



*Power Java*

## 제22장 넷빈을 이용한 GUI 프로그래밍



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



## 이번 장에서 학습할 내용

- 넷빈이란?
- 넷빈 둘러보기
- 넷빈 사용하기

넷빈을  
이용하여  
**GUI**를  
비주얼하게  
디자인해봅시  
다.



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



## 넷빈이란?

- 넷빈(NetBeans)은 [www.netbeans.org](http://www.netbeans.org)에 가면 다운로드가 가능
- 통합 개발 환경(IDE)
- 오픈 소스
- 그래픽 사용자 인터페이스를 디자인하고 코딩하는데 장점

© 2009 인피니티박스 All rights reserved



## 넷빈의 화면 구성

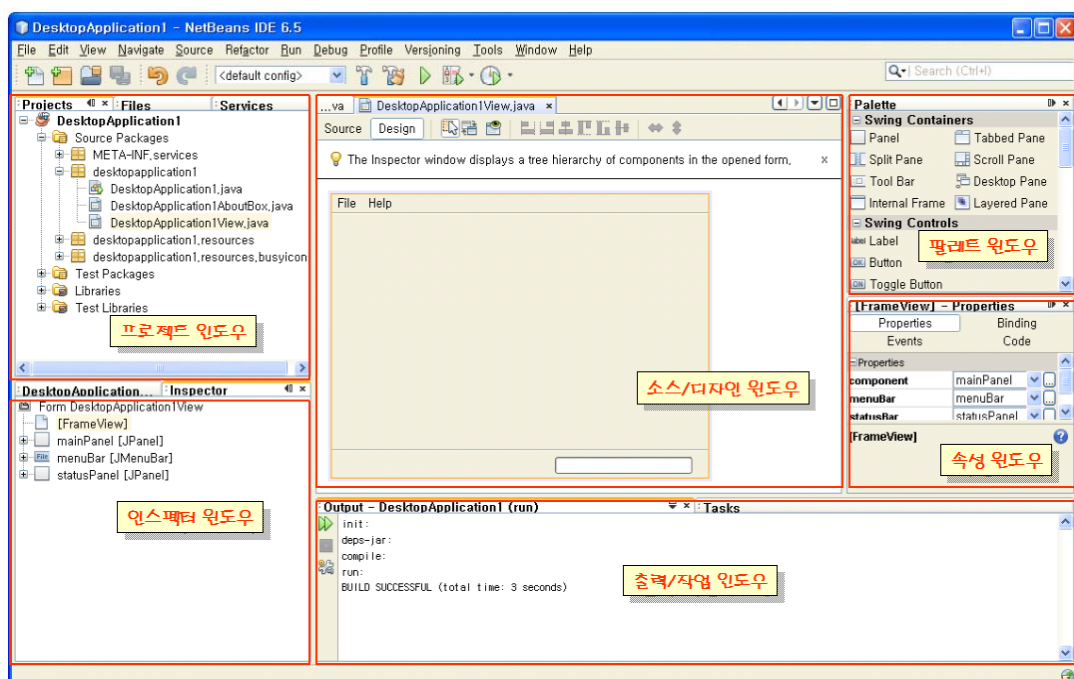
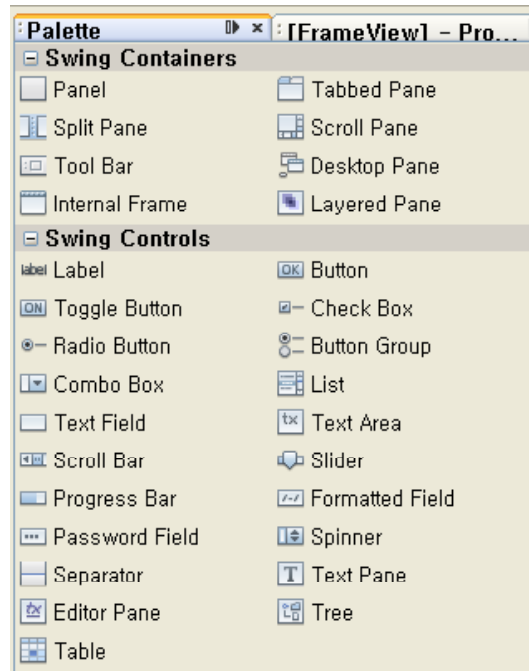


