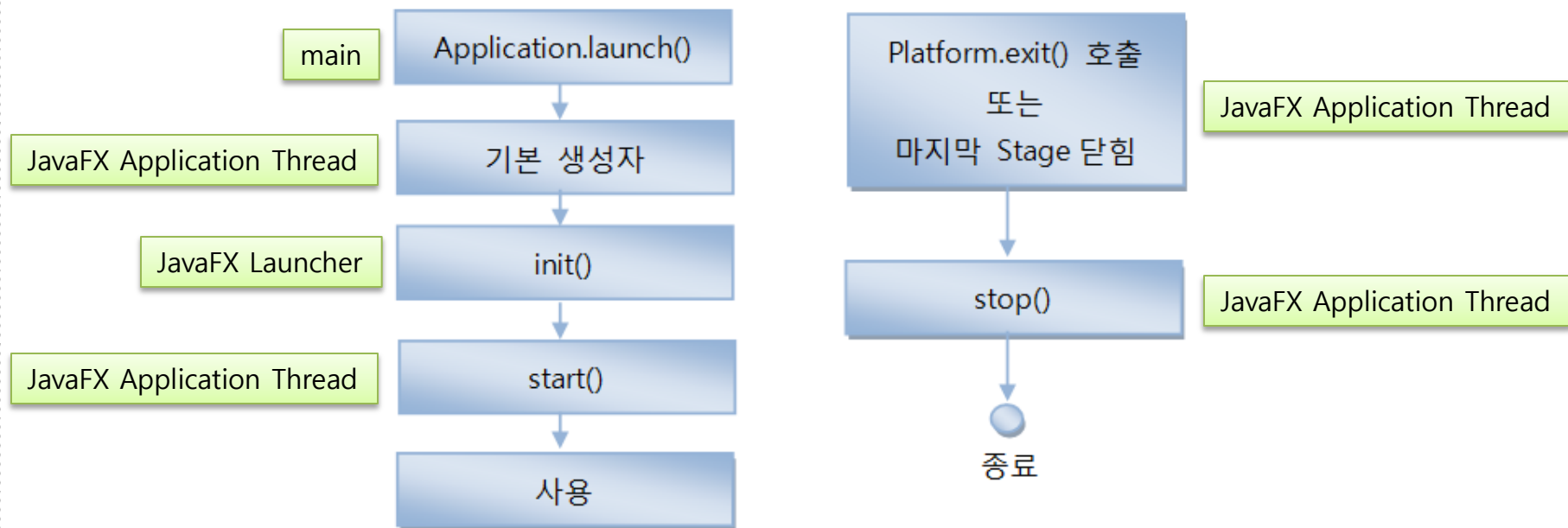
[AppMain.java] 메인 클래스

```
1 public class AppMain extends Application {  
2     @Override  
3     public void start(Stage primaryStage) throws Exception {  
4         primaryStage.show(); //윈도우 보여주기  
5     }  
6  
7     public static void main(String[] args) {  
8         launch(args); //AppMain 객체 생성 및 메인 윈도우 생성  
9     }  
10 }
```



2절. JavaFX 애플리케이션 개발 시작

❖ JavaFX 라이프 사이클



2절. JavaFX 애플리케이션 개발 시작

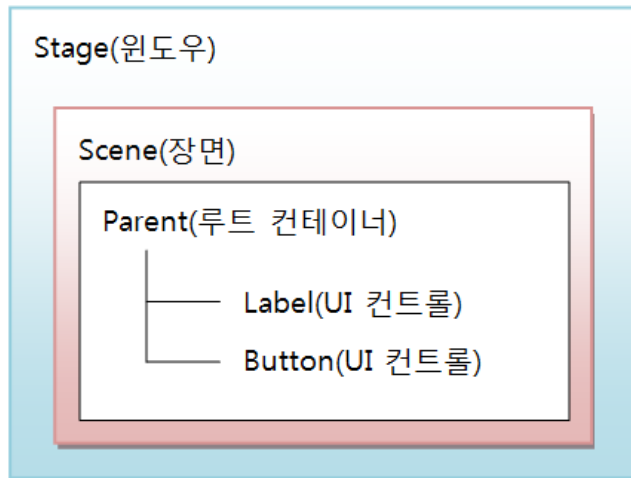
❖ 메인 클래스 실행 매개값 얻기

- `init()` 메소드에서 다음 두 가지 방법으로 매개값 얻기

```
Parameters params = getParameters();  
List<String> list = params.getRaw();           //①  
Map<String, String> map = params.getNamed();  //②
```

❖ 무대와 장면

- 무대(Stage)는 윈도우 하나에 하나의 장면 가질 수 있음
- 장면은 `javafx.scene.Scene` 으로 표현



3절. FXML 레이아웃

❖ 레이아웃

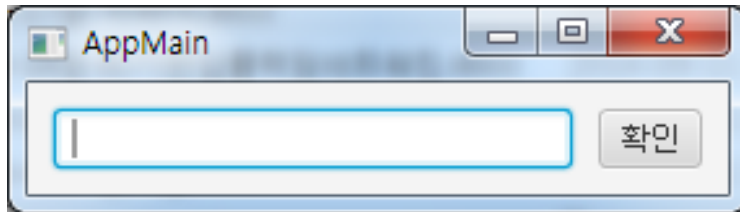
- Scene에 포함된 다양한 컨트롤들을 배치하는 것
- 프로그램적 레이아웃
 - 자바 코드로만 개발
 - 간단하게 쉽게 만들 것 - 코드를 잘 정리하지 않으면 난해한 프로그램
 - 개발자가 직접 작성 - 디자이너와 협력 개발 어려움
 - 개발 완료 후 간단한 레이아웃 변경이나 스타일 변경이라도 자바 소스 수정 후 재 컴파일
 - Ex) 예제 : p.858



3절. FXML 레이아웃

■ FXML 레이아웃

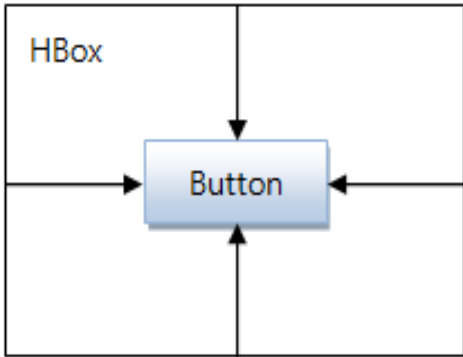
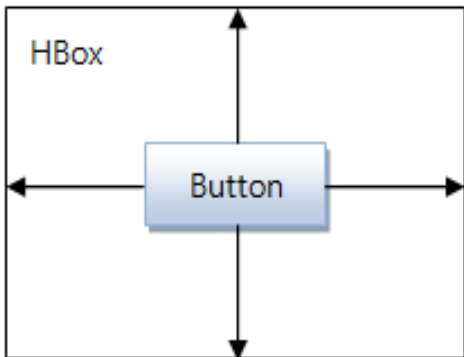
- FXML은 XML 기반의 마크업 언어
- JavaFX UI 레이아웃 자바 코드에서 분리 - 태그로 선언하는 방법 제공
- 웹 애플리케이션 및 안드로이드(Android) 앱 개발법과 유사
- 디자이너와 협업 가능
- 간단한 레이아웃 변경이나 스타일 변경 시 자바 소스 수정 X
- 레이아웃이 비슷한 장면(Scene)들간에 재사용 가능



3절. FXML 레이아웃

❖ 레이아웃 여백: 마진(margin)과 패딩(padding)

- 패딩은 안쪽 여백, 마진은 바깥 여백 (p.860~862)

구분	HBox 의 패딩	Button 의 마진
개념		
자바 코드	<pre>HBox hbox = new HBox(); hbox.setPadding(new Insets(50));</pre>	<pre>Button button = new Button(); HBox.setMargin(button, new Insets(50));</pre>
FXML 태그	<pre><HBox> <padding> <Insets topRightBottomLeft="50"/> </padding> </HBox></pre>	<pre><Button> <HBox.margin> <Insets topRightBottomLeft="50"/> </HBox.margin> </Button></pre>



3절. FXML 레이아웃

❖ FXML 작성 규칙

- FXML 태그는 자바 코드로 변환되어 실행
 - 자바 코드와 매핑 관계 존재
- 매핑 관계 잘 이해하면 JavaFX API 참조해 FXML 태그 쉽게 작성
- 패키지 선언 (**위치 중요!**) – 해당 클래스가 존재하지 않으면 에러

