

자바프로그래밍2

6주차 실습

그래픽 사용자 인터페이스

실습 평가 방법

- 점수 : 100점 만점 기준(문제 별 난이도에 따라 점수 부여)
- 채점 기준 : 완성도, 작동 유무, 일부 오류 등에 따라 감점
 - 프로그램이 동작하지 않거나, 코드 공유, ChatGpt 사용 등의 부정행위 적발 시 0점
 - 소스 코드에 허점, 잘못된 들여쓰기, 일부 입출력 오작동 시 정도에 따라 감점
- 제출 기한 : 실습 당일 23시 59분까지(이후 제출 불가능)
 - 실습 시간(14:00-15:50) 내 제출 시 감점X
 - 18:00 까지 제출 시 채점 점수의 5% 감점
 - 20:00 까지 제출 시 채점 점수의 10% 감점
 - 23:59 까지 제출 시 채점 점수의 20% 감점

실습 제출 방법

- 압축 파일명 : [n주차_학번_이름.zip](#)
- 소스 파일 : Eclipse에서 Export한 zip 파일 내 소스 파일(.java)
- 보고서 : 각 문제별 문제 번호 및 소스 코드 실행 결과 화면 캡처한 **pdf 파일** - **부재 시 감점**
- 소스 파일과 보고서를 압축하여 주차별로 위 압축 파일명과 같이 e-루리에 제출
- e-루리 접속 오류 등 특별한 사유로 인해 제출하지 못하는 경우
 - rkdwlgh01@naver.com 해당 e-mail을 통해 제출

실습 조교 및 질의응답

- e-루리 Q&A 게시판 활용 (작성 후 e-루리 메시지 시 빠른 응답 가능)
- 실습 TA의 e-mail 활용
 - 강지호 : rkdwlgh01@naver.com

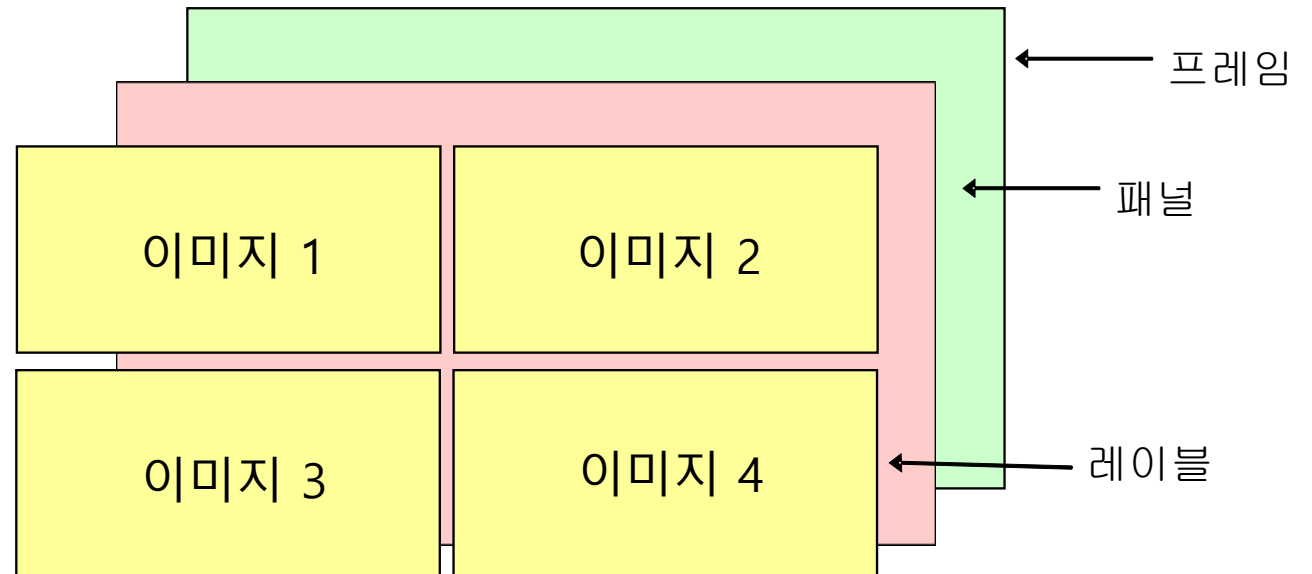
[자바프로그래밍2] 6주차 실습 문제

제출 기한 10.10(목) 23:59 전까지

문제 1 (30점)