그림 22-2 넷빈의 화면 구성

© 2009 인피니티박스 All rights reserved



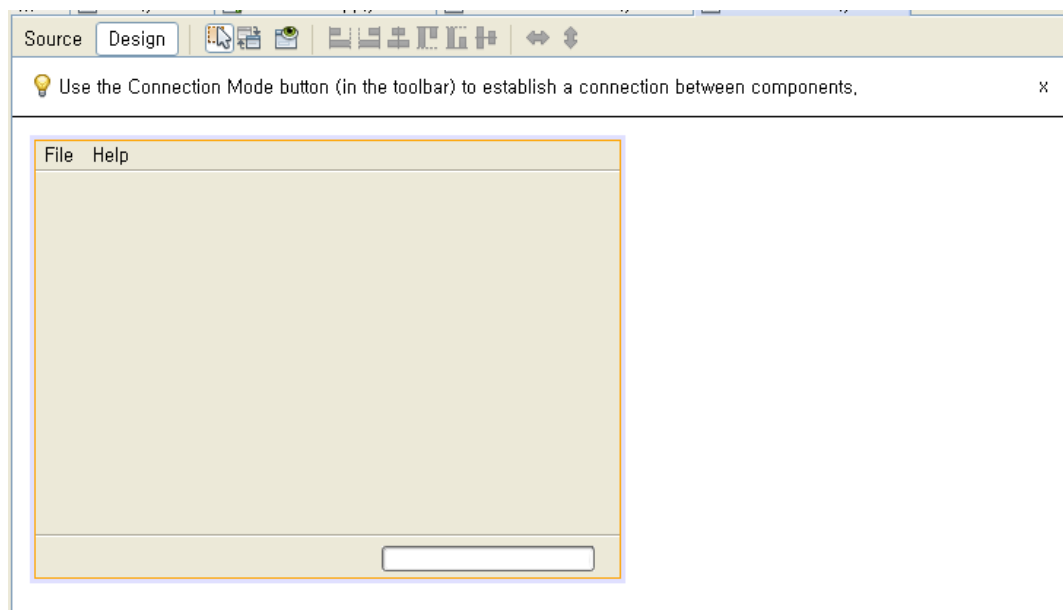
## 팔레트



© 2009 인피니티박스 All rights reserved




## 디자인 영역



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



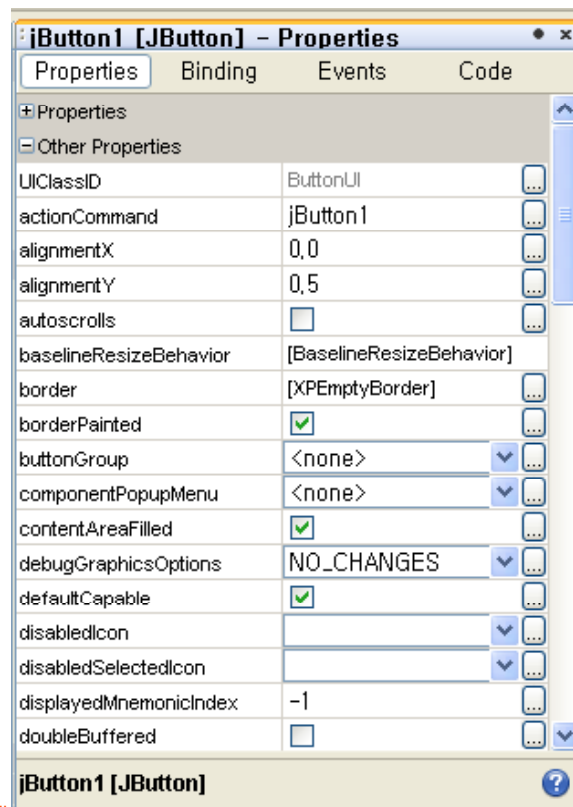
## 소스 영역

```
Source Design   
/*  
 * Mile2kmView.java  
 */  
  
package mile2km;  
  
import org.jdesktop.application.Action;  
import org.jdesktop.application.ResourceMap;  
import org.jdesktop.application.SingleFrameApplication;  
import org.jdesktop.application.FrameView;  
import org.jdesktop.application.TaskMonitor;  
import java.awt.event.ActionEvent;  
import java.awt.event.ActionListener;  
import javax.swing.Timer;  
import javax.swing.Icon;  
import javax.swing.JDialog;  
import javax.swing.JFrame;  
  
/**  
 * The application's main frame.  
 */  
public class Mile2kmView extends FrameView {  
  
    public Mile2kmView(SingleFrameApplication app) {
```

