

# 그래픽 및 이벤트 처리

practice 9

# 문제 1

- 하나의 주사위를 나타내는 Dice 클래스를 작성하라.  
Dice 클래스의 생성자에서는 위치, 색상, 현재 주사위면을 받아서 주사위를 화면에 그린다.
- “던지기” 버튼이 눌러질 때마다 두 개의 주사위가 각각 랜덤한 값으로 던져지고, 이를 이미지의 형태로 출력하는 프로그램을 작성하라.

(단, 이미지는 눈금 혹은 숫자이어야 함)

## 문제 2

- 버튼을 누를 때 마다 이미지가 변경되는 프로그램을 작성하라. 변경되는 이미지는 아래와 같으며 배경색은 각각 Magenta, Blue 이다.