자바 코드	FXML 태그
import javafx.scene.layout.HBox;	<?import javafx.scene.layout.HBox?>
import javafx.scene.control.*;	<?import javafx.scene.control.*?>

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

```
<?import javafx.scene.layout.HBox?>
```

```
<?import javafx.scene.control.*?>
```

```
<루트컨테이너 xmlns:fx="http://javafx.com/fxml" >
```

```
...
```

```
</루트컨테이너>
```

3절. FXML 레이아웃

❖ 태그 선언

- FXML 태그는 < 와 > 사이에 태그 이름 작성
- 반드시 시작 태그가 있으면 끝 태그도 있어야
 - 없으면 javax.xml.stream.XMLStreamException 예외 발생

자바 코드	FXML
<pre>Button button = new Button(); button.setText("확인");</pre>	<pre><Button > <text>확인</text> </Button></pre>

❖ 속성 선언

- 속성값은 큰따옴표(“) 또는 작은따옴표(‘)로 반드시 감싸야
 - javax.xml.stream.XMLStreamException 예외 발생

자바 코드	FXML (Setter 태그)	FXML (Setter 속성)
<pre>Button button = new Button(); button.setText("확인");</pre>	<pre><Button > <text>확인</text> </Button></pre>	<pre><Button text="확인"/></pre>



3절. FXML 레이아웃

❖ 객체 선언

- Setter 메소드가 기본 타입과 String 타입이 아닌 다른 타입의 객체를 매개값으로 갖는다면 ?
 - 속성으로 작성할 수 없고, 태그로 작성해야
 - <클래스 속성= “값” >

자바 코드	FXML
<pre>HBox hbox = new HBox(); hbox.setPadding(new Insets(10,10,10,10));</pre>	<pre><HBox> <padding> <Insets top="10" right="10" bottom="10" left="10"/> </padding> </HBox></pre>

- <클래스 fx:value= “값” >

자바 코드	FXML
<pre>String.valueOf("Hello, World!"); Integer.valueOf("1"); Double.valueOf("1.0"); Boolean.valueOf("false");</pre>	<pre><String fx:value="Hello, World!"/> <Integer fx:value="1"/> <Double fx:value="1.0"/> <Boolean fx:value="false"/></pre>



3절. FXML 레이아웃

❖ 객체 선언

■ <클래스 fx:constant= “상수” >

자바 코드	FXML
<pre>Button button = new Button(); button.setMaxWidth(Double.MAX_VALUE);</pre>	<pre><Button> <maxWidth> <Double fx:constant="MAX_VALUE"/> </maxWidth> </Button></pre>

■ <클래스 fx:factory= “정적메소드” >

자바 코드	FXML
<pre>ComboBox combo = new ComboBox(); combo.setItems(FXCollections.observableArrayList("공개", "비공개"));</pre>	<pre><ComboBox> <items> <FXCollections fx:factory="observableArrayList"> <String fx:value="공개"/> <String fx:value="비공개"/> </FXCollections> </items> </ComboBox></pre>



3절. FXML 레이아웃

❖ FXML 로딩과 Scene 생성

■ FXML 로딩

- FXML 파일을 읽어 들어 선언된 내용을 객체화하는 것
- FXMLLoader 의 load() 메소드 이용
- load()가 리턴하는 실제 객체
 - FXML 파일에서 루트 태그로 선언된 컨테이너

■ Scene 객체 생성

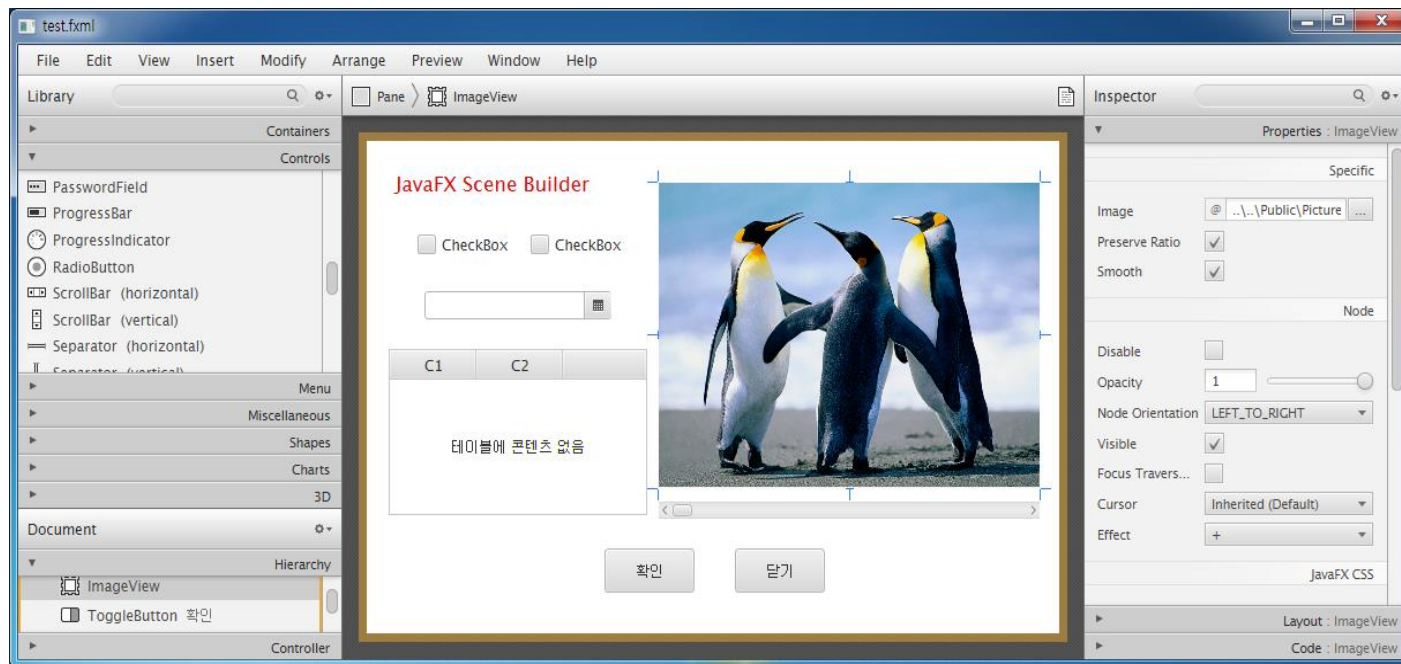
- FXML 로딩 후 얻은 루트 컨테이너는 Scene을 생성할 때 매개값으로 사용
- P.868 페이지의 로딩 샘플 이해하기



3절. FXML 레이아웃

❖ JavaFX Scene Builder

- 드래그 앤 드롭 방식의 WYSIWYG 디자인 툴
- 자동으로 FXML 파일 생성 (p.869~871)'



■ 설치방법

- 오라클에서 다운로드 후 설치
- E(fx)clipse 플러그인 설치하면 더 편리하게 사용가능



4절. JavaFX 컨테이너

❖ 컨테이너

- 레이아웃 작성시 다양한 컨트롤들을 쉽게 배치하도록 해주는 역할
- `javafx.scene.layout` 패키지에 속함
- 컨테이너의 종류

컨테이너	설명
<code>AnchorPane</code>	컨트롤을 좌표를 이용해서 배치하는 레이아웃
<code>BorderPane</code>	위, 아래, 오른쪽, 왼쪽, 중앙에 컨트롤을 배치하는 레이아웃
<code>FlowPane</code>	행으로 배치하되 공간이 부족하면 새로운 행에 배치하는 레이아웃
<code>GridPane</code>	그리드로 배치하되 셀의 크기가 고정적이지 않는 레이아웃
<code>StackPane</code>	컨트롤을 겹쳐 배치하는 레이아웃
<code>TilePane</code>	그리드로 배치하되 고정된 셀의 크기를 갖는 레이아웃
<code>HBox</code>	수평으로 배치하는 레이아웃
<code>VBox</code>	수직으로 배치하는 레이아웃