- 사진첩을 **Photo**에서 조건에 맞게 구현하고 테스트하세요.
 - JFrame(프레임) 사이즈는 400, 400으로, 타이틀은 사진첩으로 설정
 - 닫기 버튼을 누르면 프로그램 종료
 - JPanel(패널)을 출력 결과에 맞게 Layout과 인자 설정(간격은 10, 10), 필요한 Component들 추가
 - 이미지 대신 JLabel(레이블)을 사용하여 공간 구성한 다음 이미지 삽입(setIcon() 메소드 사용)
 - 모든 JLabel(레이블) 블랙으로 테두리 설정(setBorder() 메소드 사용)
 - 패널을 프레임(Jframe)에 추가


이미지 객체 → new ImageIcon("파일경로")
테두리 객체 → new LineBorder(색상 입력)
위 객체를 각 메소드의 매개변수로 전달



문제 1 (30점)

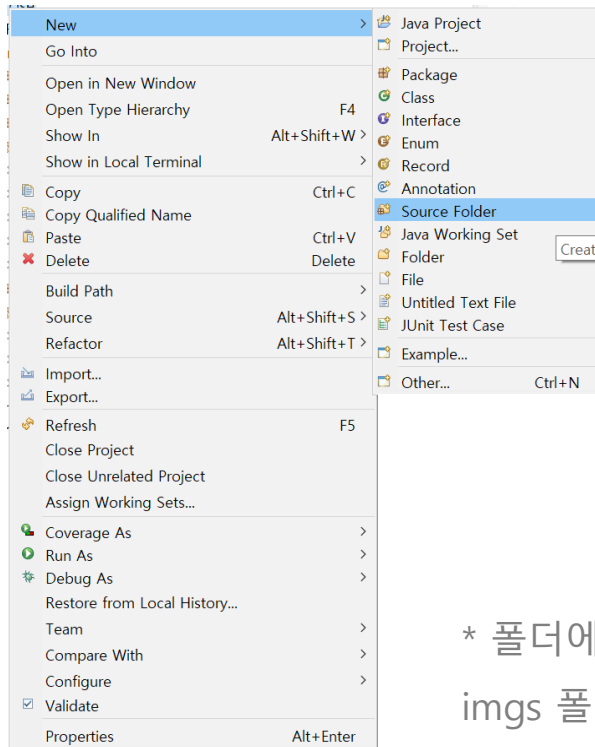
➤ 사용할 이미지 프로젝트에 추가

프로젝트 우클릭 → New → Source Folder → 폴더명은 imgs

 imgs

해당 폴더에 이미지 파일 추가(img1.jpg, img2.jpg, img3.jpg, img4.jpg)

파일 경로는 "imgs/img1.jpg"



* 폴더에 파일 추가

imgs 폴더 우클릭 → import → General → File System → 파일이 있는 폴더 선택 → 추가할 파일 모두 선택

문제 1 (30점)

- 클래스 명 : **Photo** 📄 Photo.java

실행결과 예시 :