© 2009 인피니티박스 All rights reserved



## 특성 편집기

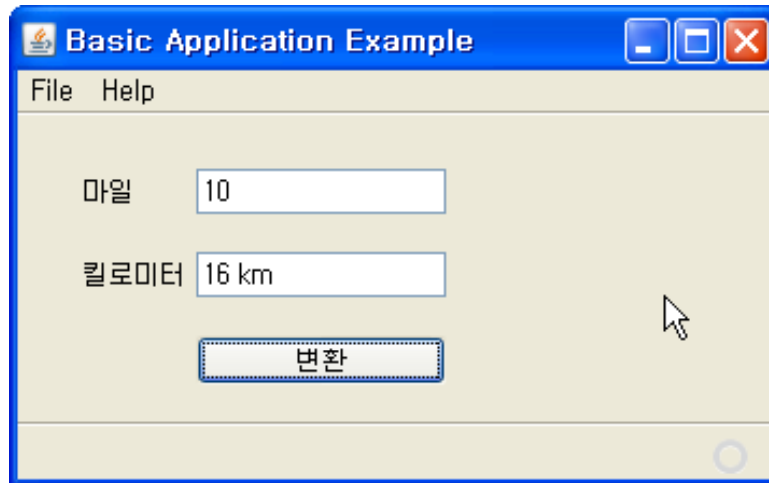


© 2009 인피니티박스 All rights reserved



## 넷빈 사용하기

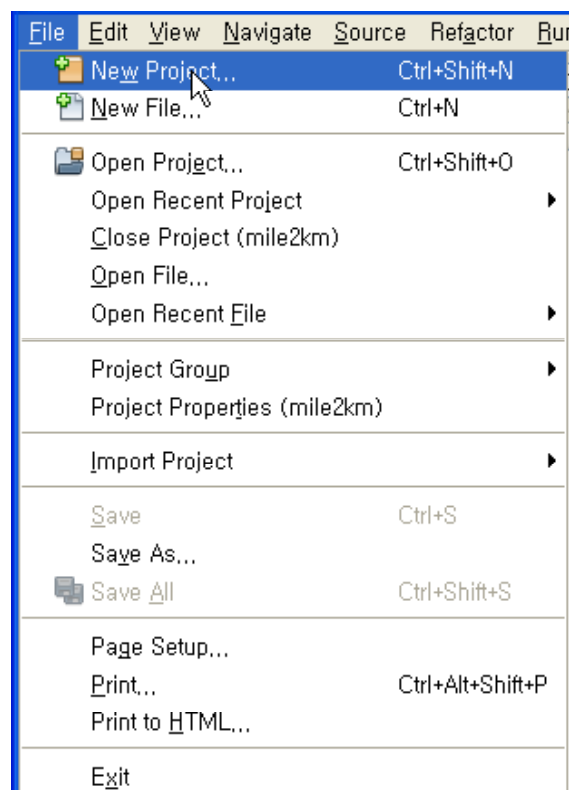
- 목표 프로그램
  - 마일을 킬로미터로 변환하는 프로그램



