

# Swing Component

---

514760  
2026년 봄학기  
6/10/2026  
박경신

# Overview

---

- JLabel, ImageIcon
- JTextField, JTextArea
- JButton, JCheckBox, JRadioButton
- JSlider, JComboBox
- JPanel, JScrollPane, JOptionPane
- JTable
- Timer
- JFileChooser, JMenu
- JDialog
- 사용자 정의 컴포넌트

# 스윙 컴포넌트에 이미지 표시하기

- 모든 스윙 컴포넌트에는 텍스트 옆에 이미지를 추가로 표시할 수 있다.

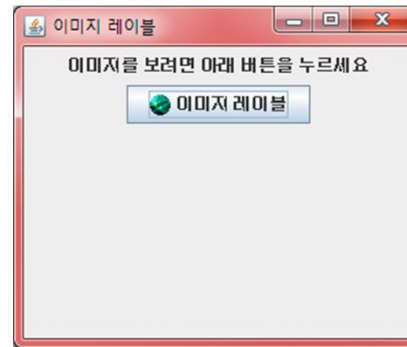


```
ImageIcon image = new ImageIcon("image.gif");
```

```
JLabel label = new JLabel("이미지 레이블");  
label.setIcon(image);
```

# 이미지 표시하기

```
public class ImageLabelTest extends JFrame implements ActionListener {
    private JPanel panel; private JLabel label; private JButton button;
    public ImageLabelTest() {
        setTitle("이미지 레이블");
        setSize(300,250);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        panel = new JPanel();
        label = new JLabel("이미지를 보려면 아래 버튼을 누르세요");
        button = new JButton("이미지 레이블");
        ImagemIcon icon = new ImagemIcon("icon.gif");
        button.setIcon(icon);
        button.addActionListener(this);
        panel.add(label);
        panel.add(button);
        add(panel);
        setVisible(true);
    }
    public static void main(String[] args) {
        ImageLabelTest t=new ImageLabelTest();
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        ImagemIcon dog = new ImagemIcon("dog.gif");
        label.setIcon(dog);
        label.setText(null);
    }
}
```



->



# 체크 박스

- 체크 박스(check box)란 사용자가 클릭하여서 체크된 상태와 체크되지 않은 상태 중의 하나로 만들 수 있는 컨트롤





```
public class CheckBoxPanel extends JPanel implements ItemListener {
```

```
JCheckBox[] buttons = new JCheckBox[3]; String[] fruits = { "apple", "grape", "orange" };
```

```
JLabel[] pictureLabel = new JLabel[3]; ImageIcon[] icon = new ImageIcon[3];
```

```
public CheckBoxDemo() {
```

```
    super(new GridLayout(0, 4));
```

```
    for (int i = 0; i < 3; i++) {
```

```
        buttons[i] = new JCheckBox(fruits[i]);
```

```
        buttons[i].addItemListener(this);
```

```
        pictureLabel[i] = new JLabel(fruits[i] + ".gif");
```

```
        icon[i] = new ImageIcon(fruits[i] + ".gif");
```

```
    }
```

```
JPanel checkPanel = new JPanel(new GridLayout(0, 1));
```

```
for (int i = 0; i < 3; i++)
```

```
    checkPanel.add(buttons[i]);
```

```
add(checkPanel);
```

```
add(pictureLabel[0]);
```

```
add(pictureLabel[1]);
```

```
add(pictureLabel[2]);
```

```
}
```

```
public void itemStateChanged(ItemEvent e) {
```

```
    ImageIcon image = null;
```

```
    Object source = e.getItemSelectable();
```

```
    for (int i = 0; i < 3; i++) {
```

```
        if (source == buttons[i]) {
```

```
            if (e.getStateChange() == ItemEvent.DESELECTED)
```

```
                pictureLabel[i].setIcon(null);
```

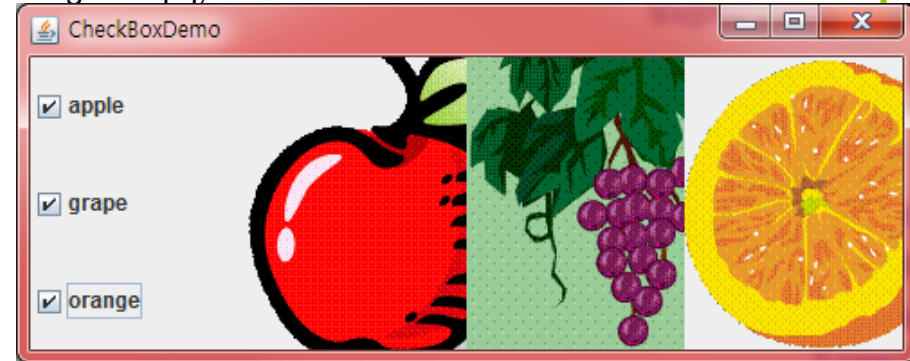
```
            else
```

```
                pictureLabel[i].setIcon(icon[i]);
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```



```
public static void main(String[] args) {
```

```
    JFrame frame = new JFrame("CheckBoxDemo");
```

```
    frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```

```
    CheckBoxPanel panel = new CheckBoxPanel();
```

```
    panel.setOpaque(true);
```

```
    frame.add(panel);
```

```
    frame.setSize(500, 200);
```

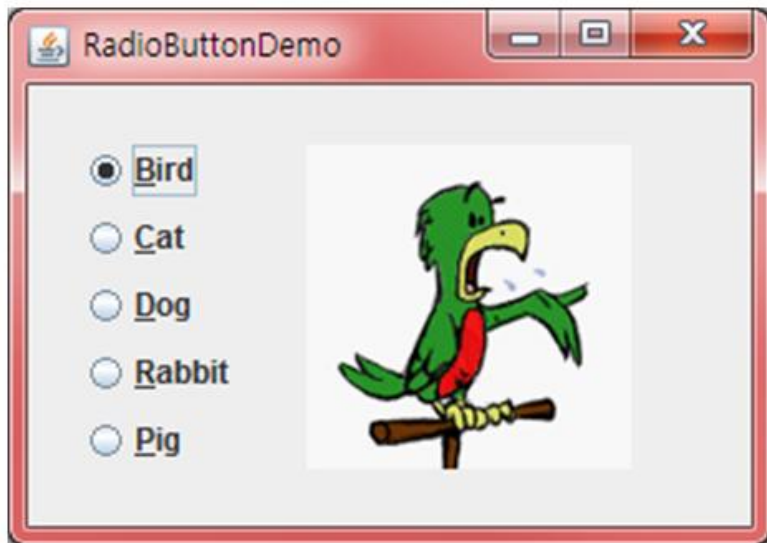
```
    frame.setVisible(true);
```

```
}
```