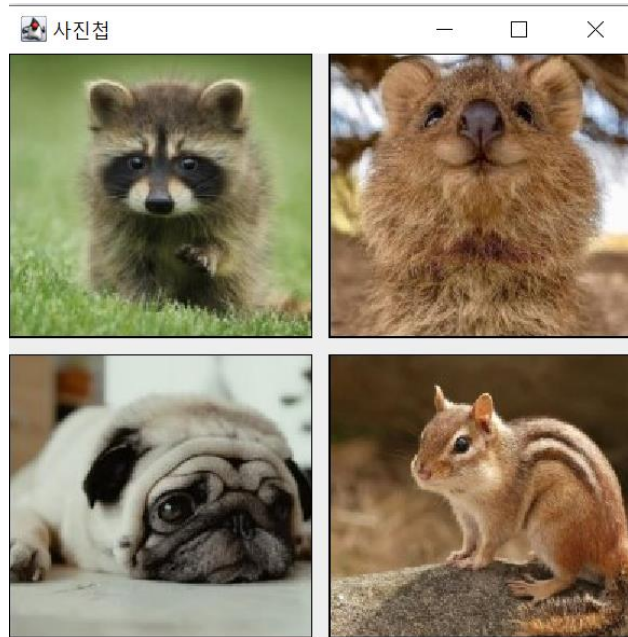
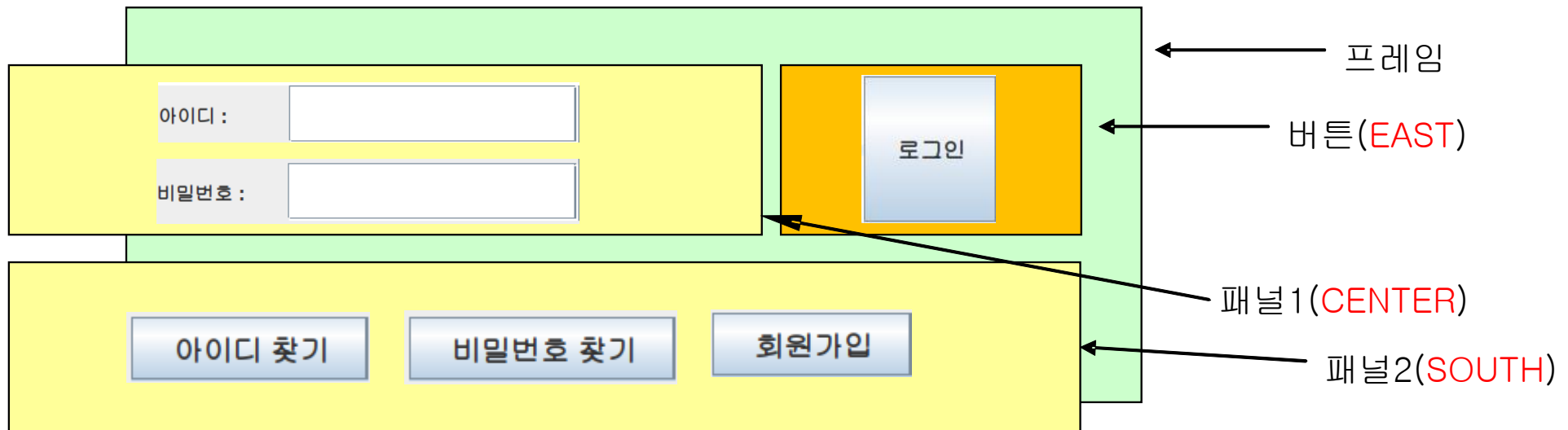


Photo 클래스 생성 시 main 메소드를 포함하여 생성한 다음 해당 main 메소드에서 테스트

문제 2 (30점)

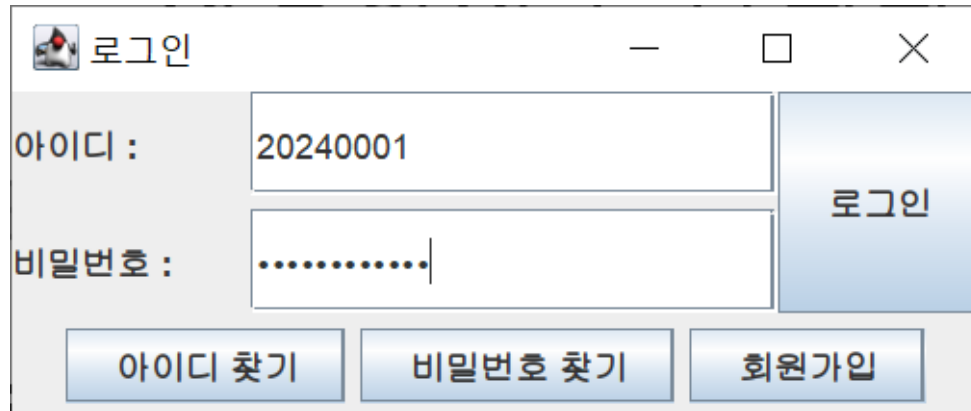
- 로그인 화면을 **Login**에서 조건에 맞게 구현하고 테스트하세요.
 - JFrame(프레임) 사이즈는 **350, 150**으로, 타이틀은 **로그인**으로 설정
 - 닫기 버튼을 누르면 프로그램 종료
 - JPanel(패널1)을 출력 결과에 맞게 **Layout**과 **인자** 설정(간격은 -100, 5), 필요한 **Component**들 추가
 - JPanel(패널2)에 필요한 **Component**들 추가
 - 패널1, 패널2, 버튼(로그인)을 프레임(Jframe)에 아래를 참고하여 알맞은 **위치**에 추가



문제 2 (30점)

