



결정장애



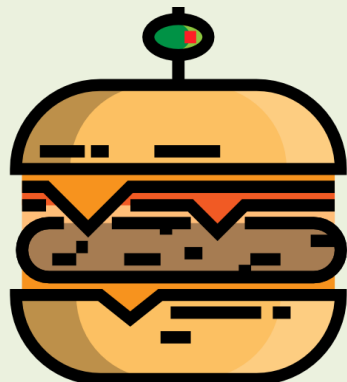
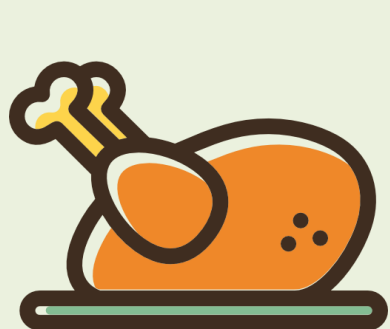
자바그자체

Contents 목차

- 01 프로그램 개요 및 설명
- 02 팀 소개 및 역할 소개
- 03 전체 클래스 구조도 설명
- 04 각 클래스 설명
- 05 프로그램 시연
- 06 Q&A

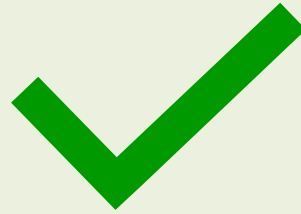
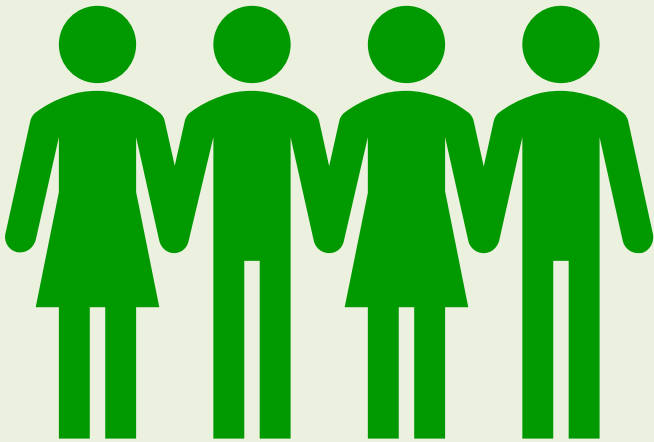