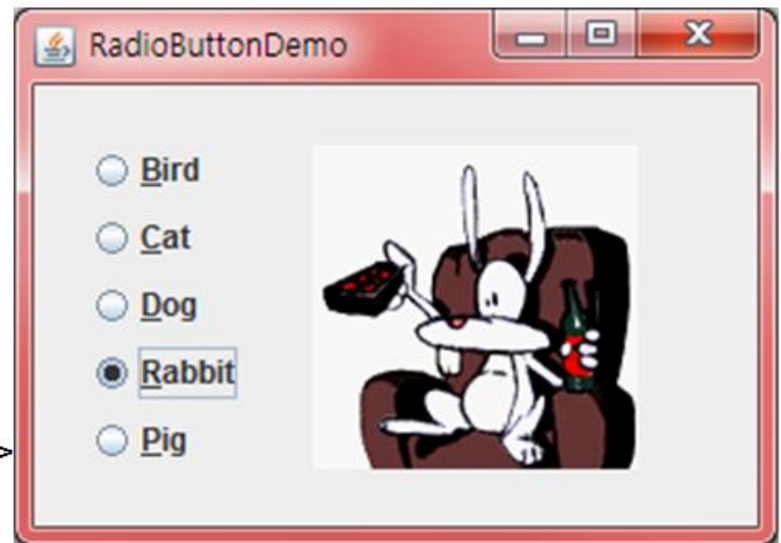
```
}
```

# 라디오 버튼

- 라디오 버튼은 체크 박스와 비슷하지만 하나의 그룹 안에서는 한 개의 버튼만 선택할 수 있다는 점이 다르다



->



# 라디오 버튼

---

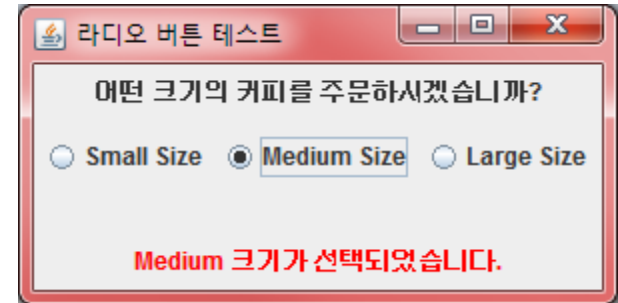
- 라디오 버튼을 생성한다.
  - `JRadioButton radio1 = new JRadioButton("선택 1");`
  - `JRadioButton radio2 = new JRadioButton("선택 2");`
  - `JRadioButton radio3 = new JRadioButton("선택 3");`
- `ButtonGroup` 객체를 생성한다.
  - `ButtonGroup group = new ButtonGroup();`
- 라디오 버튼들을 `ButtonGroup` 객체에 추가한다.
  - `group.add(radio1);`
  - `group.add(radio2);`
  - `group.add(radio3);`

```

import javax.swing.*;
import javax.swing.border.Border;
import java.awt.event.*;
import java.awt.*;

class RadioButtonFrame extends JFrame implements ActionListener {
    private JRadioButton small, medium, large;    private JLabel text;
    private JPanel topPanel, sizePanel, resultPanel;
    public RadioButtonFrame() {
        setTitle("라디오 버튼 테스트");
        setSize(300, 150);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        topPanel = new JPanel();
        JLabel label = new JLabel("어떤 크기의 커피를 주문하시겠습니까?");
        topPanel.add(label);
        add(topPanel, BorderLayout.NORTH);
        sizePanel = new JPanel();
        small = new JRadioButton("Small Size");
        medium = new JRadioButton("Medium Size");
        large = new JRadioButton("Large Size");
        ButtonGroup size = new ButtonGroup();
        size.add(small);
        size.add(medium);
        size.add(large);
        small.addActionListener(this);
        medium.addActionListener(this);
        large.addActionListener(this);
        sizePanel.add(small);
        sizePanel.add(medium);
        sizePanel.add(large);
        add(sizePanel, BorderLayout.CENTER);
        resultPanel = new JPanel();
        text = new JLabel("크기가 선택되지 않았습니다.");
        text.setForeground(Color.red);
        resultPanel.add(text);
        add(resultPanel, BorderLayout.SOUTH);
        setVisible(true);
    }
}

