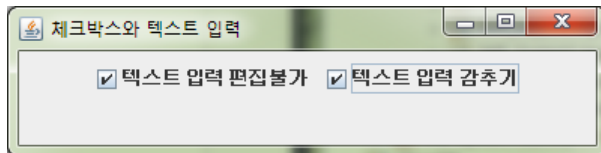
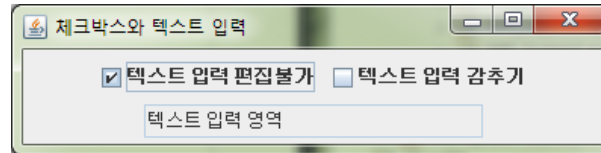
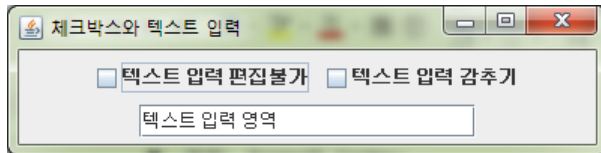




## Lab9(Chapter 10) 스윙 컴포넌트

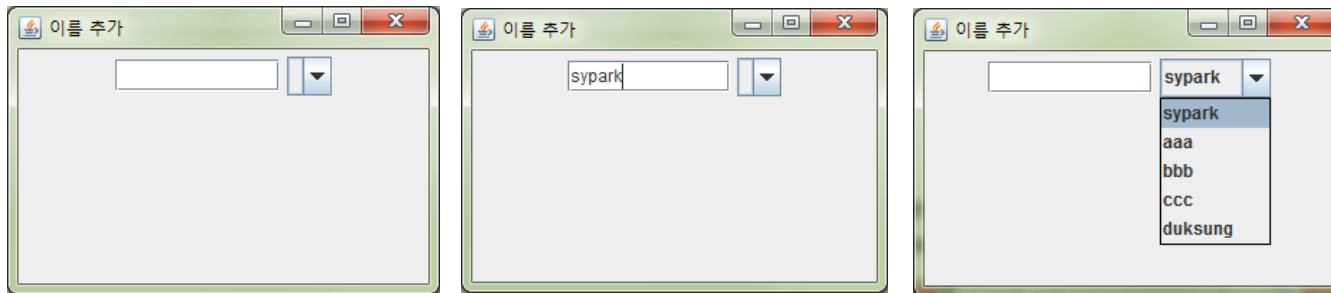
## 실습 1> Swing 실습 1 (SwingTest1.java)

- ▶ JCheckBox와 JTextField를 이용하여 다음 그림과 같은 기능을 수행하는 스윙 프로그램을 작성하시오. 체크박스 선택 여부에 따라서 아래 텍스트 입력 영역에 해당 기능이 설정되도록 작성하시오.



## 실습 2> Swing 실습 2 (SwingTest2.java)

- ▶ JComboBox를 이용하여 빈 콤보박스를 만들고  
JTextField 컴포넌트의 입력 창에 문자열을 입력한 후  
<Enter> 키를 입력하여 이 문자열을 콤보박스의 아이  
템으로 삽입하시오.



## 실습 3> Font 설정 화면(FontTest.java)

▶ 다음과 같은 GUI를 작성하고 기능을 구현하시오.