#맛집_넘나_많은것

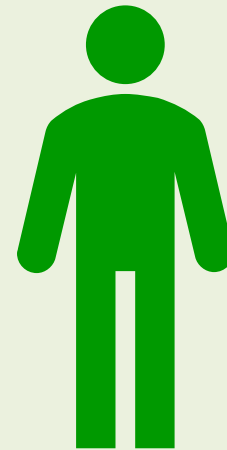


#결정장애

#O총무가_쓴다



#내가_걸렸네



주이식

발표, UML 및 기타 문서 작업, 보조코딩

김철희

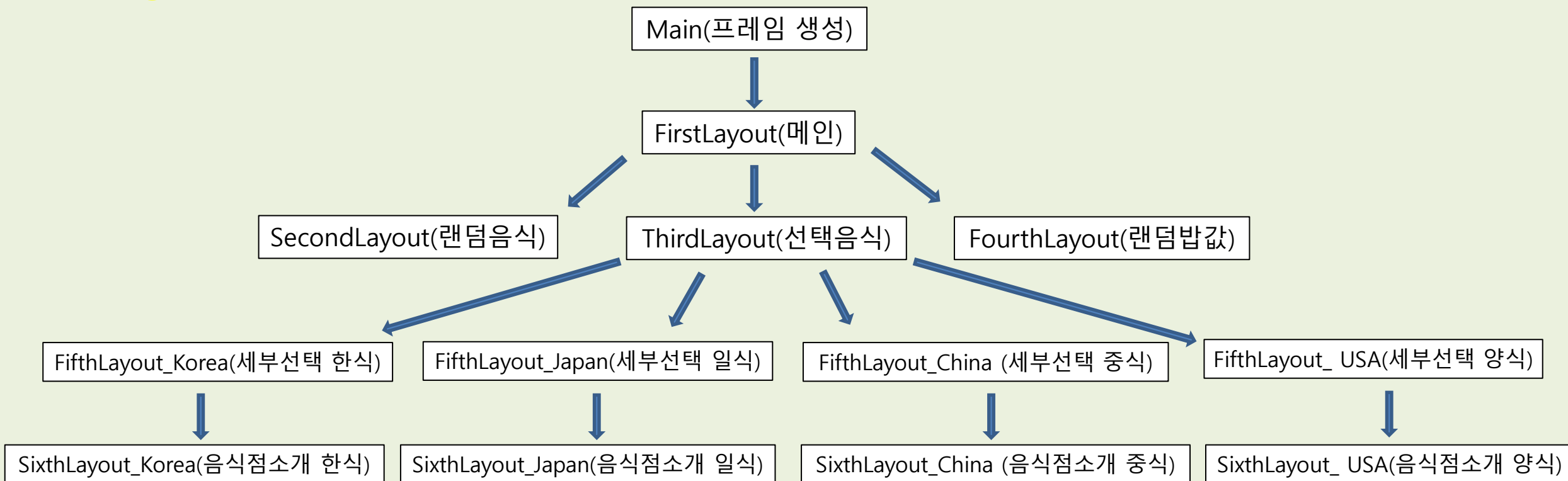
전체적인 디자인 담당, 보조코딩

송용욱

전체적인 코딩 담당, 주석 담당, 포토샵 담당

장문경

ppt 담당, 이미지 및 음식점 내용 파일 담당, 보조코딩



```
package project;
import javax.swing.*;
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        JFrame frame = new JFrame(); //프레임 생성
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); //안정적으로 종료하기 위한 메소드 호출
        frame.setPreferredSize(new Dimension(500, 600)); //프레임 크기 설정
        frame.setResizable(false); //프레임 크기 고정
        new FirstLayout(frame); //첫번째 레이아웃 생성, 프레임을 인자로 넣어줌 (같은 프레임에서 각각의 패널을 띄우기 위함)
    }
}
```

Main(프레임 생성)

- 프레임을 생성하고 FirstLayout으로 넘어 감.

```

FirstLayout
  ■ btnRandomMenu : JButton
  ■ btnChooseMenu : JButton
  ■ btnRandomCal : JButton
  ■ primary : primary
  ■ firstLayout : JFrame
  ■ ButtonListener_1 : ButtonListener
  ▲ i : ImageIcon
  ▲ im : Image
  ● FirstLayout(JFrame)
  > primary
  > ButtonListener

```

FirstLayout(메인)

- 배경 이미지를 설정하고
각 버튼마다 해당하는 레이아웃으로 이동
- btnRandomMenu
 - 선택 시 SecondLayout 이동
- btnChooseMenu
 - 선택 시 ThirdLayout 이동
- btnRandomCal
 - 선택 시 FourthLayout 이동


```

SecondLayout
  Back : JButton
  More : JButton
  btnHome : JButton
  btnListener : ButtonListener
  primary : JPanel
  prePanel : JPanel
  iconPanel : JPanel
  menuPanel : JPanel
  firstPanel : JPanel
  rand : Random
  k : int
  firstLayout : JFrame
  imgRestaurant : ImageIcon
  lblRestaurant : JLabel
  restaurantName : String[]
  SecondLayout(JFrame, JPanel)
  > ButtonListener

```

SecondLayout(랜덤메뉴)

- restaurantName배열에 이미지를 넣음
→ 랜덤 숫자는 패널이 생성될 때 같이 생성
- 생성된 숫자에 따라 배열에 들어간
이미지가 패널에 뜬다
- btnListener에서 어떤 버튼이 눌렸는지
확인한다.
- More 버튼이 눌렸으면 새로운 레이아웃을 생성하
rand값과 imgRestaurant를 갱신한다.
- Back 버튼이 눌렸으면 현재 패널을 숨기고
이전 패널을 띄워준다.

```
ThirdLayout
├─ Korea_Menu : JButton
├─ Japan_Menu : JButton
├─ China_Menu : JButton
├─ USA_Menu : JButton
├─ Back : JButton
├─ btnHome : JButton
├─ btnListener : ButtonListener
├─ primary : JPanel
├─ prePanel : JPanel
├─ menuPanel : JPanel
├─ firstPanel : JPanel
├─ thirdLayout : JFrame
├─ ThirdLayout(JFrame, JPanel, JPanel)
└─ > ButtonListener
```