```



```

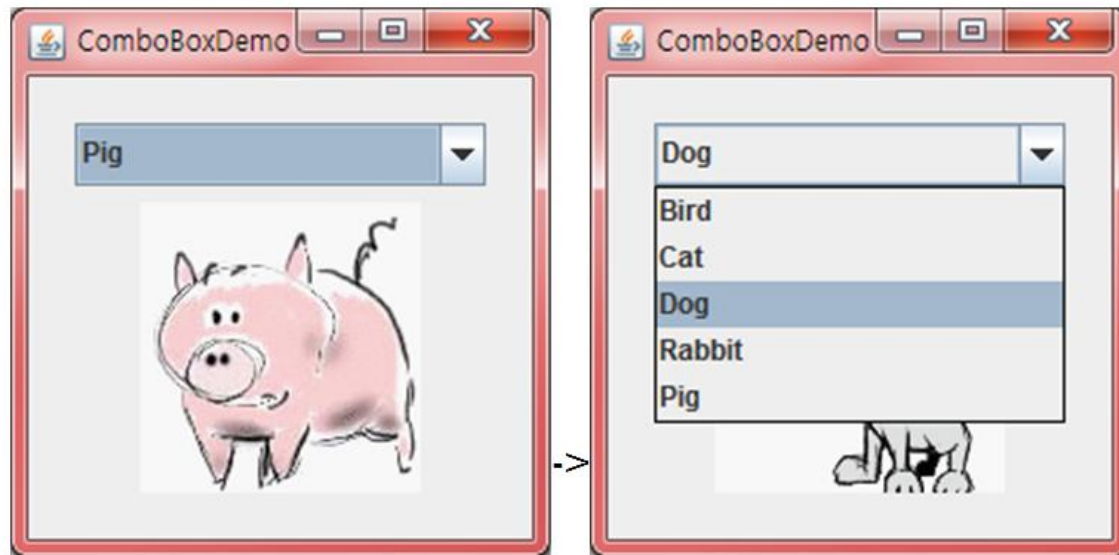
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        if (e.getSource() == small) {
            text.setText("Small 크기가 선택되었습니다.");
        }
        if (e.getSource() == medium) {
            text.setText("Medium 크기가 선택되었습니다.");
        }
        if (e.getSource() == large) {
            text.setText("Large 크기가 선택되었습니다.");
        }
    }
}

public class RadioButtonTest extends JFrame {
    public static void main(String[] args) {
        new RadioButtonFrame();
    }
}

```

# 콤보박스

- 콤보 박스(combo box)도 여러 항목 중에서 하나를 선택하는데 사용할 수 있다.



# 콤보박스 메소드

---

- 콤보 박스를 생성하기 위해서는 먼저 생성자 중에서 하나를 골라서 호출하여야 한다. 생성자는 비어 있는 콤보 박스를 생성한다.

```
JComboBox combo = new JComboBox();
```

- 여기에 항목을 추가하려면 addItem() 메소드를 사용한다.

```
combo.addItem("dog");
```

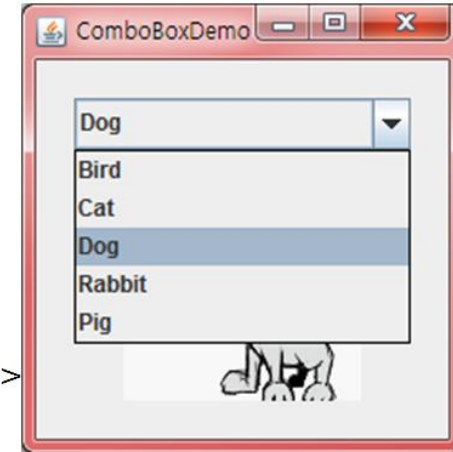
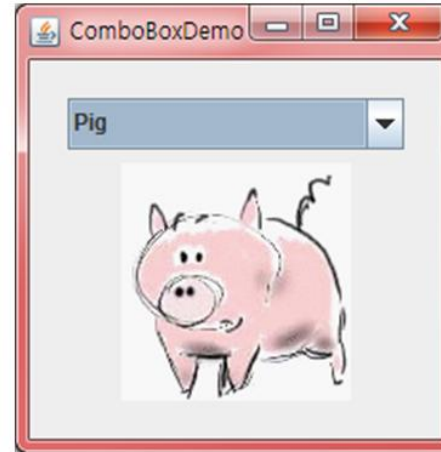
```
combo.addItem("lion");
```

```
combo.addItem("tiger");
```

```

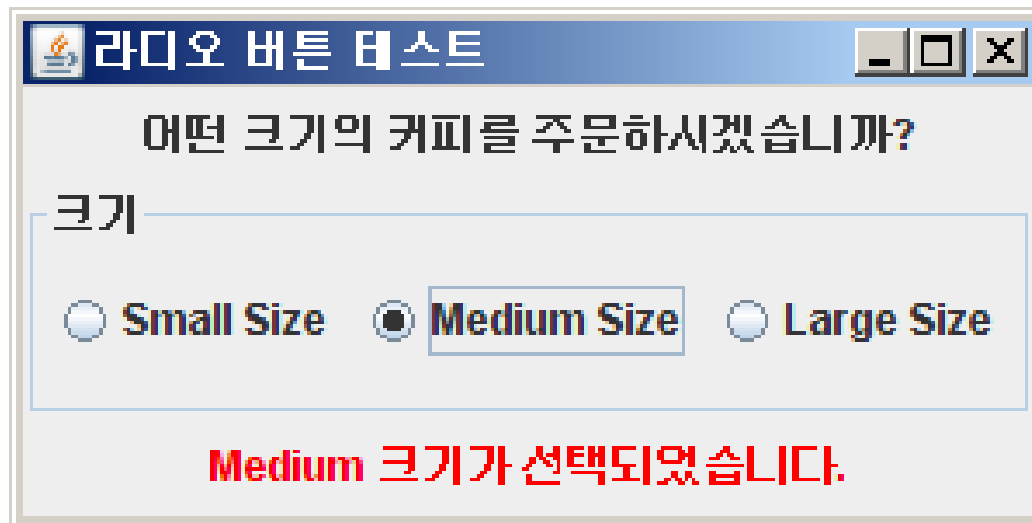
public class ComboBoxFrame extends JFrame implements ActionListener {
    JLabel label;
    public ComboBoxFrame() {
        setTitle("콤보 박스");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setSize(300, 200);
        String[] animals = {"Bird", "Cat", "Dog", "Rabbit", "Pig"};
        JComboBox animalList = new JComboBox(animals);
        animalList.setSelectedIndex(0);
        animalList.addActionListener(this);
        label = new JLabel();
        label.setHorizontalAlignment(JLabel.CENTER);
        changePicture(animals[animalList.getSelectedIndex()]);
        add(animalList, BorderLayout.PAGE_START);
        add(label, BorderLayout.PAGE_END);
        setVisible(true);
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        JComboBox cb = (JComboBox) e.getSource();
        String name = (String) cb.getSelectedItem();
        changePicture(name);
    }
    protected void changePicture(String name) {
        ImageIcon icon = new ImageIcon(name + ".gif");
        label.setIcon(icon);
        if (icon != null) {
            label.setText(null);
        } else {
            label.setText("이미지가 발견되지 않았습니다.");
        }
    }
    public static void main(String[] args) {
        ComboBoxFrame frame=new ComboBoxFrame();
    }
}