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



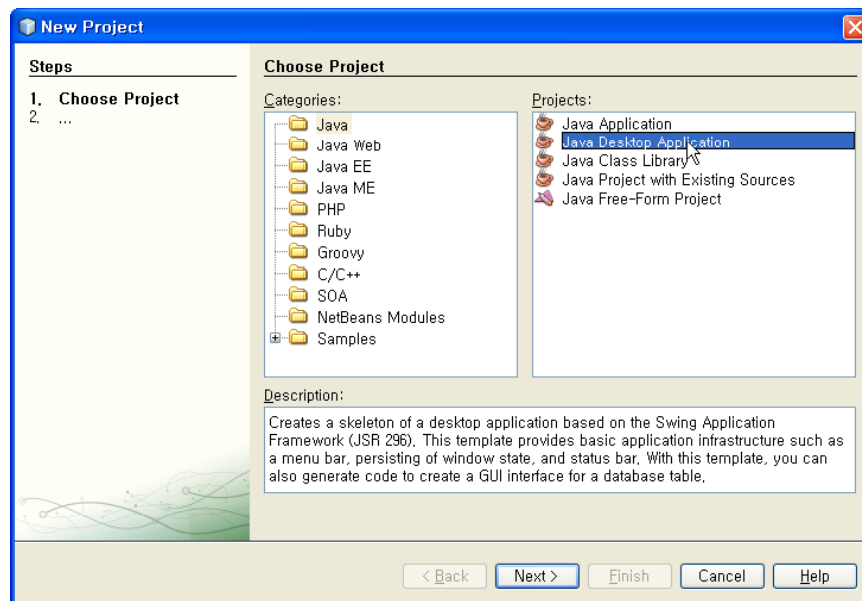
## 새로운 프로젝트의 생성



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



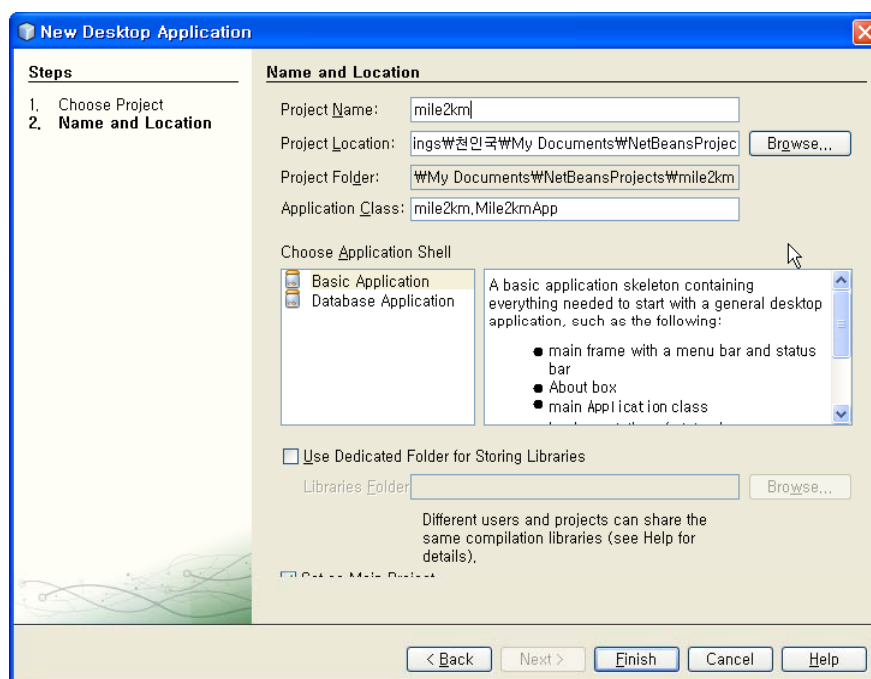
## 프로젝트의 종류 선택



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