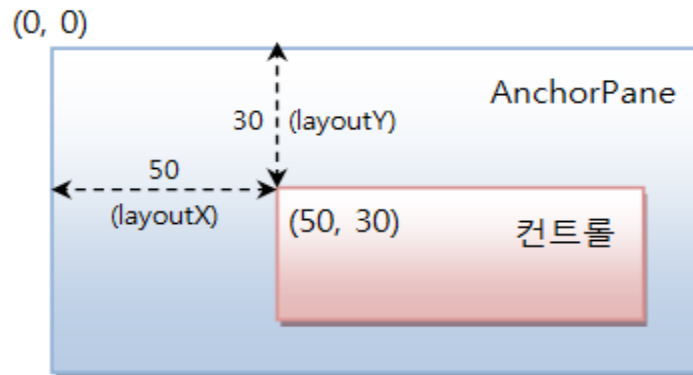
4절. JavaFX 컨테이너

❖ AnchorPane 컨테이너 (p.872~873)

■ JavaFX Scene Builder 사용해 디자인

- 눈으로 거리 확인해 컨트롤 드롭

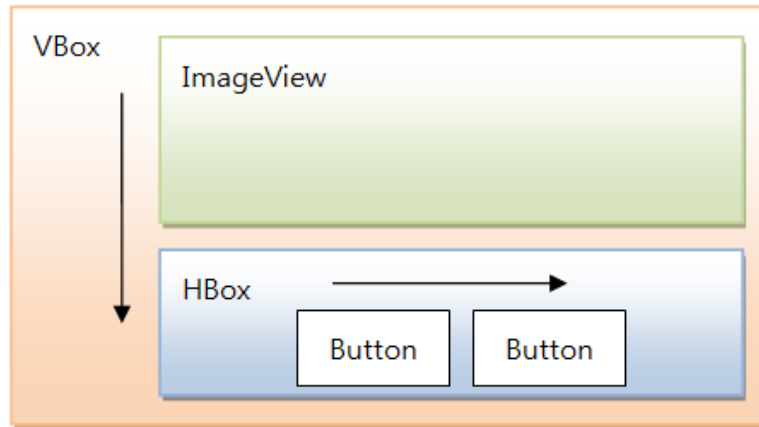
AnchorPane 컨테이너는 AnchorPane 의 좌상단(0, 0)을 기준으로 컨트롤을 좌표로 배치한다. 컨트롤 좌표는 좌상단 (layoutX, layoutY) 값을 말하는데 (0,0) 에서 떨어진 거리이다.



4절. JavaFX 컨테이너

❖ HBox와 VBox 컨테이너 (p.873~875)

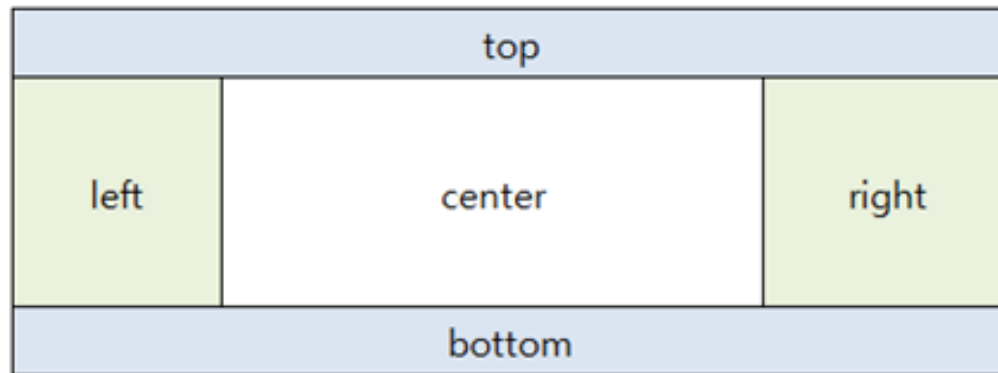
- 수평과 수직으로 컨트롤을 배치하는 컨테이너
- 자식 컨트롤의 크기 재조정에 쓰임
 - HBox는 컨트롤의 높이 확장하고, 컨트롤의 폭은 유지
 - VBox는 컨트롤의 폭 확장하고 컨트롤의 높이는 유지



4절. JavaFX 컨테이너

❖ BorderPane 컨테이너 (p.875~877)

- top, bottom, left, right, center 셀에 컨트롤 배치하는 컨테이너
- 각 셀에는 하나의 컨트롤 또는 컨테이너만 배치
- top, bottom, left, right에 배치하지 않으면 center에 배치된 컨트롤이 사방으로 자동 확장

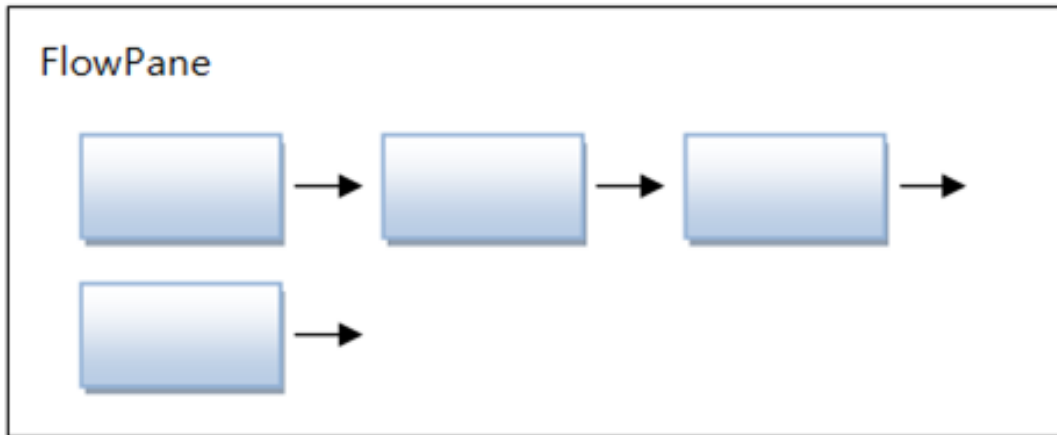


4절. JavaFX 컨테이너

❖ FlowPane 컨테이너 (p.877~878)

■ 행으로 컨트롤 배치

- 공간 부족하면 새로운 행에 배치하는 컨테이너
- 윈도우 창을 늘였다 줄여보면 쉽게 이해 가능



4절. JavaFX 컨테이너

❖ TilePane 컨테이너 (p.878~879)

- 그리드로 컨트롤 배치
- 고정된 셀(타일) 크기 갖는 컨테이너
- 오른쪽에 컨트롤 배치할 공간 부족하면 새로운 행에 컨트롤 배치



4절. JavaFX 컨테이너

❖ GridPane 컨테이너 (p.880~881)

- 그리드로 컨트롤 배치
- 셀의 크기가 고정적이지 않고 유동적인 컨테이너
- 셀 병합 - 다양한 입력 폼 화면 만들 때 매우 유용



4절. JavaFX 컨테이너

❖ StackPane 컨테이너 (p.881~882)