- 클래스 명 : **Login**  Login.java

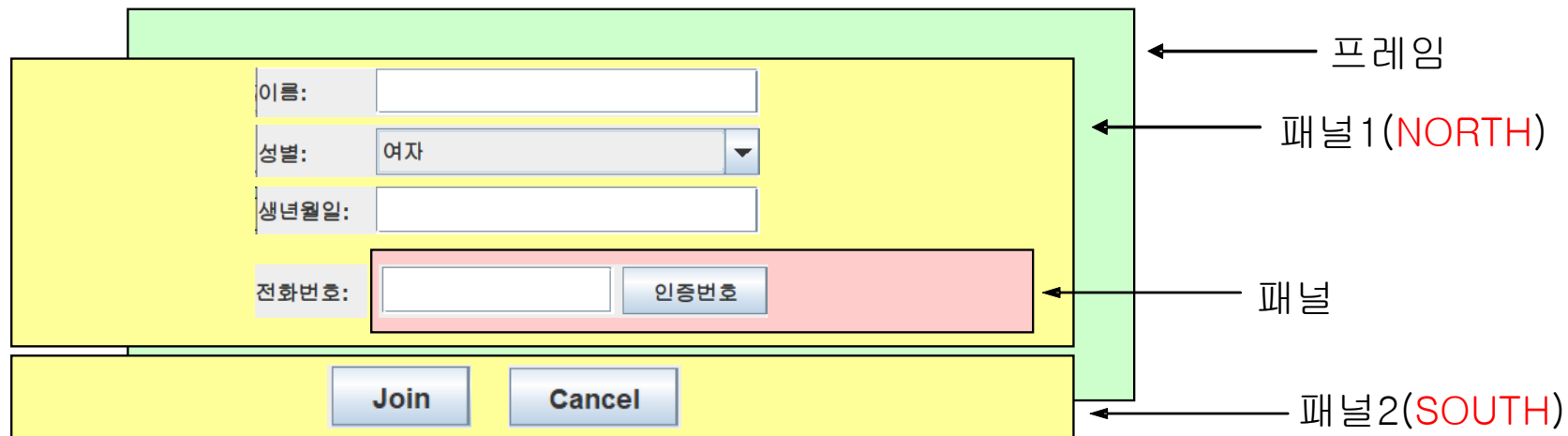
실행결과 예시 :



Login 클래스 생성 시 main 메소드를 포함하여 생성한 다음 해당 main 메소드에서 테스트

문제 3 (40점)

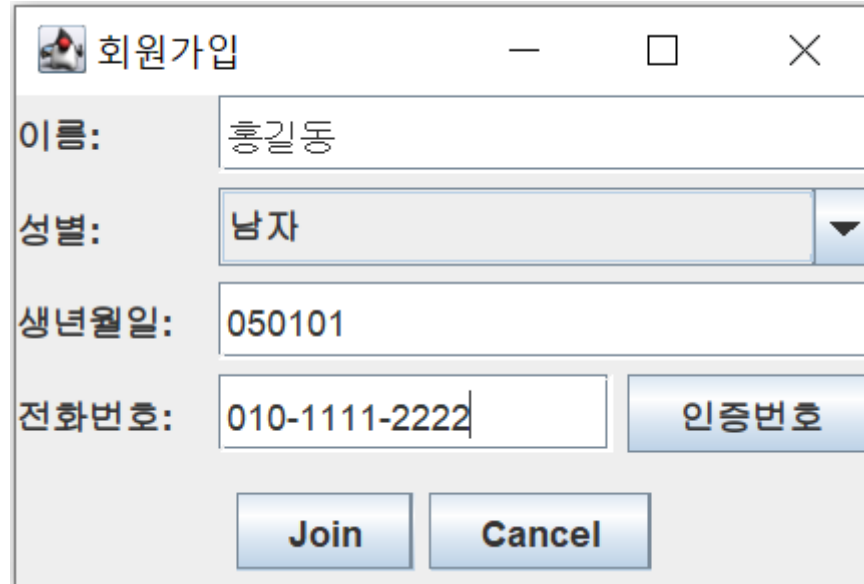
- 회원가입 화면을 **UserForm**에서 조건에 맞게 구현하고 테스트하세요.
 - JFrame(프레임) 사이즈는 300, 200으로, 타이틀은 **회원가입**으로 설정
 - 닫기 버튼을 누르면 프로그램 종료
 - JPanel(패널1)을 출력 결과에 맞게 **Layout**과 **인자** 설정(간격은 -150, 5), 필요한 **Component**들 추가
JPanel(패널)을 출력 결과에 맞게 **Layout**과 **인자** 설정(간격은 5, 0), 필요한 **Component**들 추가
 - JPanel(패널2)에 필요한 **Component**들 추가
 - 패널1, 패널2를 프레임(Jframe)에 아래를 참고하여 알맞은 **위치**에 추가



문제 3 (40점)

- 클래스 명 : **UserForm** 📄 UserForm.java

실행결과 예시 :



회원가입

이름: 홍길동

성별: 남자

생년월일: 050101

전화번호: 010-1111-2222 인증번호

Join Cancel

UserForm 클래스 생성 시 main 메소드를 포함하여 생성한 다음 해당 main 메소드에서 테스트