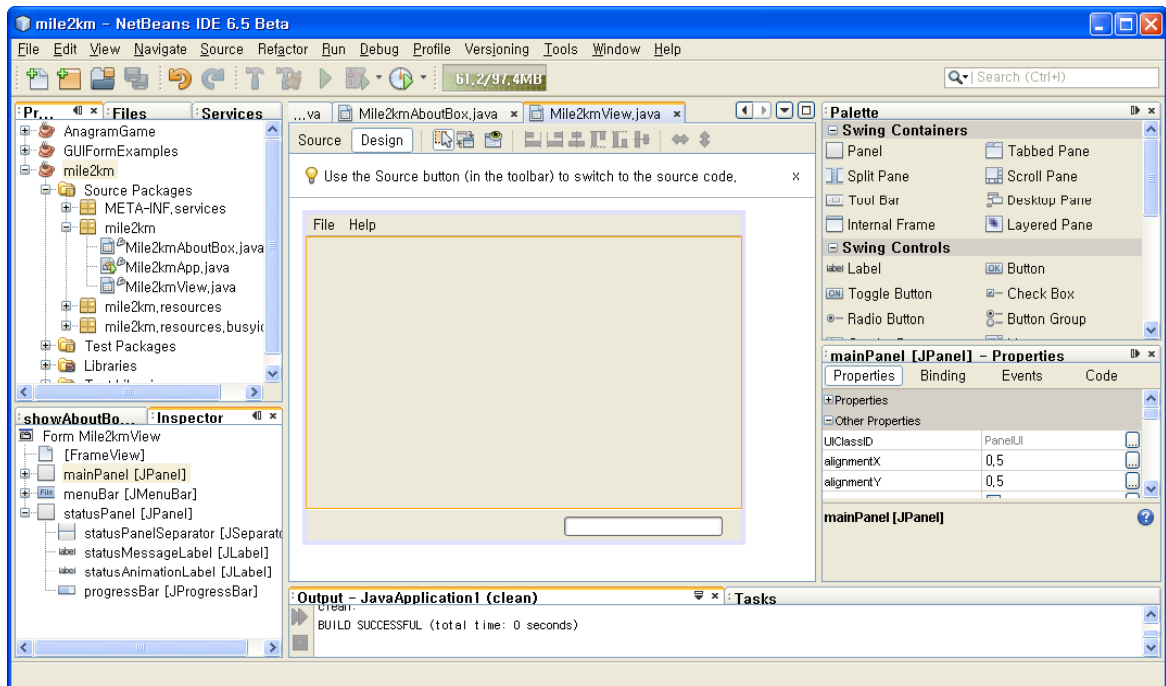
## 프로젝트의 이름 입력



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



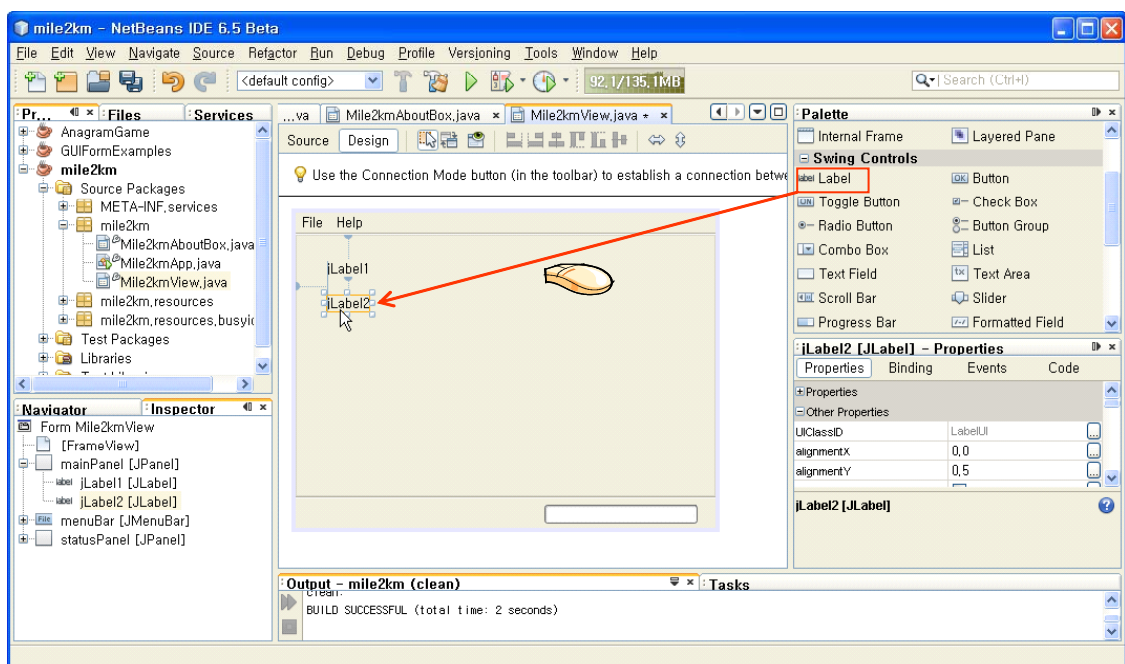
## 중간 단계 화면



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