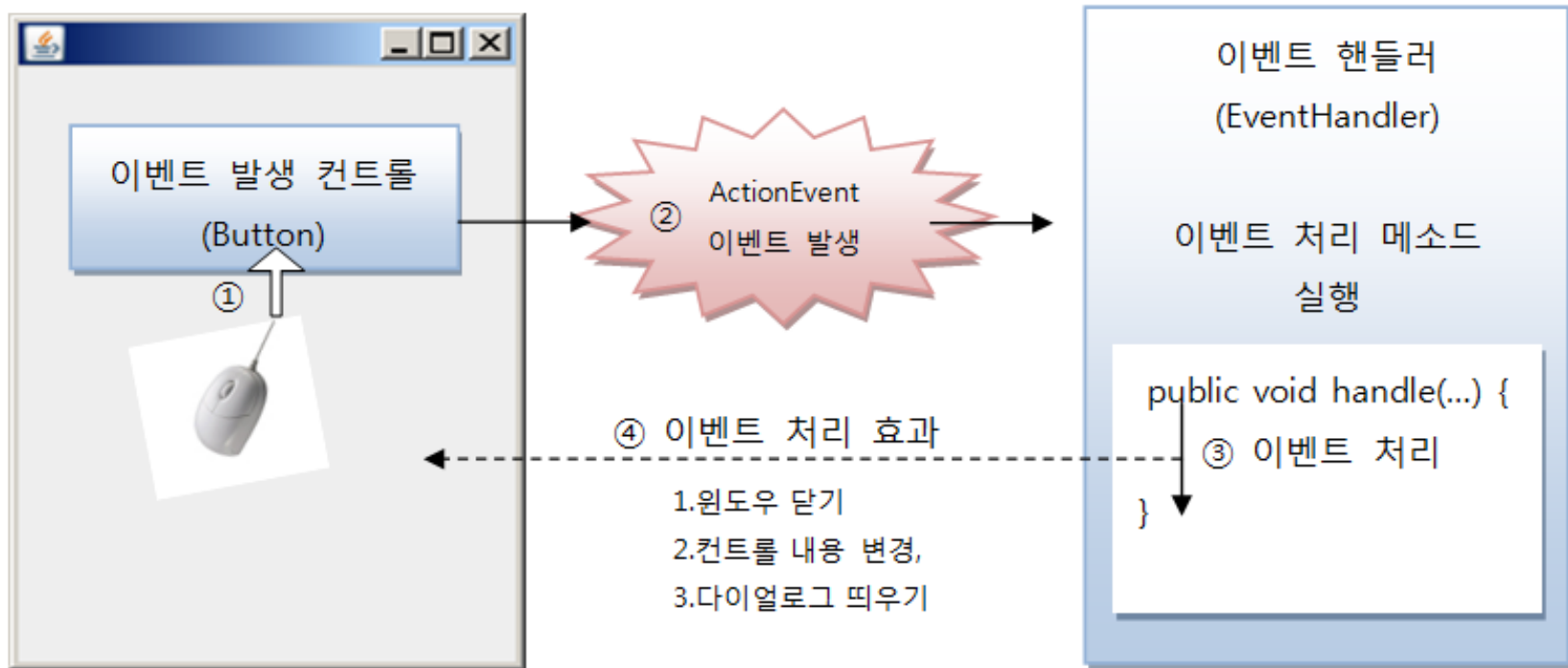
- 컨트롤을 겹쳐 배치하는 컨테이너 (카드 레이아웃)
- 위에 있는 컨트롤이 투명이라면 밑에 있는 컨트롤이 겹쳐 보임



5절. JavaFX 이벤트 처리

❖ 이벤트 핸들러 (p.883~885)

- 이벤트 발생 컨트롤과 이벤트 핸들러를 분리하는 위임형 방식



5절. JavaFX 이벤트 처리

❖ FXML 컨트롤러

- FXML 파일당 별도의 컨트롤러(Controller) 지정해 이벤트 처리
 - FXML 레이아웃과 이벤트 처리 코드 완전히 분리
- `fx:controller` 속성과 컨트롤러 클래스
 - UI 컨트롤에서 발생하는 이벤트를 컨트롤러가 처리
- `fx:id` 속성과 `@FXML` 컨트롤 주입
 - 컨트롤러의 `@FXML` 어노테이션이 적용된 필드에 자동 주입.
 - `fx:id` 속성값과 필드명은 동일해야 함
- `EventHandler` 생성 및 등록
 - 컨트롤에서 발생하는 이벤트 처리 (메소드 매핑)



6절. JavaFX 속성 감시와 바인딩

❖ 속성 감시 (p.889~892)

- 컨트롤의 속성값 변화 감시하는 `ChangeListener` 등록 가능
- 속성값에 변화가 생기면 `ChangeListener`의 `changed()` 호출
- JavaFX 컨트롤 속성의 구성
 - Setter
 - Getter
 - Property 객체 리턴하는 메소드



6절. JavaFX 속성 감시와 바인딩

❖ 속성 바인딩 (p.892~893)

- 두 컨트롤의 속성을 서로 연결하는 것
- 바인드 된 속성들은 하나가 변경되면 자동적으로 다른 하나도 변경
- 단방향 바인드 – `bind()`
- 양방향 바인드 – `bindBidirectional()`
- 언바인드 – `unbind()`, 바인드 해제



6절. JavaFX 속성 감시와 바인딩

■ Bindings 클래스


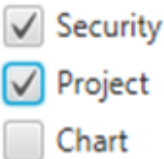
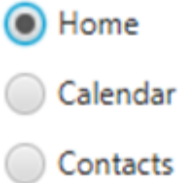
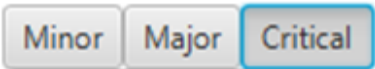
- 속성 연산하거나, 다른 타입으로 변환 후 바인딩하는 기능 제공

메소드	설명
add, subtract, multiply, divide	속성값을 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈 연산을 수행하고 바인딩함
max, min	속성값과 어떤 수를 비교해서 최대, 최소값을 얻고 바인딩함
greaterThan, greaterThanOrEqualTo	속성값이 어떤 값보다 큰지, 같거나 큰지를 조사해서 true/false 로 변환하여 바인딩함
lessThan, lessThanOrEqualTo	속성값이 어떤 값보다 적거나, 같거나 적은지를 조사해서 true/false 로 변환하여 바인딩함
equal, notEquals	속성값이 어떤 값과 같은지, 다른지를 조사해서 true/false 로 변환하여 바인딩함
equalIgnoreCase, notEqualIgnoreCase	대소문자와 상관없이 속성값이 어떤 문자열과 같은지, 다른지를 조사해서 true/false 로 변환하여 바인딩함
isEmpty, isEmpty	속성값이 비어있는지, 아닌지를 조사해서 true/false 로 변환하여 바인딩함
isNull, isNotNull	속성값이 null 또는 not null 인지를 조사해서 true/false 로 변환하여 바인딩함
length	속성값이 문자열일 경우 문자수를 얻어 바인딩함
size	속성 타입이 배열, List, Map, Set 일 경우 요소수를 얻어 바인딩함
and, or	속성값이 boolean 일 경우, 논리곱, 논리합을 얻어 바인딩함
not	속성값이 boolean 일 경우, 반대값으로 바인딩함
convert	속성값을 문자열로 변환해서 바인딩함
valueAt	속성이 List, Map 일 경우 해당 인덱스 또는 키의 값을 얻어 바인딩함

7절. JavaFX 컨트롤

❖ 버튼 컨트롤

- 마우스로 클릭 가능한 컨트롤로 ButtonBase 상속하는 하위 컨트롤
- 버튼 컨트롤의 종류
 - P. 895~900 의 각 컨트롤 구현 예제 참고




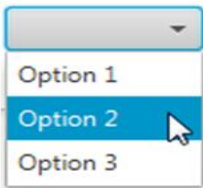
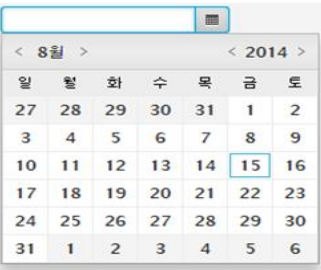

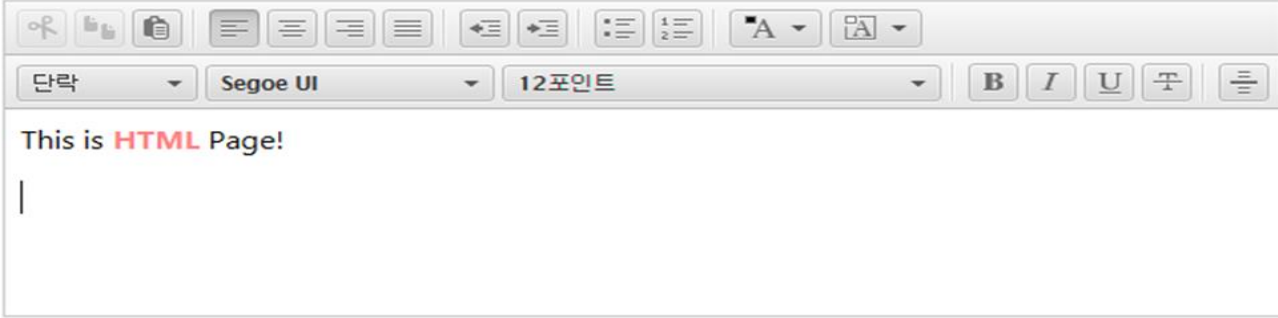
Button	CheckBox	RadioButton	ToggleButton
			



7절. JavaFX 컨트롤

❖ 입력 컨트롤의 종류

- P.900~904의 컨트롤 배치 예제 참고

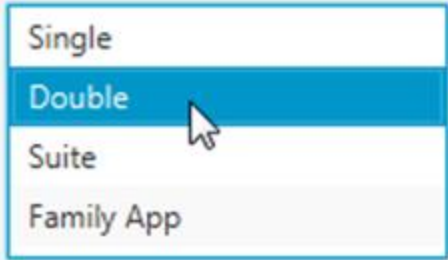

Label & TextField	PasswordField	TextArea
		
ComboBox	DatePicker	ColorPicker
		
HTMLEditor		
		



7절. JavaFX 컨트롤

❖ 뷰 컨트롤 (p.904~912)