▶ 폰트 설정

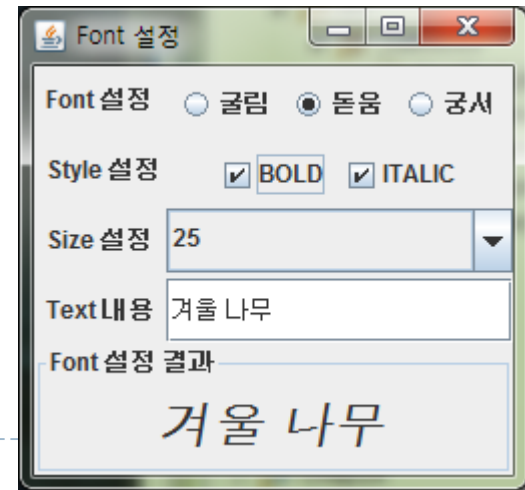
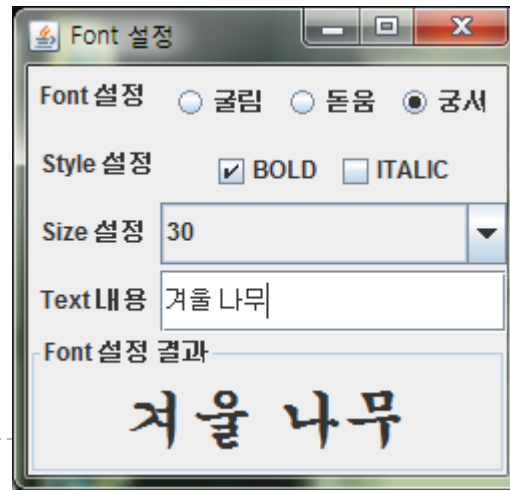
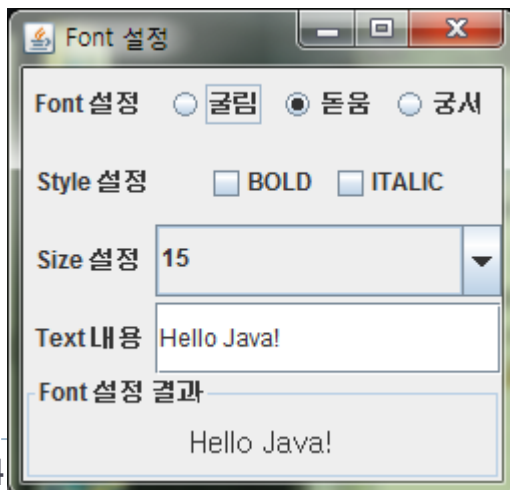
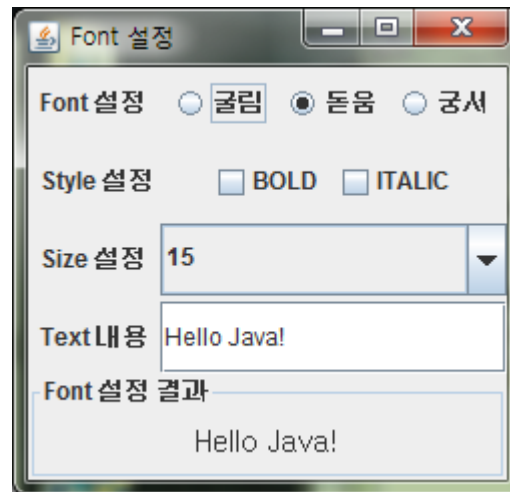
▶ 라디오 버튼

▶ 스타일 설정

▶ 체크 박스,

▶ Size, Text 설정

▶ 실행 결과



## 추가자료> 테두리 설정

메소드	설명
<code>Border createLineBorder(Color)</code> <code>Border createLineBorder(Color, int)</code>	직선으로 된 경계를 생성한다. 첫 번째 매개변수는 선의 색상이고 두 번째 매개변수는 선의 폭이다(단위는 픽셀).
<code>TitledBorder createTitledBorder(String)</code>	제목이 붙여진 경계를 생성한다. 문자열 매개변수가 제목을 나타낸다.

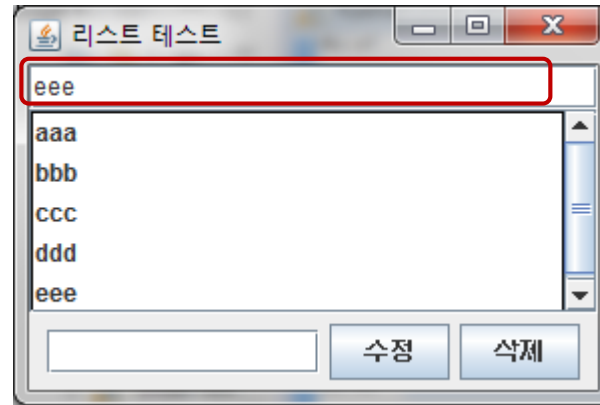
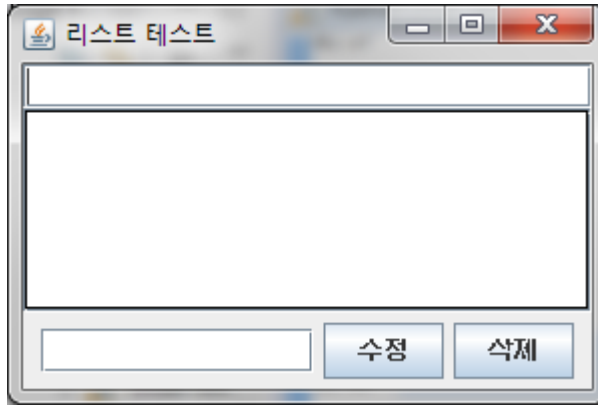
### ▶ 사용 예제

```
resultPanel = new JPanel();
```