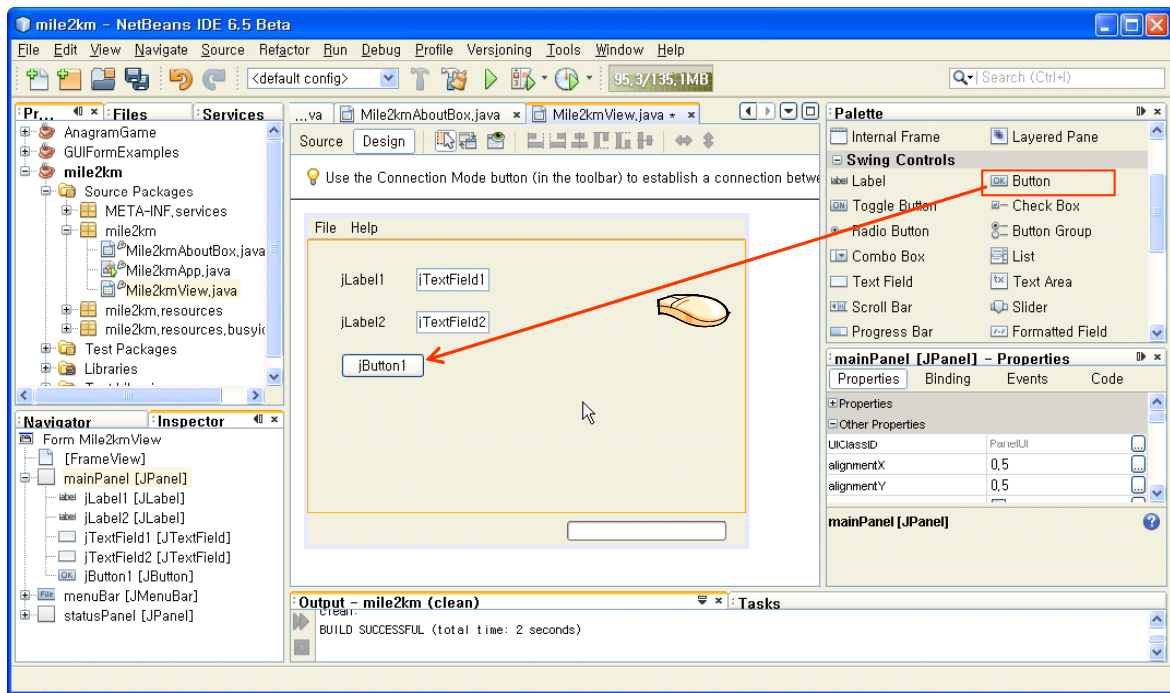
## 컴포넌트를 끌어와서 배치



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



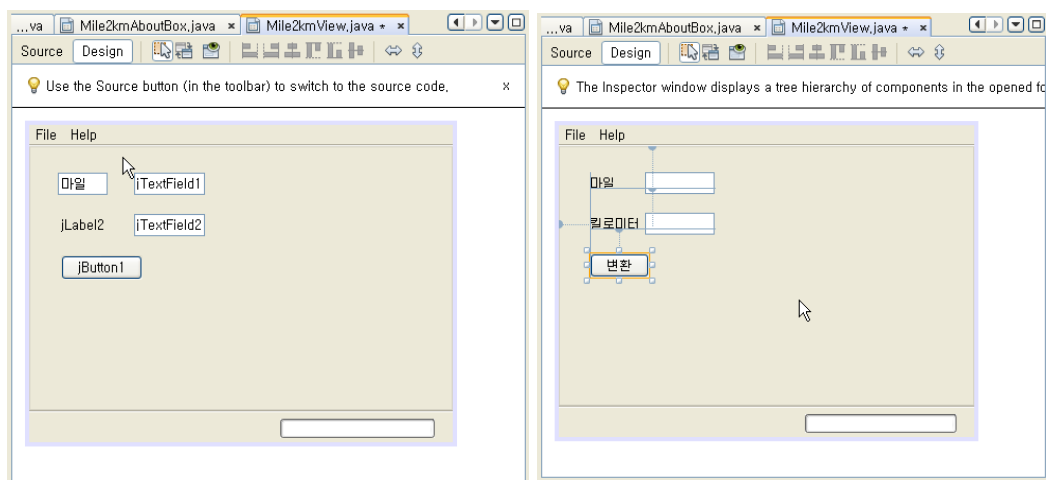
## 중간 단계 화면



© 2009 인피니티북스 All rights reserved