- 목록 형태로 보여주는 ListView
- 테이블 형태로 보여주는 TableView
- 이미지를 보여주는 ImageView

ListView	TableView	ImageView												
	<table><tr><th>First Name</th><th>Last Name</th></tr><tr><td>Jacob</td><td>Smith</td></tr><tr><td>Isabella</td><td>Johnson</td></tr><tr><td>Ethan</td><td>Williams</td></tr><tr><td>Emma</td><td>Jones</td></tr><tr><td>Michael</td><td>Brown</td></tr></table>	First Name	Last Name	Jacob	Smith	Isabella	Johnson	Ethan	Williams	Emma	Jones	Michael	Brown	
First Name	Last Name													
Jacob	Smith													
Isabella	Johnson													
Ethan	Williams													
Emma	Jones													
Michael	Brown													



7절. JavaFX 컨트롤

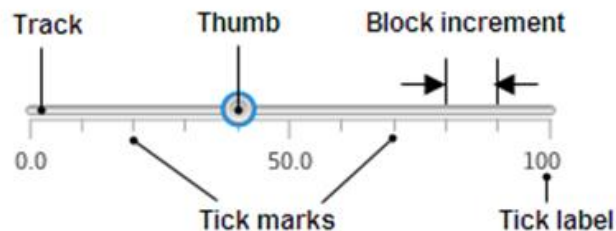
❖ 미디어 컨트롤 (p.912~922)

- 비디오를 재생할 수 있는 MediaView 컨트롤
- 볼륨 조절 및 재생 위치 조절을 위한 Slider 컨트롤
- 현재 진행 상태 보여주는 ProgressBar, ProgressIndicator

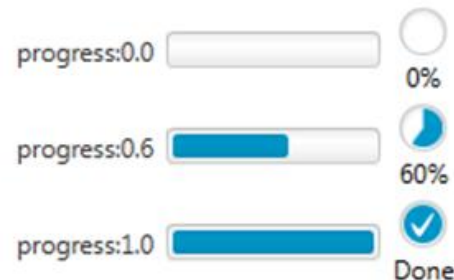
MediaView



Slider



ProgressBar 와 ProgressIndicator



7절. JavaFX 컨트롤

❖ 차트 컨트롤 (p.922~927)

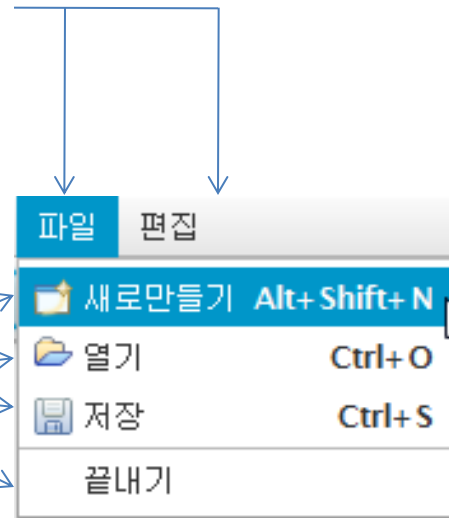
■ javafx.scene.chart 패키지에 포함



8절. JavaFX 메뉴바와 툴바

❖ 메뉴바

- MenuBar에는 Menu들이 배치
- Menu에는 메뉴 아이템 추가
 - MenuItem,
 - CheckMenuItem,
 - RadioMenuItem,
 - CustomMenuItem,
 - SeparatorMenuItem
 - Menu(서브 메뉴)



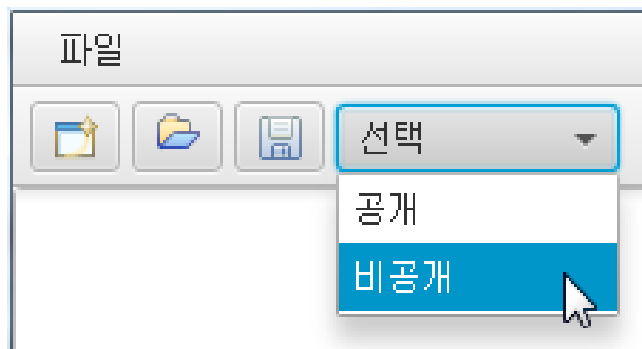
- 계층적인 작업 선택 기능 구현에 주로 쓰임



8절. JavaFX 메뉴바와 툴바

❖ 툴바 (p.928~932)

- 빠르게 작업을 선택하고 싶을 때 사용
- Toolbar 컨트롤은 UI 컨트롤이면서 컨테이너
- Button이 추가되지만, ComboBox와 같은 다른 컨트롤도 배치



9절. JavaFX 다이얼로그

❖ 다이얼로그(Dialog)

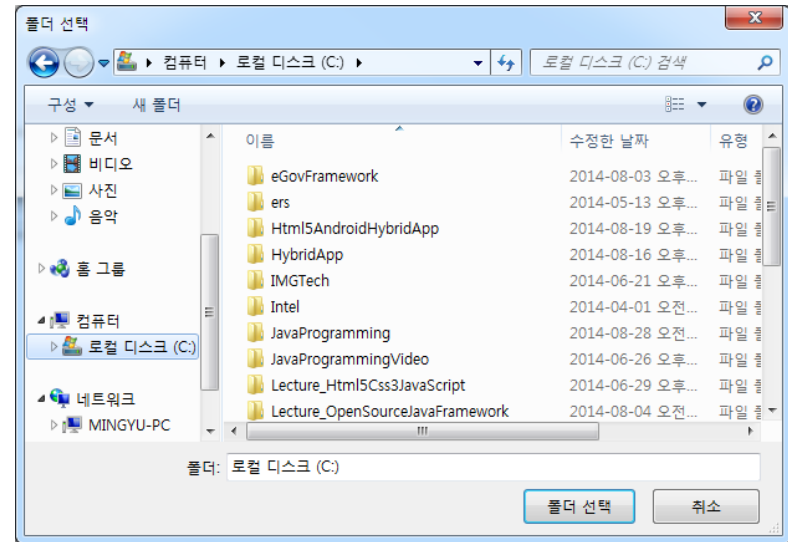
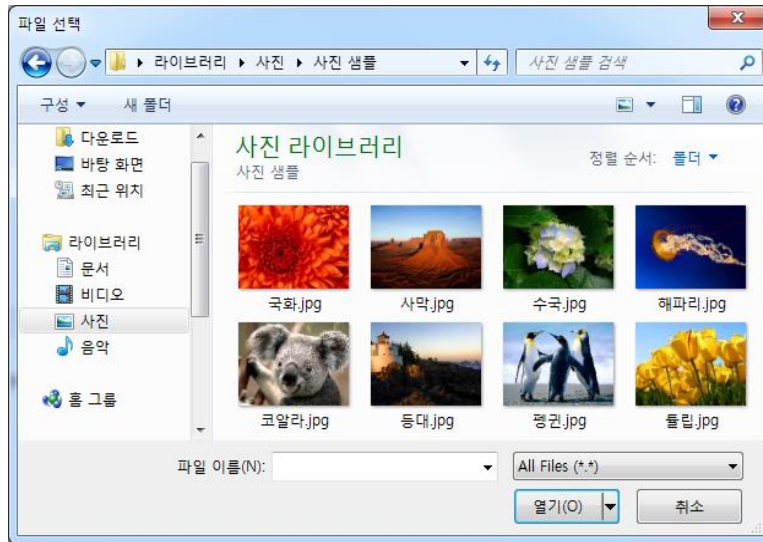
- 주 윈도우에서 알림 또는 사용자의 입력 위해 실행되는 서브 윈도우
- 자체적으로 실행될 수 없고, 주 윈도우(소유자 윈도우)에 의해서 실행
- 모달과 모달리스
 - 모달 다이얼로그는 다이얼로그를 닫기 전까지 소유자 윈도우 사용 불가
 - 모달리스 다이얼로그는 소유자 윈도우 계속 사용 가능
- JavaFX에서 제공하는 다이얼로그 종류
 - 파일을 선택하는 FileChooser
 - 디렉토리를 선택하는 DirectoryChooser
 - 팝업창을 띄우는 Popup
 - javafx.stage 패키지에 모두 포함