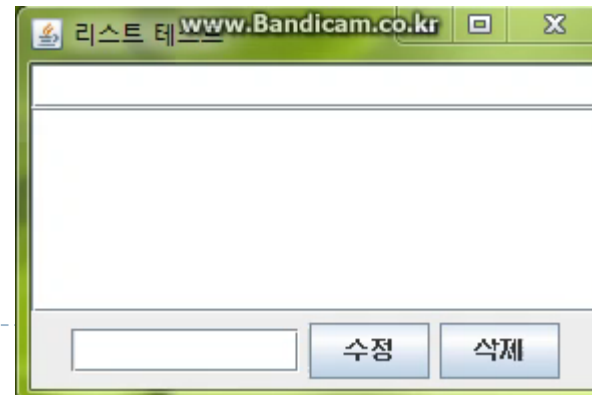
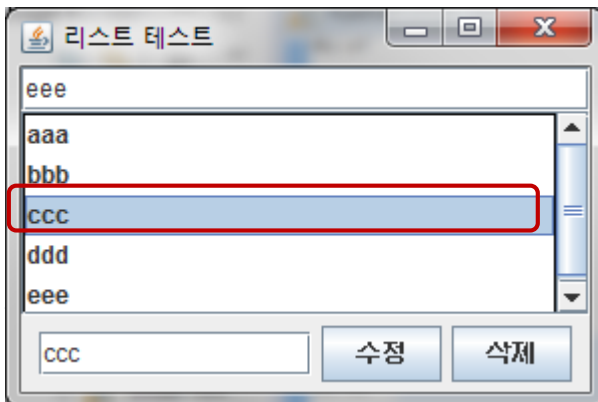
```
Border resultBorder = BorderFactory.createTitledBorder("Font 설정 결과");  
resultPanel.setBorder(resultBorder);
```

## 실습 4> 리스트 추가 및 삭제(ListTest.java)

- ▶ 다음과 같은 GUI를 작성하고 기능을 구현하시오.
  - ▶ 텍스트 필드에서 내용을 입력하면 리스트의 항목 추가 (vector에서 해당 인덱스 수정 후 setListData로 변경된 vector 설정)