```



# 경계 만들기

- **경계(border)**란 시각적으로 컴포넌트들을 그룹핑할 때 사용하는 장식적인 요소
  - `Border border = BorderFactory.createTitledBorder("크기");`
  - `sizePanel.setBorder(border);`



# 텍스트 필드

- 텍스트 필드(text field)는 입력이 가능한 한 줄의 텍스트 필드를 만드는 데 사용된다.
- 패스워드 필드에 사용자가 암호를 입력하면 글자들이 모두 \* 문자로 표시된다.



```
JTextField textfield = new JTextField(30); // 30자 크기의 텍스트 필드를 만든다.  
JTextField textfield = new JTextField("Initial String"); // 초기화 문자열  
  
System.out.println(textField.getText());  
  
textField.setText("Seoul");
```

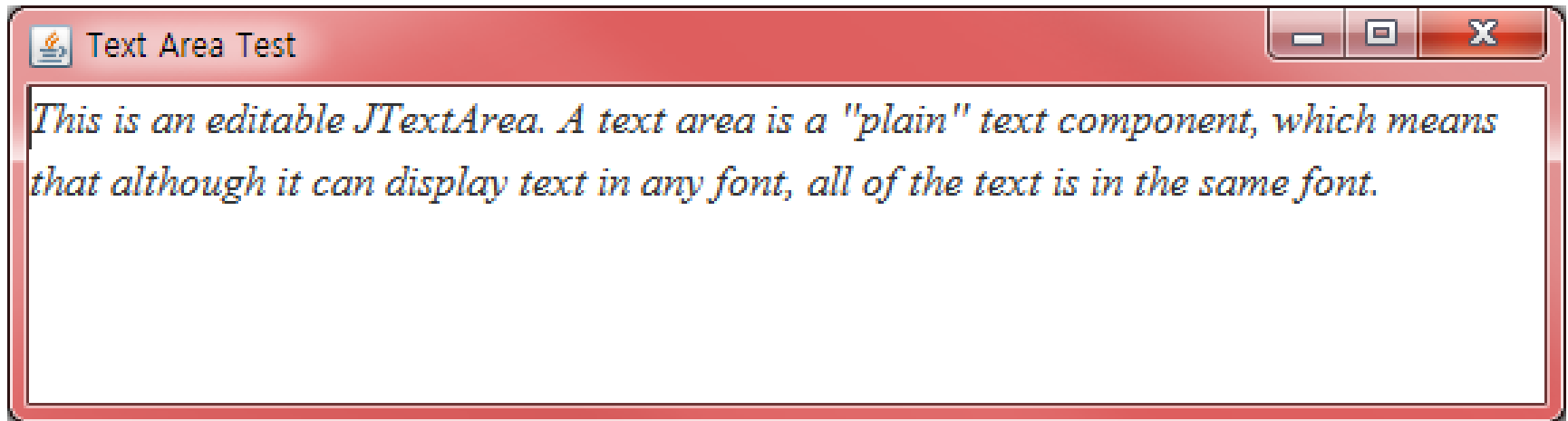
# 패스워드 필드

---

- 패스워드 필드에 사용자가 암호를 입력하면 글자들이 모두 \* 문자로 표시된다.

# 텍스트 영역

- 텍스트 영역(TextArea): 여러 줄의 텍스트가 들어 갈 수 있는 컴포넌트

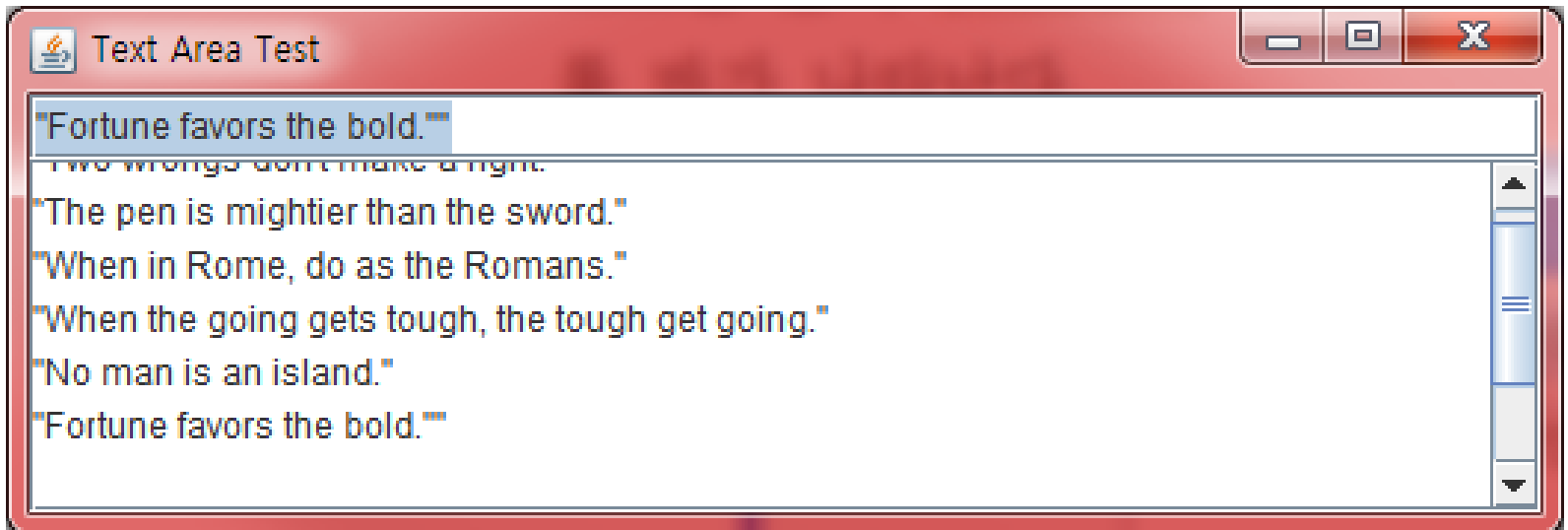


생성자	설 명
<code>JTextArea()</code>	비어있는 새로운 <code>TextArea</code> 를 생성한다.
<code>JTextArea(int rows, int columns)</code>	지정된 <code>줄수</code> 와 <code>칸수</code> 의 비어있는 <code>TextArea</code> 를 생성한다.
<code>JTextArea(String text)</code>	지정된 <code>Text</code> 가 입력된 <code>TextArea</code> 를 생성한다.