9절. JavaFX 다이얼로그


❖ FileChooser, DirectoryChooser

- XXXChooser 는 컨트롤이 아니라 FXML 에서 선언 불가
- 모달 다이얼로그 – 버튼 클릭하기 전에는 소유자 윈도우 사용 불가



9절. JavaFX 다이얼로그

❖ Popup (p.934~936)

- 투명한 컨테이너 제공하는 모달리스 다이얼로그  메시지가 왔습니다.
 - 윈도우의 기본 장식(아이콘, 제목, 최소화 및 복원 버튼, 닫기 버튼) 없음
- 용도
 - 컨트롤의 툴팁(tooltip), 메시지 통지(notification), 드롭 다운 박스(drop down boxes)
- Popup의 내용은 자바 코드로 작성하거나, FXML 파일로 작성
- Popup은 최상위 윈도우
 - 소유자 윈도우를 닫거나, `hide()`를 호출하면 닫힘
 - `setAutoHide(true)`: 다른 윈도우로 포커스 이동시 Popup은 자동 닫힘



9절. JavaFX 다이얼로그

❖ 커스텀 다이얼로그

- 다양한 내용의 다이얼로그를 만들고 싶다면 Stage로 직접 생성
- StageStyle 열거 상수와 윈도우 스타일

StageStyle 열거 상수	설명
DECORATED	일반적인 윈도우 스타일. 배경이 흰색, 제목줄에 장식(아이콘, 타이틀, 축소, 복원, 닫기 버튼 장식)이 있음
UNDECORATED	배경이 흰색, 제목줄 없음
TRANSPARENT	배경이 투명, 제목줄 없음
UNIFIED	DECORATED와 동일하나, 내용물의 경계선이 없음
UTILITY	배경이 흰색이고, 제목줄에 타이틀, 종료 버튼만 있음



9절. JavaFX 다이얼로그

❖ 컨트롤러에서 primaryStage 사용 (p.938~943)

- 컨트롤러에서 다이얼로그 실행
 - 소유자 윈도우로 primaryStage 필요
- 컨트롤러에서 primaryStage 얻는 방법
 - 메인 클래스에서 전달하는 방법
 - 컨테이너 또는 컨트롤로부터 얻는 방법
 - initialize() 메소드 안에서는 사용 불가

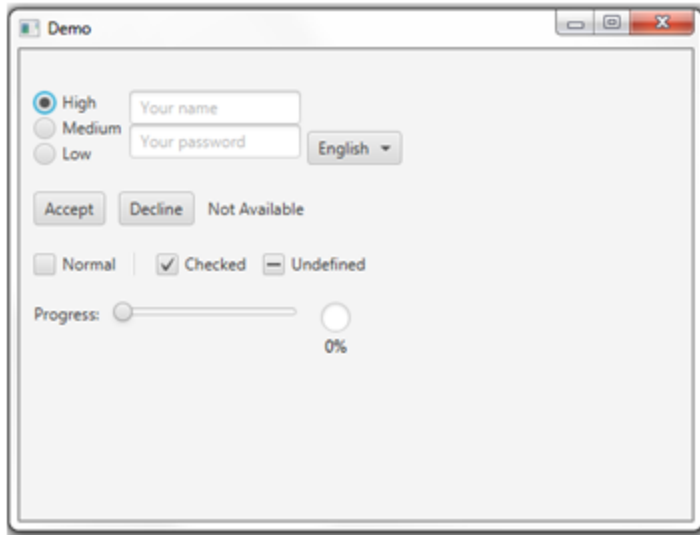


10절. JavaFX CSS 스타일

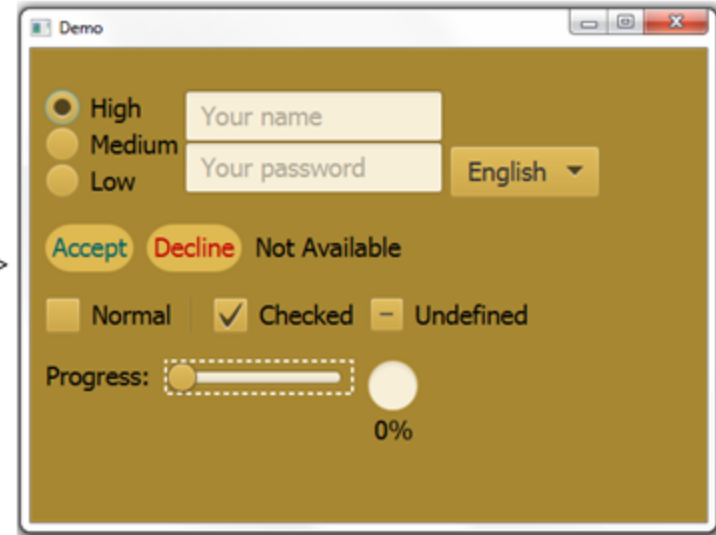
❖ JavaFX 애플리케이션

- FXML(레이아웃) + CSS(스타일) + 자바(컨트롤러, 로직)

[기본 CSS]



[커스텀 CSS]



❖ JavaFX CSS

- W3C CSS 버전 2.1 스펙(<http://www.w3.org/TR/CSS21/>) 준수
- FXML 인라인 스타일 또는 외부 CSS 파일로 작성 가능
- W3C CSS 속성명 앞에 “-fx- “ 붙임

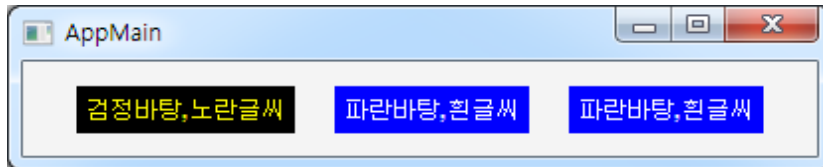


10절. JavaFX CSS 스타일

❖ 인라인(inline) 스타일

- 컨테이너 또는 컨트롤의 style 속성값으로 직접 CSS 정의
- 쉽고, 빠르게 모양과 색상 변경

```
<Label id="label1" text="검정바탕,노란글씨"  
  style="-fx-background-color: black; -fx-text-fill: yellow; -fx-padding: 5;"/>  
<Label text="파란바탕,흰글씨"  
  style="-fx-background-color: blue; -fx-text-fill: white; -fx-padding: 5;"/>
```



10절. JavaFX CSS 스타일

❖ 외부 CSS 파일

■ 인라인 스타일 문제점

- 동일한 스타일을 적용하는 컨트롤 많을수록 중복 코드가 많이 늘어남
- FXML과 CSS가 뒤섞여 추후 유지 보수가 어려움

■ 선택자:

- 외부 CSS 파일
 - 스타일 적용할 컨테이너와 컨트롤 선택해주는 선택자 필요



10절. JavaFX CSS 스타일

■ 선택자의 종류

- Type 선택자: **Type { 속성:값; 속성:값; ... }**
- id 선택자: **#id { 속성:값; 속성:값; ... }**
- class 선택자: **.class { 속성:값; 속성:값; ... }**
- Type 선택자와 class 선택자 조합
- 상태별 선택자

상태	상태별 선택자
입력 가능한 상태	선택자:focusd { 속성:값; 속성:값; ... }
마우스가 컨트롤 위에 있는 상태	선택자:hover { 속성:값; 속성:값; ... }
마우스로 컨트롤을 누른 상태	선택자:pressed { 속성:값; 속성:값; ... }