ThirdLayout(메뉴선택)

- 4개의 버튼으로 한식 일식 중식 양식을 고름
→ 선택 시 각자의 레이아웃으로 이동
- 뒤로 가기와 홈 버튼

```

FourthLayout
  Back : JButton
  Draw : JButton
  btnInc : JButton
  btnDec : JButton
  btnCntCheck : JButton
  btnNameCheck : JButton
  btnHome : JButton
  primary : JPanel
  prePanel : JPanel
  menuPanel : JPanel
  strName : TextField
  btnListener : ButtonListener
  Num : int
  cnt : int
  nameList : ArrayList<String>
  rand : Random
  pickName : JLabel
  lblNum : JLabel
  lblName : JLabel
  lblCount : JLabel
  lblk : JLabel
  firePanel : firePanel
  clap : File
  i : ImageIcon
  im : Image
  FourthLayout(JFrame, JPanel)
  firePanel
  ButtonListener

```

FourthLayout (밥값내기)

- Num으로 사용자가 정한 사람 명 수 받음
- 라벨에 사용자가 숫자를 올릴 때 마다 같이 숫자가 올라감
- 숫자를 확정하면 확인버튼이 눌리지 않게 됨
- 이름을 적는 칸이 활성화 되고 이름을 모두 확정 뽑기 버튼을 제외한 나머지 버튼들이 비활성화
- 뽑기 버튼을 누르면 하단에 밥값을 낼 사람의 이름이 표시 됨

```
FifthLayout_Korea
  Rice : JButton
  Noodle : JButton
  Etc : JButton
  back : JButton
  btnHome : JButton
  primary : JPanel
  prePanel : JPanel
  menuPanel : JPanel
  SpacePanel : JPanel
  firstPanel : JPanel
  lblSpace : JLabel
  propessor : JLabel
  imgIcon : ImageIcon
  btnListener : ButtonListener
  fifthLayout : JFrame
  FifthLayout_Korea(JFrame, JPanel, JPanel)
  > ButtonListener
```

FifthLayout (메뉴선택- 한,중,일,양)

- 선택한 음식의 종류 중 밥, 면, 기타를 고르게 함
- 선택 시 각자의 레이아웃으로 이동하고 음식점 구분할 수 있게 하는 kind값을 전달

```

SixthLayout_Korea
  ▫ btnListener : ButtonListener
  ▫ Back : JButton
  ▫ btnHome : JButton
  ▫ primary : JPanel
  ▫ prePanel : JPanel
  ▫ restaurantPanel : JPanel
  ▫ menuPanel : JPanel
  ▫ detailPanel : JPanel
  ▫ firstPanel : JPanel
  ▫ imgRestaurant : ImageIcon
  ▫ imgDetails : ImageIcon
  ▫ lblRestaurant : JLabel
  ▫ lblDetails : JLabel
  ▫ rand : Random
  ▫ k : int
  ▫ restaurantName : String[]
  ▫ detailsName : String[]
  ◉ SixthLayout_Korea(JFrame, JPanel, int, JPanel)
  > ◉ ButtonListener

```

SixthLayout (음식점 소개)

- 레이아웃이 넘어가면서 랜덤 숫자가 생성
- 배열에서 0부터 3은 밥 음식점 이미지,
3부터 5까지는 면 음식점 이미지,
5부터 8까지는 기타 음식점 이미지로 주어지고
- 이전 레이아웃에서 받은 kind값과 랜덤 생성된
값을 합쳐서 어떤 음식점 이미지를 띄울지 결정

5

프로그램
시연

6

Q&A