# 스크롤 페인

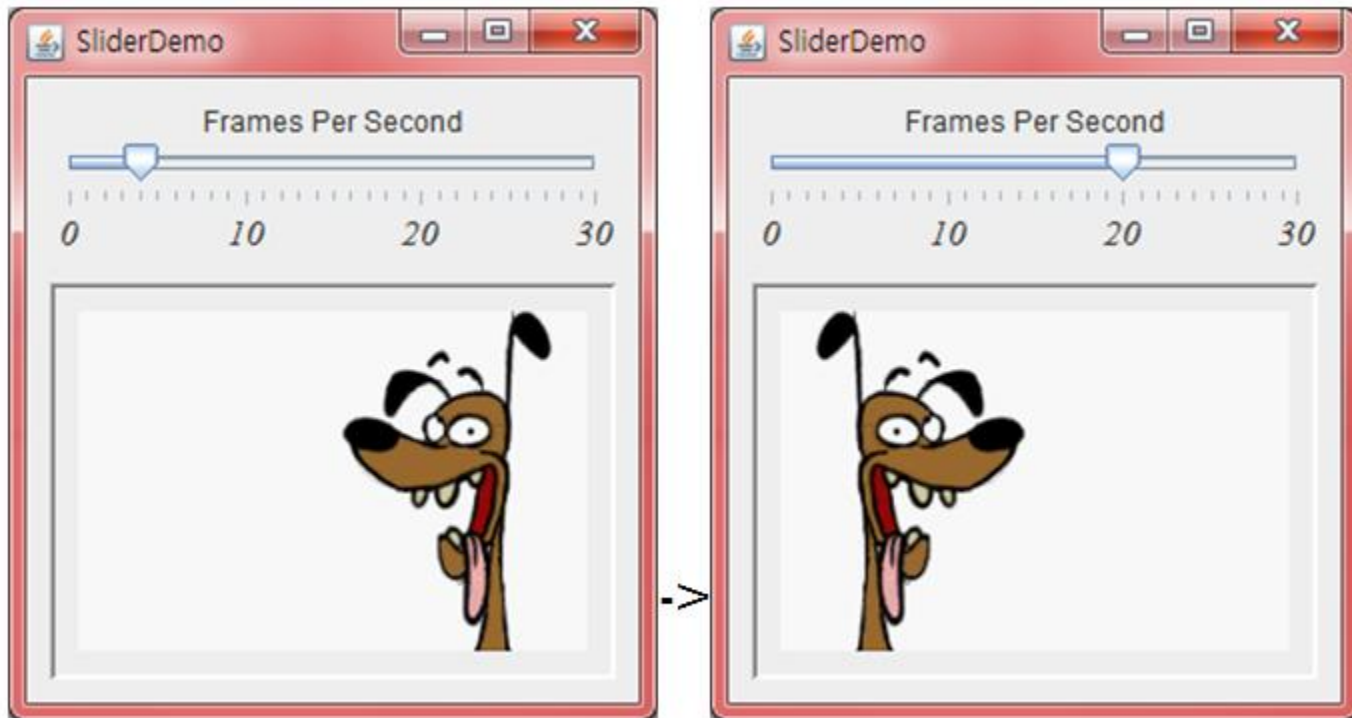
- 텍스트 영역에 스크롤바를 만들려면 스크롤 페인에 텍스트 영역을 넣어야 한다.

```
textArea = new JTextArea(10, 30);    // 텍스트 영역을 생성한다.  
JScrollPane scrollPane = new JScrollPane(textArea); //
```



# 슬라이더

- 슬라이더(slider)는 사용자가 특정한 범위 안에서 하나의 값을 선택할 수 있는 컴포넌트이다.