■ CSS 파일 적용

- Scene에 추가하여 Scene 내부의 **모든** 컨테이너와 컨트롤에 적용

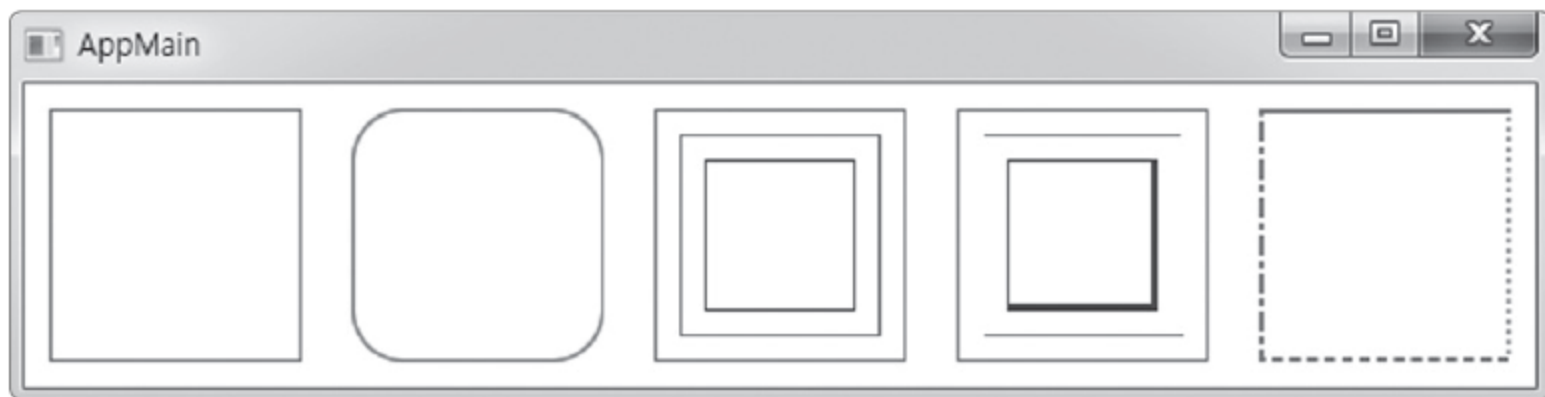


10절. JavaFX CSS 스타일

❖ border 속성 (p.950~953)

■ 컨테이너 및 컨트롤의 경계선의 스타일 설정

속성	설명
-fx-border-color	경계선의 색상
-fx-border-insets	내부 경계선의 위치
-fx-border-radius	둥근 모서리를 위한 원의 반지름
-fx-border-style	경계선의 스타일(실선, 점선)
-fx-border-width	경계선의 굵기



10절. JavaFX CSS 스타일

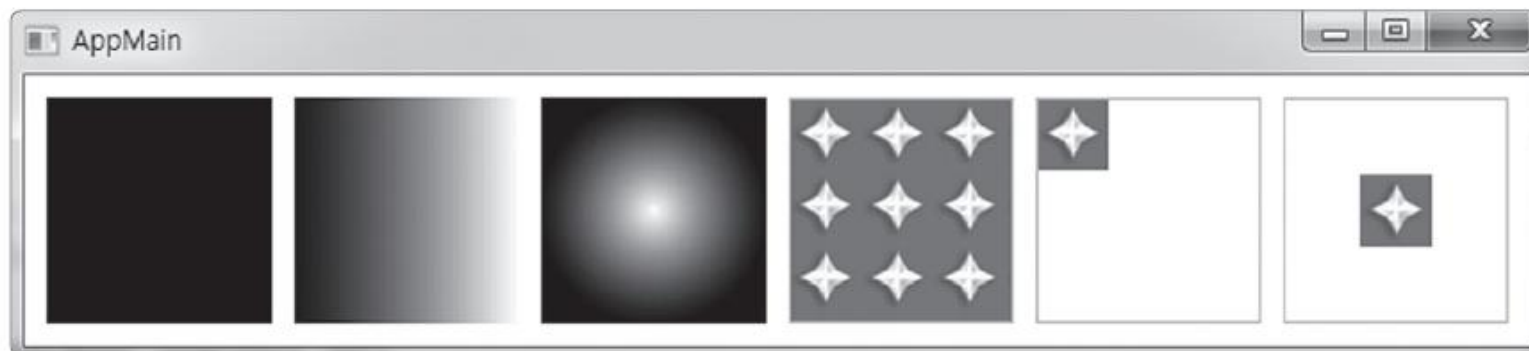
❖ background 속성

■ 컨테이너 및 컨트롤의 배경 스타일을 설정

속성	설명
-fx-background-color	배경 색상
-fx-background-image	배경 이미지
-fx-background-position	배경 이미지 위치 (top, right, bottom, left, center)
-fx-background-repeat	이미지 반복 여부 (no-repeat: 반복하지 않음)

■ -fx-background-color

- 선형 그라디언트
- 원형 그라디언트

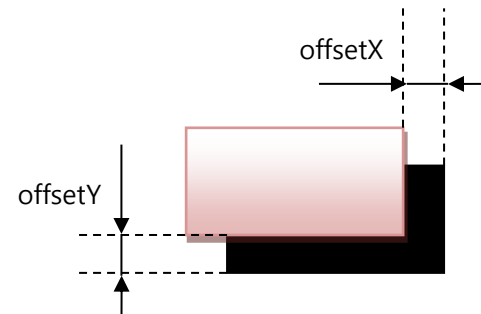
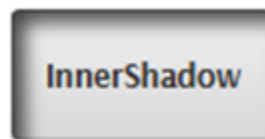
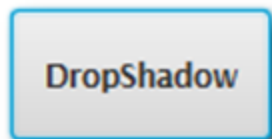


10절. JavaFX CSS 스타일

❖ font 속성

속성	설명
-fx-font-size	폰트 크기
-fx-font-family	폰트 종류
-fx-font-weight	폰트 굵기(bold)
-fx-text-fill	폰트 색상(단색, 선형 그라디언트, 원형그라디언트)

❖ shadow 효과(-fx-effect)



- blur-type : gaussian, one-pass-box, three-pass-box, two-pass-box
- radius: blur kernel의 반지름, 0.0~127.0 사이의 값 , 기본값 10
- spread, choke: 그림자의 spread와 choke, 0.0~1.0 사이의 값. 기본값은 0.0
- offsetX, offsetY: 그림자의 편차

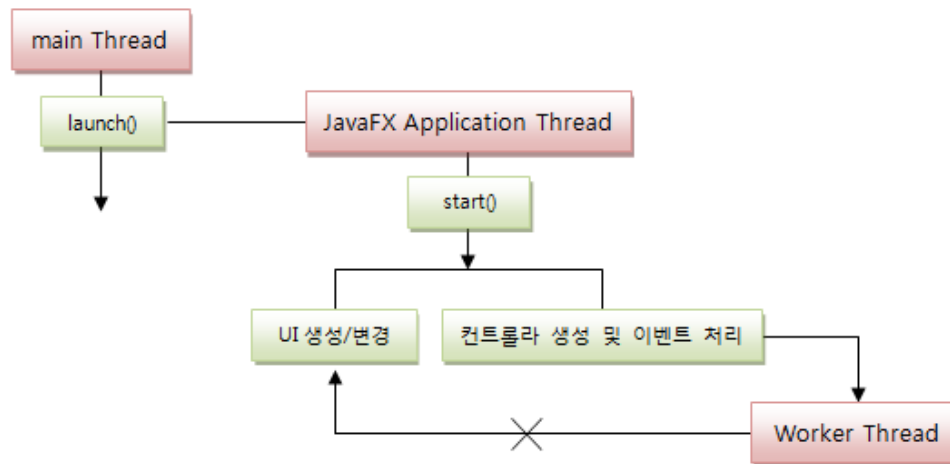


11절. JavaFX 스레드 동시성

❖ JavaFX UI 스레드 동시성

■ JavaFX UI는 스레드에 안전하지 않음

- UI를 생성하고 변경하는 작업은 JavaFX Application Thread가 담당
- 다른 작업 스레드들은 UI를 생성하거나 변경할 수 없음



