



CHAPTER 12

1. 아래 문장의 참, 거짓을 판단하고 거짓이면 그 이유를 말하라.

- (1) JTextArea의 부모 클래스는 JTextComponent이다.
- (2) 텍스트 관련 컴포넌트의 getText()나 setText()는 모두 JTextComponent의 메소드이다.
- (3) 입력된 글자를 감추려면 JFormattedTextField를 사용하면 된다.
- (3) JEditorPane은 HTML 문서도 읽어서 표시할 수 있다.
- (4) JRadioButton 컴포넌트들은 같은 컨테이너에 있으면 자동적으로 하나만 선택된다.
- (5) JCheckBox 컴포넌트를 ButtonGroup에 추가할 수 있다.

2. 버튼과 레이블에 이미지를 추가하는 과정을 간단하게 설명하시오.

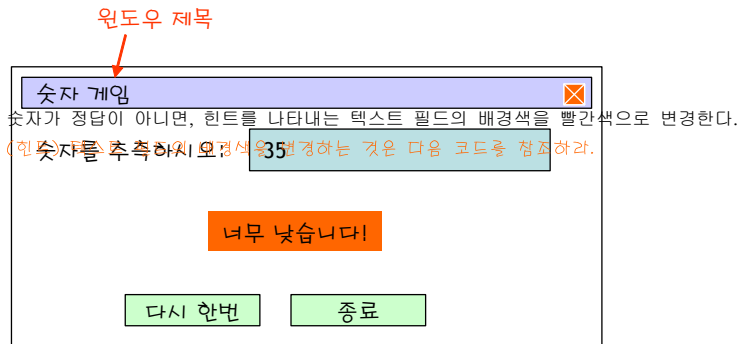
3. 다음 질문에 간단히 답하시오.

- (1) 텍스트 필드에 들어있는 텍스트를 가져오는 문장을 쓰시오.
- (2) 가장 간단하게 텍스트 필드에 들어있는 텍스트를 지우려면 어떻게 하면 되는가?
- (3) 텍스트 필드에다가 텍스트를 입력하고 [Enter]키를 누르면 어떻게 되는가?
- (4) 사용자가 체크 박스를 선택하였을 경우에 발생하는 이벤트는 무엇인가?
- (5) 라디오 버튼이 선택되면 어떤 이벤트가 발생하는가?

4. 다음의 문장에서 잘못된 곳이 있으면 올바르게 고치시오.

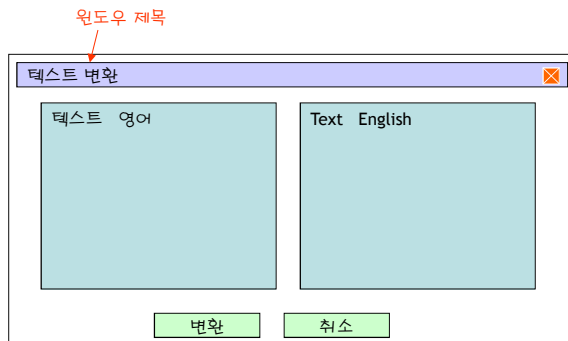
- (1) JButton *button;
- (2) aTextField = new TextField(20, "초기 텍스트");
- (3) JTextComponent t = new TextArea(20, 10);
- (4) textArea = new JTextArea(20, 30);
textArea.add(new JScrollPane());
- (5) panel.setBorder(new BorderFactory.createTitledBorder("크기");

5. 숫자를 추측하는 게임을 작성하여 보자. 프로그램은 1부터 100 사이의 하나의 숫자를 랜덤하게 생성하여 가지고 있다. 사용자는 숫자를 추측하고 컴퓨터는 사용자가 입력한 숫자가 정답보다 높은지 낮은지 만을 알려준다. 다음과 같은 사용자 인터페이스를 사용한다.



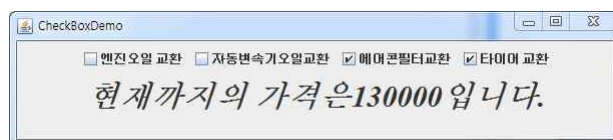
```
text.setBackgroundColor(Color.red);
```

6. 다음 그림과 같이 아주 단순한 한글-영문 변환기를 작성하여 보자. 왼쪽 텍스트 영역에 사용자가 한글을 입력하고 “변환” 버튼을 누르면 미리 입력된 몇 개의 단어만을 영어로 변환한다.



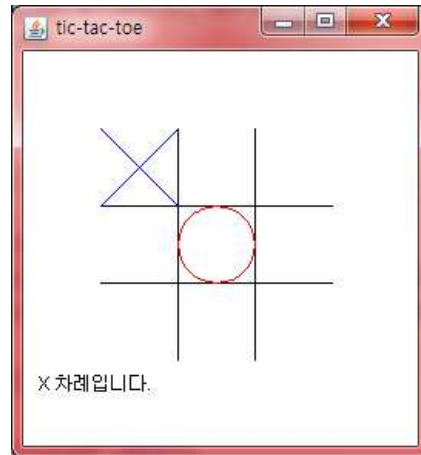
수리	가격(원)
엔진 오일 교환	45000
자동 변속기 오일 교환	80000
에어콘 필터 교환	30000
타이어 교환	100000

사용자가 수리를 선택하면 전체 가격을 계산하여 출력하도록 하라. 사용자는 여러 수리를 동시에 할 수 있다. 체크 박스를 사용하라.



같은 메뉴와 요금표를 사

8. 3×3 보드에서의 tic-tac-toe 게임을 작성하여 보자. 보드의 각 셀은 버튼으로 생성되며 3×3 GridLayout을 사용하여 버튼들이 배치된다. 처음에는 버튼은 텍스트를 가지지 않는다. 사용자가 버튼을 클릭하면 사용자의 종류에 따라서 “O” 또는 ”X”로 텍스트를 변경한다. 만약 하나의 사용자가 승리하면 승리한 사용자를 콘솔에 출력한다. 사람과 사람이 대결하는 방식으로 한다. 즉 사람과 컴퓨터가 경기하는 것은 아니다.



9. 다음과 같은 로그인 화면을 구현하여 보자. 이메일 아이디와 비밀번호를 받을 수 있도록 한다.