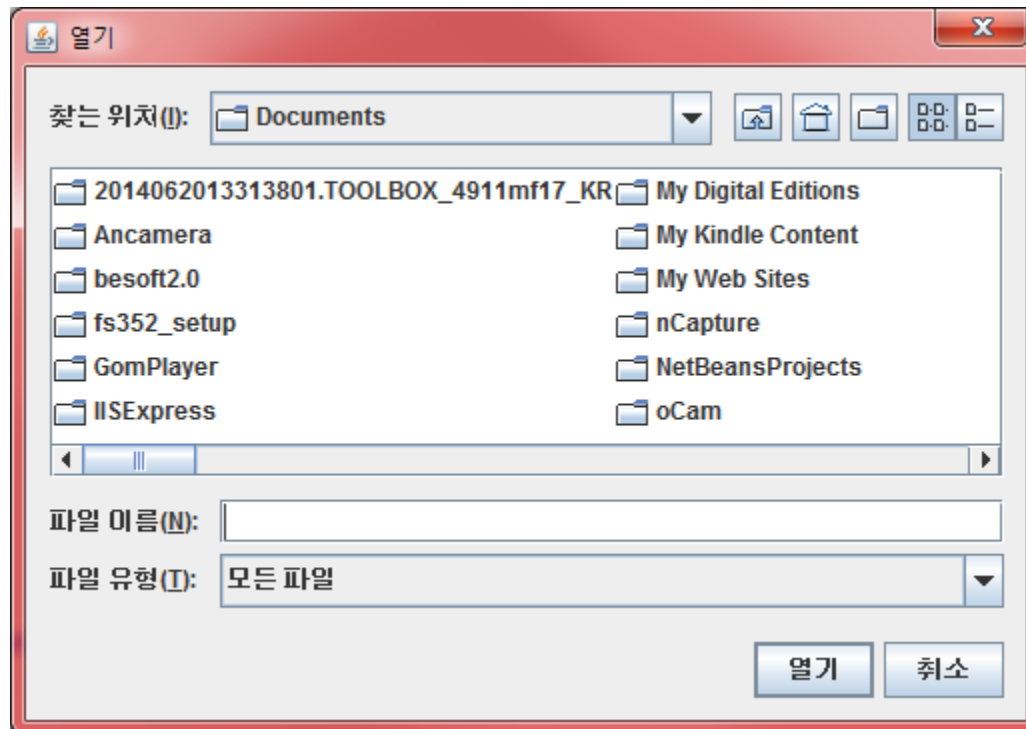
```

public class SliderFrame extends JFrame implements ChangeListener {
    static final int INIT_VALUE = 15; private JButton buttonOK; private JSlider slider; private JButton button;
    public SliderFrame() {
        JPanel panel;
        setTitle("슬라이더 테스트");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        panel = new JPanel();
        JLabel label = new JLabel("슬라이더를 움직여보세요", JLabel.CENTER);
        label.setAlignmentX(Component.CENTER_ALIGNMENT);
        panel.add(label);
        slider = new JSlider(0, 30, INIT_VALUE);
        slider.setMajorTickSpacing(10); // 큰 눈금 간격
        slider.setMinorTickSpacing(1); // 작은 눈금 간격
        slider.setPaintTicks(true); // 눈금을 표시한다.
        slider.setPaintLabels(true); // 값을 레이블로 표시한다.
        slider.addChangeListener(this); // 이벤트 리스너를 붙인다.
        panel.add(slider);
        button = new JButton("");
        ImageIcon icon = new ImageIcon("dog.gif");
        button.setIcon(icon);
        button.setSize(INIT_VALUE * 10, INIT_VALUE * 10);
        panel.add(button);
        add(panel);
        setSize(300, 300);
        setVisible(true);
    }
    public void stateChanged(ChangeEvent e) {
        JSlider source = (JSlider) e.getSource();
        if (!source.getValueIsAdjusting()) {
            int value = (int) source.getValue();
            button.setSize(value * 10, value * 10);
        }
    }
    public static void main(String[] args) {
        new SliderFrame();
    }
}

```

# 파일 선택기

- 파일 선택기(File Chooser)는 파일 시스템을 탐색하여 파일이나 디렉토리를 선택하는 GUI를 제공한다. 파일 선택기를 표시하려면 JFileChooser 클래스를 사용한다.



```

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

    // “파일 오픈”버튼에 대한 액션 이벤트 처리
    if (e.getSource() == openButton) {
        int returnVal = fc.showOpenDialog(this);
        if (returnVal == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
            File file = fc.getSelectedFile();
            // 실제 파일을 오픈한다.
        } else {
            // 사용자 취소
        }

    // “파일 저장”버튼에 대한 액션 이벤트 처리
    } else if (e.getSource() == saveButton) {
        int returnVal = fc.showSaveDialog(this);
        if (returnVal == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
            File file = fc.getSelectedFile();
            // 실제 파일에 저장한다.
        } else {
            // 사용자 취소
        }
    }
}

public static void main(String[] args) {
    FileChooserTest frame = new FileChooserTest();
}
}

```

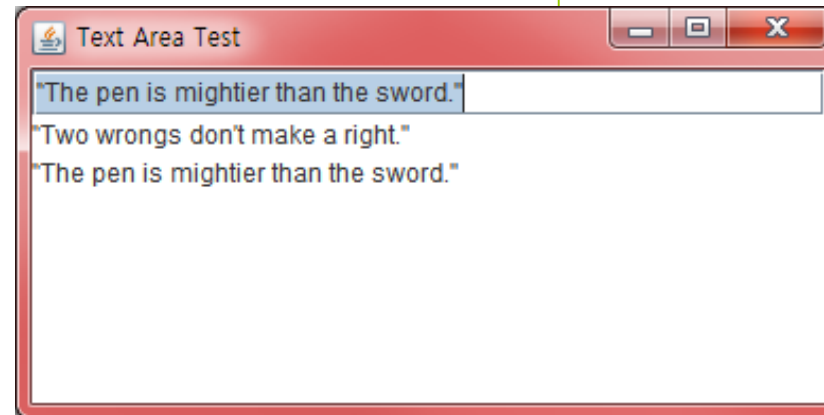
```

class TextAreaFrame extends JFrame implements ActionListener {
    protected JTextField textField;
    protected JTextArea textArea;
    public TextAreaFrame() {
        setTitle("Text Area Test");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        textField = new JTextField(30);
        textField.addActionListener(this);
        textArea = new JTextArea(10, 30);
        textArea.setEditable(false);
        add(textField, BorderLayout.NORTH);
        add(textArea, BorderLayout.CENTER);
        pack();
        setVisible(true);
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
        String text = textField.getText();
        textArea.append(text + "\n");
        textField.selectAll();
        textArea.setCaretPosition(textArea.getDocument().getLength());
    }
}

public class TextAreaTest extends JFrame {
    public static void main(String[] args) {
        new TextAreaFrame();
    }
}

```

□ 사용자가 텍스트 필드에 텍스트를 입력하고 엔터키를 누르면 이것을 텍스트 영역에 추가하는 프로그램을 작성하여 보자.