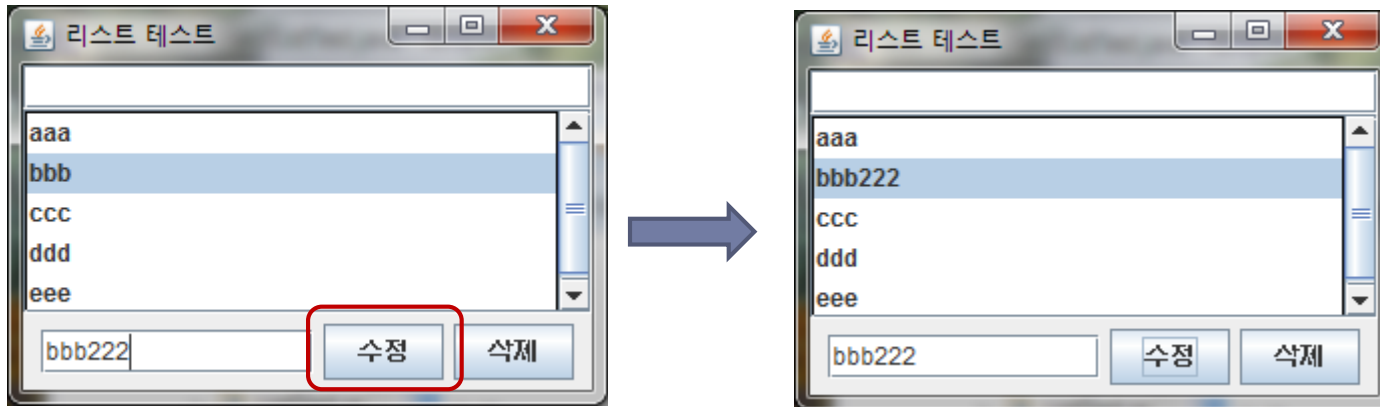


- ▶ 리스트의 항목 선택하면 아래 텍스트필드에 표시

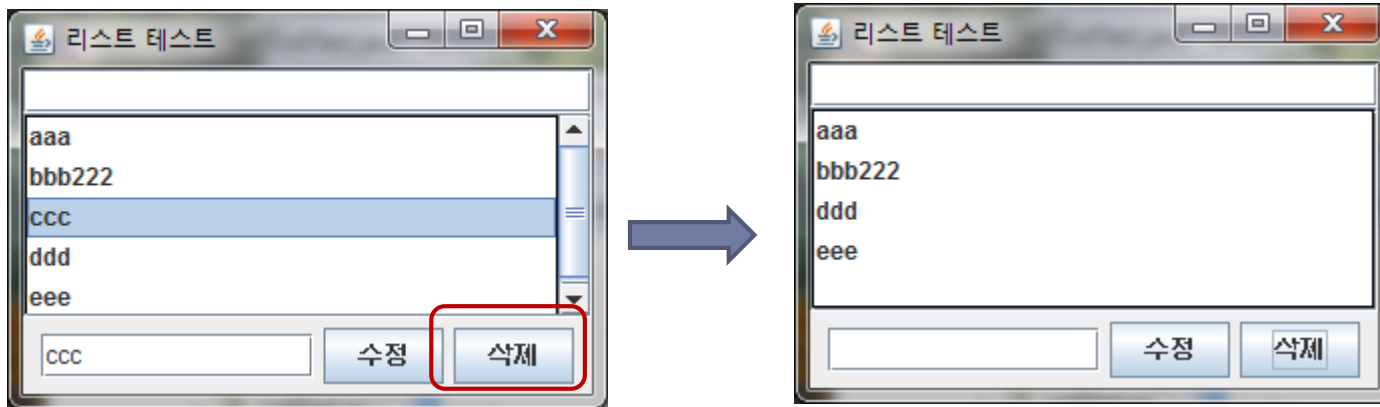


## 실습 4> 리스트 추가 및 삭제

- ▶ 수정 (vector에서 해당 인덱스 수정 후 setListData로 변경된 vector 설정)



- ▶ 삭제 (vector에서 해당 인덱스 삭제 후 setListData로 변경된 vector 설정)



# Vector<E> 클래스의 주요 메소드

Vector 클래스의 메소드	설명
void add(int index, Object element)	Vector 내의 index 위치에 element 객체를 저장한다.
boolean add(Object o)	o 객체를 Vector 내에 저장하고 그 결과 여부를 true, false 로 반환한다.
void addElement(Object obj)	obj 객체를 Vector에 저장한다.
int capacity()	Vector의 용량을 반환한다.
boolean contains(Object elem)	현재 Vector에 elem의 요소가 있는지 검사하여, 있으면 true, 아니면 false를 반환한다.
Object elementAt(int index)	index 위치의 객체를 반환한다.
Enumeration elements()	이 Vector의 Enumeration을 생성한다.
Object get(int index)	Vector의 index 번째 요소를 Object 형태로 반환한다.
Object remove(int index)	index 위치의 객체를 Vector에서 제거한다.
Object set(int index, Object element)	index 위치에 element 객체로 설정하고, 설정 후에는 설정 된 객체를 반환한다.
void setElementAt(Object o, int index)	index 위치에 element 객체로 설정한다.
void setSize(int newSize)	Vector의 size를 새로 설정한다.
int size()	Vector의 현재 size를 반환한다.



# 실습 파일 제출

---

- ▶ C:\각자 경로\Lab09\src 폴더 내에 있는 JAVA 파일만 제출
- ▶ 실습 결과물 제출
  - ▶ Lab09.zip
    - ▶ SwingTest1.java, SwingTest2.java, FontTest.java, ListTest.java
  - ▶ 제출 기간
    - ▶ 11/20 (수) 23:00까지
- ▶ 강의 관련한 질문은 정혜인 조교([sarahjj.0809@gmail.com](mailto:sarahjj.0809@gmail.com))에게 메일로
  - ▶ 꼭 과목, 분반, 전공, 이름 학번을 알려주세요.
  - ▶ 그냥 코드만 보내면 X
  - ▶ 몇 번 과제에서 어느 부분이 막혔는지 설명과 함께