## 컴포넌트의 속성 바꾸기

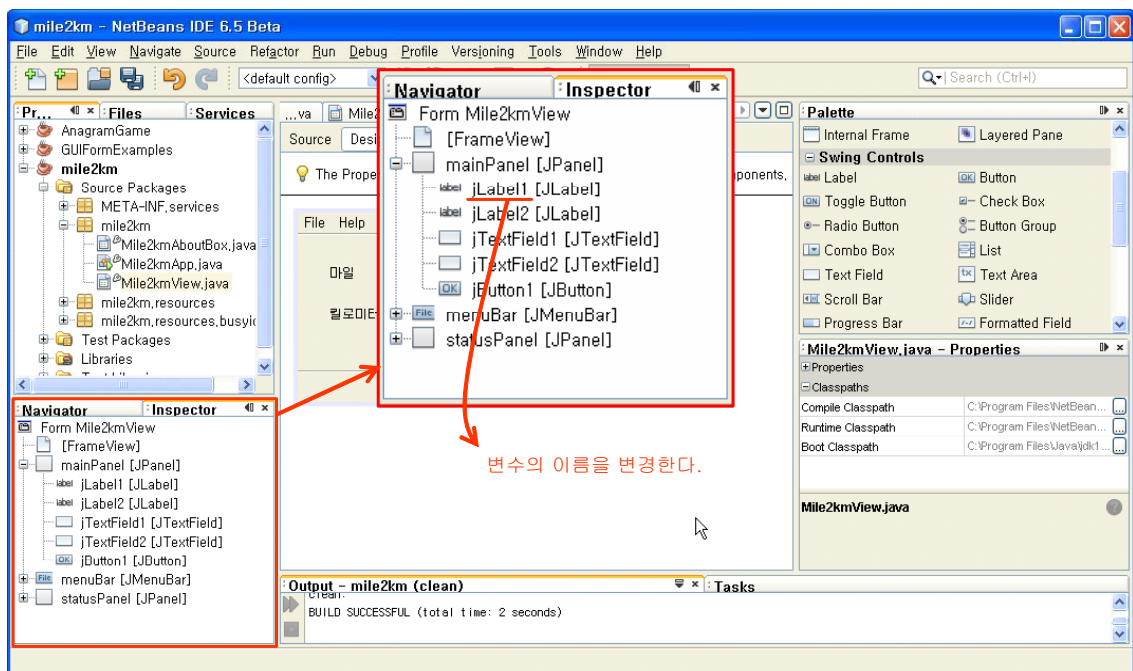


© 2009 인피니티북스 All rights reserved





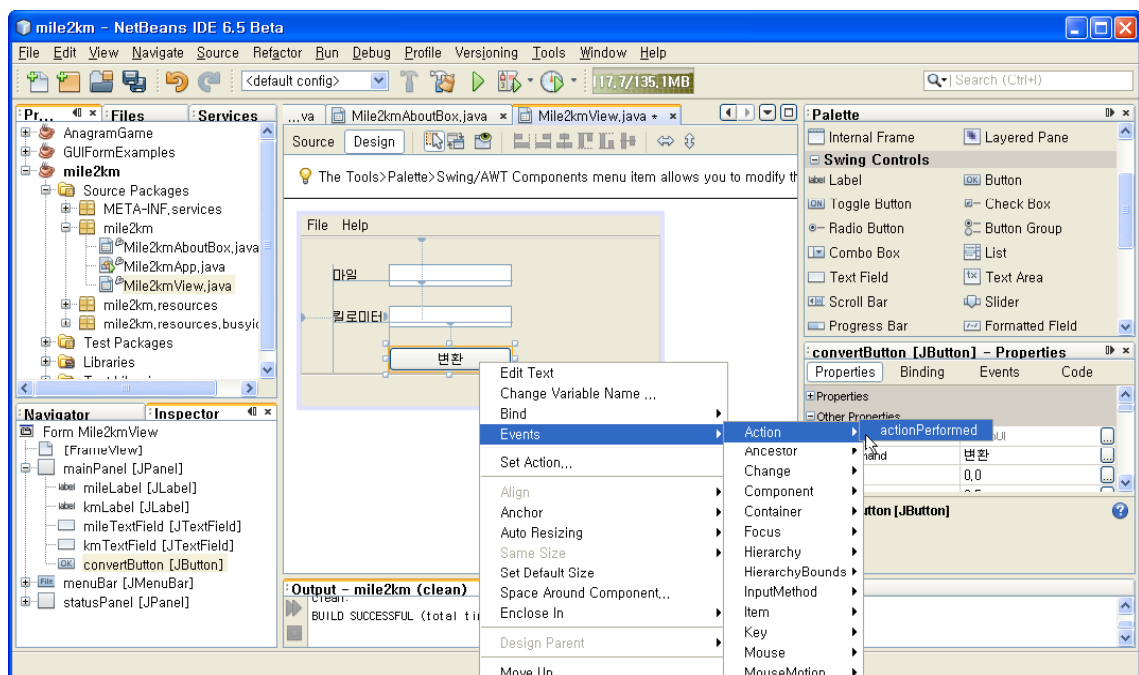
## 응용 논리 코드 추가하기



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



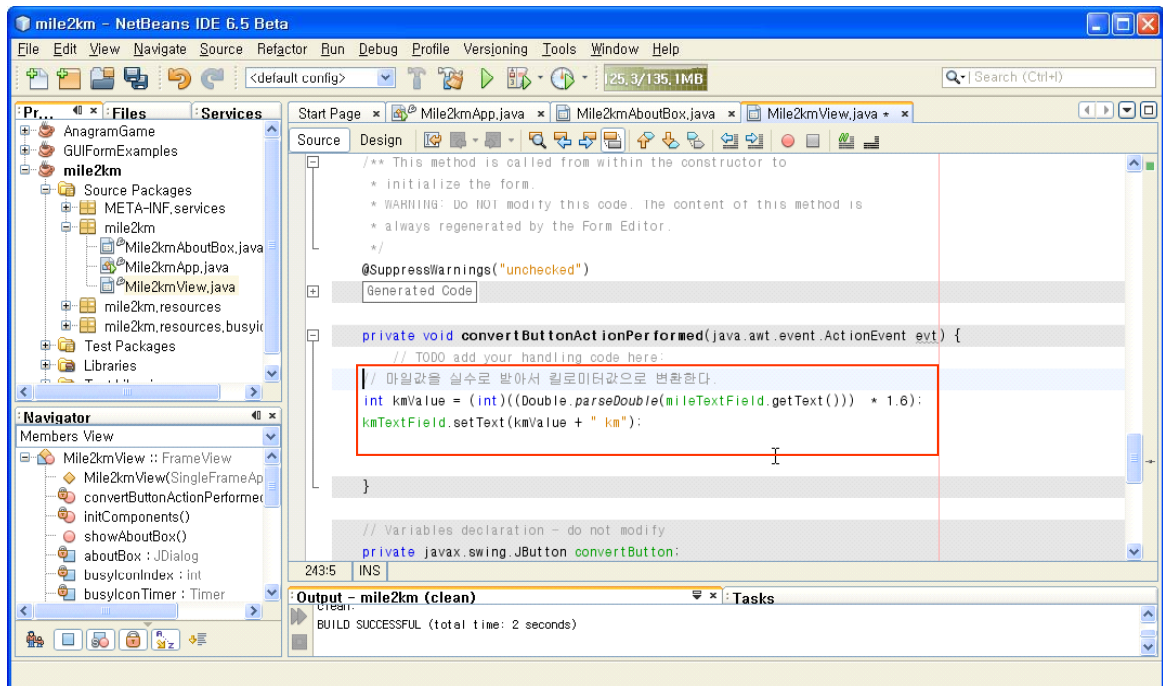