# Menu

## □ 메뉴

- 프로그램에서 수행할 수 있는 명령집합
- 계층적요소로 구성된 user interface

## □ JMenuBar (최상위 메뉴바)

```
JMenuBar menuBar = new JMenuBar();  
this.setJMenuBar(menuBar); // this 프레임에 메뉴바 추가
```

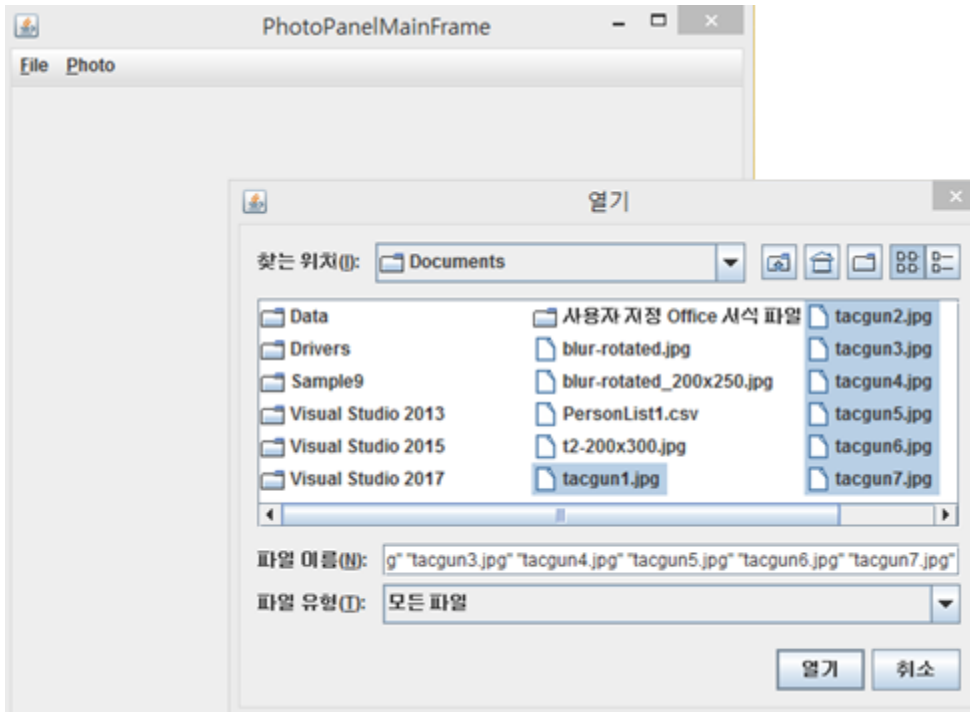
## □ JMenu

```
JMenu fileMenu = new JMenu("File");  
fileMenu.setMnemonic(KeyEvent.VK_F);  
menuBar.add(fileMenu);
```

## □ JMenuItem 명령을 수행하거나 서브메뉴를 가지는 항목

```
JMenuItem openMenuItem = new JMenuItem("Open", KeyEvent.VK_O);  
fileMenu.add(openMenuItem);  
openMenuItem.addActionListener(new ActionListener() {  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) { ..... }  
});
```

# Menu



## menuBar

**File** menu

Open menu item

Save menu item

Close menu item

**Photo** menu

.. menu item

.. menu item

# Dialog

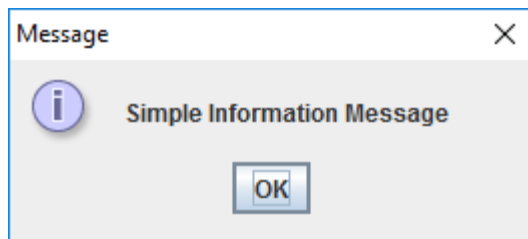
---

## □ 대화상자 (JDialog)

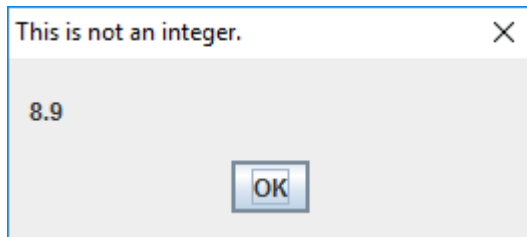
- 다양한 컨트롤을 포함하고 있는 일종의 윈도우
- 사용자로부터 입력을 받거나 정보를 출력
- 정적, 버튼, 편집 등 다양한 컨트롤들을 배치하고 관리하는 윈도우

# Message Dialog

- ❑ void JOptionPane.showMessageDialog(Component, Object, String, int, Icon)
  - JOptionPane.showMessageDialog(null, "Simple Information Message");

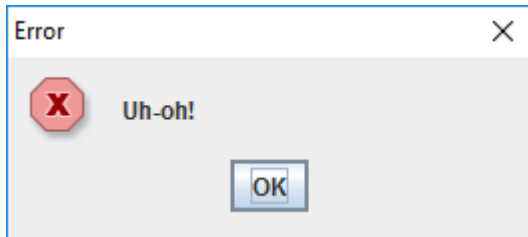


- JOptionPane.showMessageDialog(null, 8.9, "This is not an integer.", **JOptionPane.PLAIN\_MESSAGE**);

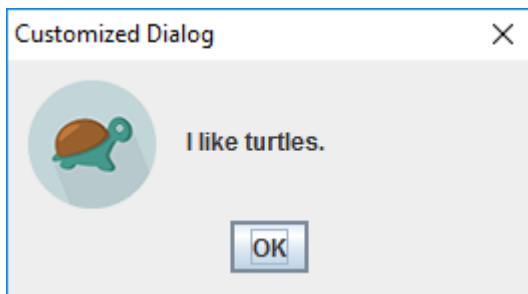


# Message Dialog

- `JOptionPane.showMessageDialog(null, "Uh-oh!", "Error", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);`

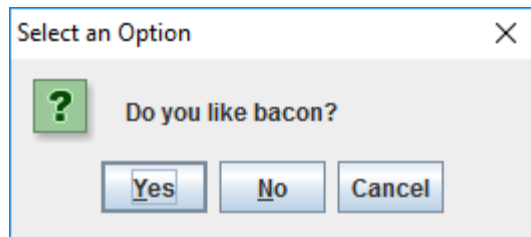


- `ImageIcon icon = new ImageIcon("src/images/turtle64.png");`
- `JOptionPane.showMessageDialog(null, "I like turtles.", "Customized Dialog", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE, icon);`

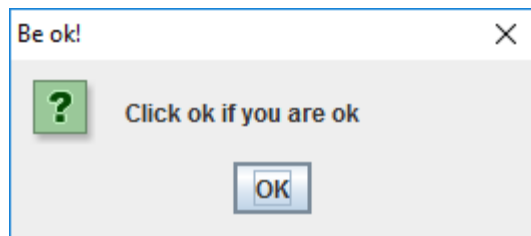


# Message Dialog

- `int JOptionPane.showConfirmDialog(Component, Object, String, int, int, Icon)`
  - `int input = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Do you like bacon?"); // 0:yes 1:no 2:cancel`