■ JavaFX Application Thread는 시간을 요하는 작업 하지 않도록

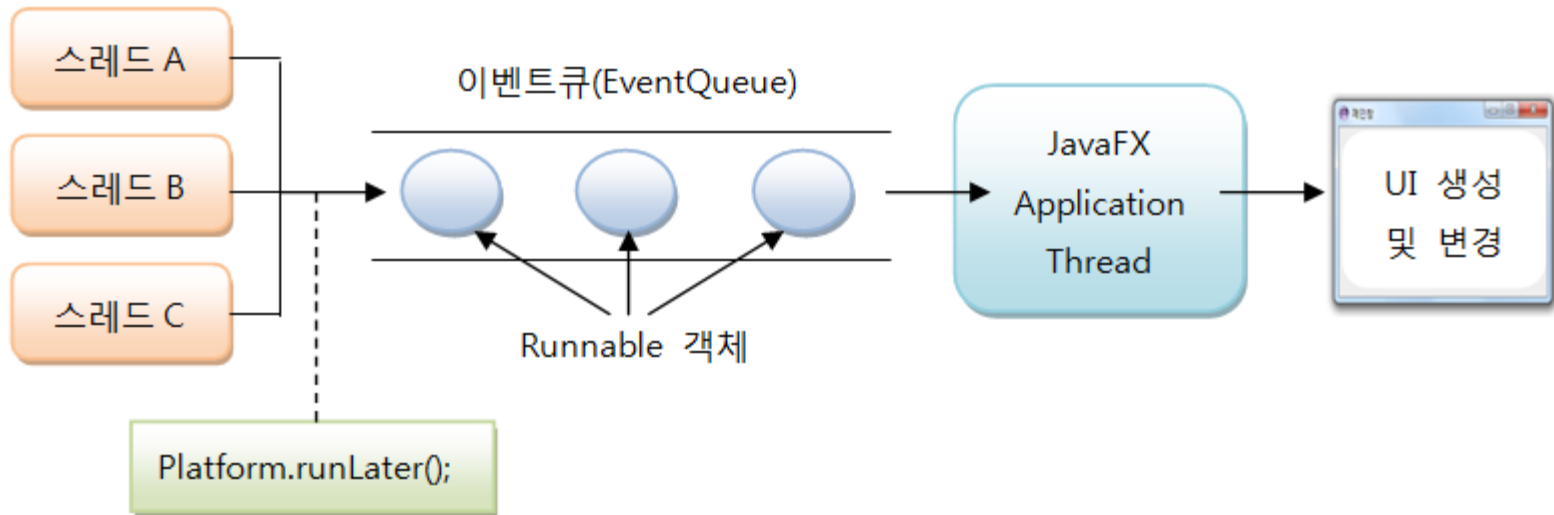
- 시간을 요하는 작업을 하게 되면 UI는 멈춰있는 상태
 - Ex) 파일 읽고 쓰기, 네트워크상에서 데이터를 주고 받을 경우
- 다른 작업 스레드 생성해 처리



11절. JavaFX 스레드 동시성

❖ Platform.runLater() 메소드 (p.962~964)

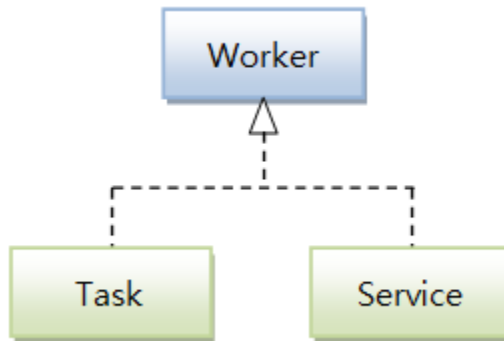
- 작업 스레드는 UI 를 변경할 수 없음
- UI 변경 필요한 경우 Runnable 로 생성해 실행



11절. JavaFX 스레드 동시성

❖ Task 클래스

- javafx.concurrent 패키지가 제공하는 스레드 동시성 API



- Worker 인터페이스

작업 스레드가 UI 변경할 때 Task와 Service에서 공통적으로 사용할 수 있는 메소드 제공

- Task 추상 클래스

JavaFX 애플리케이션에서 비동기 작업을 표현한 클래스

- Service 추상 클래스

Task를 간편하게 시작, 취소, 재시작 할 수 있는 기능 제공하는 클래스



11절. JavaFX 스레드 동시성

■ Task 생성

- 하나의 작업을 정의할 때는 Task 상속해 클래스 생성
- 그 후에 call () 메소드 재정의해 작업 결과 값 얻도록

■ Task 취소

- Task가 처리되는 도중 취소 하려면 cancel() 메소드 호출
- Task는 cancel() 메소드가 호출되었는지 검사해 작업 멈출 수 있도록

■ UI 변경 (p.967~972)

- call() 메소드는 작업 스레드상에서 호출 - UI 변경 코드 작성 불가
 - updateProgress(), updateMessage() 메소드 호출
 - » UI 속성 바인딩
 - Platform.runLater() 메소드 이용



11절. JavaFX 스레드 동시성

■ 작업 상태 별 콜백

- 작업이 처리 결과 따라 Task의 다음 세가지 메소드 중 하나 자동 콜백

콜백 메소드	설명
succeeded()	성공적으로 call() 메소드가 리턴되었을 때
cancelled()	cancel() 메소드로 작업이 취소되었을 때
failed()	예외가 발생되었을 때

- Task 클래스를 작성할 때 재정의해서 애플리케이션 로직으로 재구성 가능
- 작업 결과가 있는 Task일 경우(call() 메소드가 리턴값 있을 경우)
 - succeeded() 메소드 재정의해 작업 결과 얻는 것 가능
 - V는 Task의 타입 파라미터에 지정된 타입
- **JavaFX Application Thread상에서 호출**
 - **안전하게 UI 변경 코드 작성 가능**



11절. JavaFX 스레드 동시성

❖ Service 클래스

- 작업 스레드상에서 Task를 간편하게 시작, 취소, 재시작 기능 제공

■ Service 생성

- Service를 상속받고 createTask() 메소드 재정의
- createTask()는 작업 스레드가 실행할 Task를 생성해서 리턴

■ Service 시작, 취소 재시작

- start()
- cancel()
- restart()

JavaFX Application Thread 상에서 호출



11절. JavaFX 스레드 동시성

■ 작업 상태 별 콜백

- 작업이 어떻게 처리됐는지 따라 Service의 다음 세 가지 메소드 중 하나가 자동 콜백

콜백 메소드	설명
succeeded()	성공적으로 call() 메소드가 리턴되었을 때
cancelled()	cancel() 메소드로 작업이 취소되었을 때
failed()	예외가 발생되었을 때

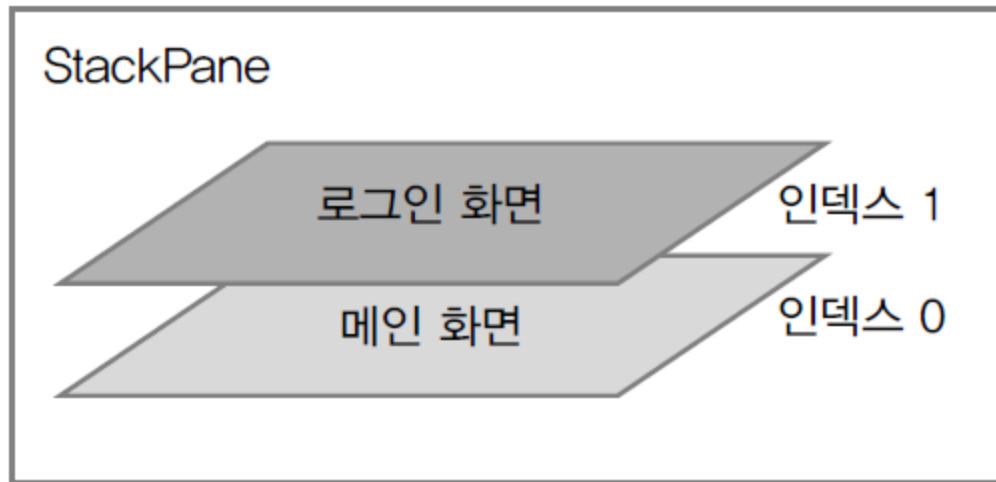
- Service 클래스를 작성할 때 재정의해서 애플리케이션 로직으로 재구성
- 작업 결과가 있는 Task일 경우(call() 메소드가 리턴값이 있을 경우)
 - succeeded() 메소드를 재정의해 작업 결과 얻음
 - V는 Task의 타입 파라미터에 지정된 타입
- **JavaFX Application Thread상에서 호출**
 - **안전하게 UI 변경 코드 작성 가능**



12절. 화면 이동과 애니메이션

❖ 화면 이동

- Stage에 새로운 Scene을 세팅하는 것
- StackPane 을 루트 컨테이너로 사용하면 애니메이션도 사용 가능



12절. 화면 이동과 애니메이션

❖ 애니메이션

- 컨트롤 또는 컨테이너의 속성(Property) 변화를 주어진 시간 동안 진행함으로써 구현
- 애니메이션과 관련된 클래스

클래스	설명
Timeline	KeyFrame에 설정된 내용대로 애니메이션을 진행시키는 객체
KeyValue	타겟 속성(Property)과 종료값을 설정하는 객체
KeyFrame	애니메이션의 지속 시간과 KeyValue를 설정하는 객체 (지속 시간 동안 타겟 속성의 값을 종료값까지 변화시킴)





Thank You !

이것이 자바다 (<http://cafe.naver.com/thisjava>)