## 이벤트 처리기 붙이기



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



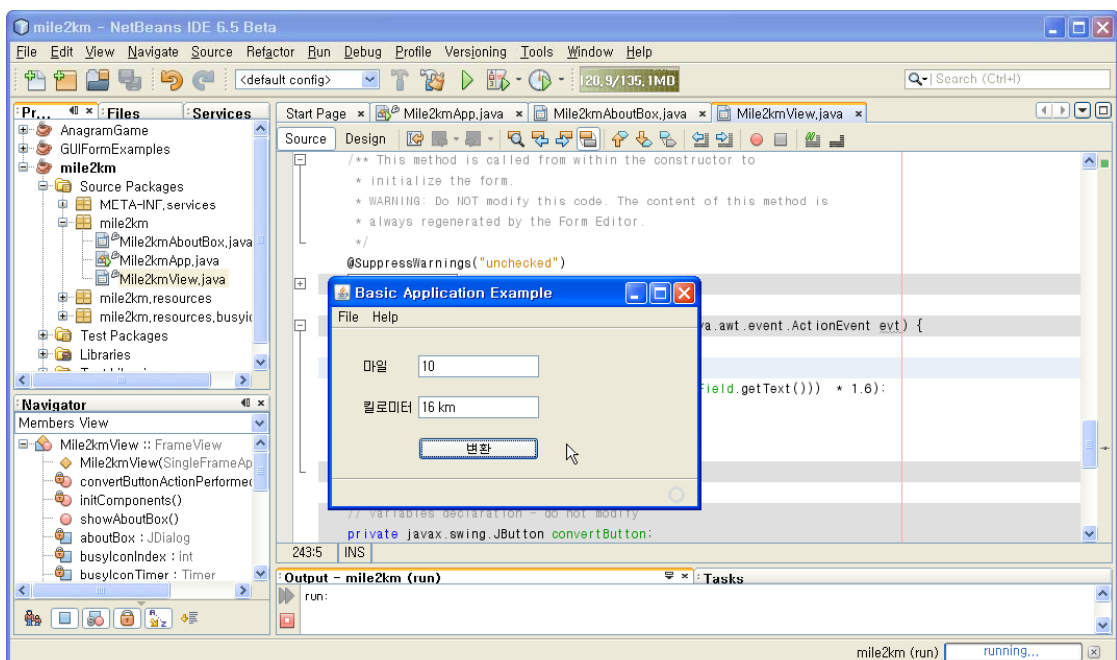
## 필요한 코드를 넣는다



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



## 완성



© 2009 인피니티박스 All rights reserved



## Q & A