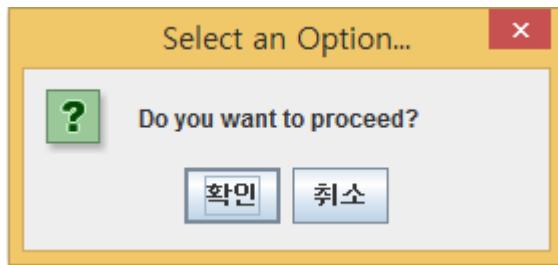


- `int input = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Click ok if you are ok", "Be ok!", JOptionPane.DEFAULT_OPTION); // 0:ok`

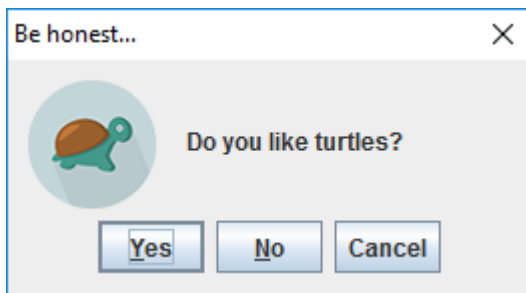


# Message Dialog

- int input = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Do you want to proceed?", "Select an Option...",JOptionPane.OK\_CANCEL\_OPTION); // 0:ok 2:cancel



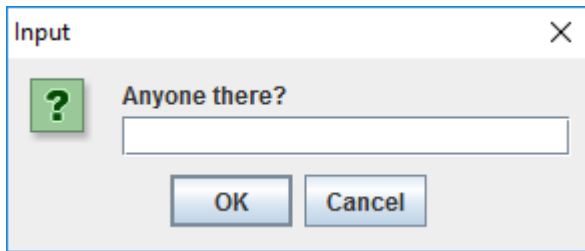
- ImageIcon icon = new ImageIcon("src/images/turtle64.png");
- int input = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Do you like turtles?", "Be honest..",JOptionPane.YES\_NO\_CANCEL\_OPTION, JOptionPane.QUESTION\_MESSAGE, icon);



# Message Dialog

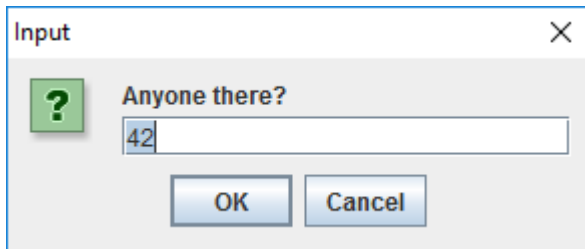
- Object JOptionPane.showInputDialog(Component, Object, String, int, Icon, Object[], Object)

- String m = JOptionPane.showInputDialog("Anyone there?");



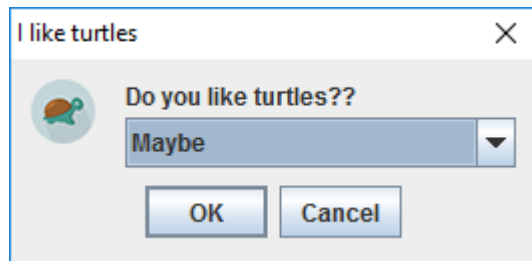
- String m = JOptionPane.showInputDialog("Anyone there?", 42);

- if(m.isEmpty() || m.equals("42")){ frame.closeIt(); }



# Message Dialog

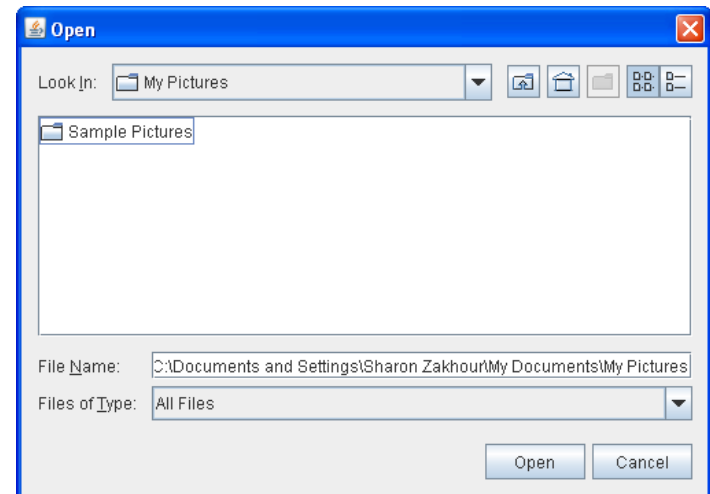
- `String[] options = {"I adore turtles", "Yes", "Maybe", "Urm...", "No", "Hate them"};`
- `ImageIcon icon = new ImageIcon("src/images/turtle32.png");`
- `String m = (String)JOptionPane.showInputDialog(null, "Do you like turtles??", "I like turtles", JOptionPane.QUESTION_MESSAGE, icon, options, options[2]);`



# JFileChooser

□ `int JFileChooser.showOpenDialog(Component)`

```
public File[] openFileDialog() {  
    JFileChooser fileChooser = new JFileChooser();  
    fileChooser.setMultiSelectionEnabled(true);  
    int returnValue = fileChooser.showOpenDialog(null);  
    if (returnValue == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {  
        System.out.println("openFile");  
        File[] selectedFiles = fileChooser.getSelectedFiles();  
        return selectedFiles;  
    }  
    else {  
        System.out.println("file not opened");  
        return null;  
    }  
}
```



# JFileChooser

□ int JFileChooser.showSaveDialog(Component)

```
public String saveFileDialog() {
    JFileChooser fileChooser = new JFileChooser();
    int returnValue = fileChooser.showSaveDialog(null);
    if (returnValue == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
        System.out.println("saveFile");
        String selectedFile = fileChooser.getSelectedFile().getAbsolutePath().toString();
        return selectedFile;
    }
    else {
        System.out.println("file not opened");
        return null;
    }
}
```

# JFileChooser

주요 속성	설명
File getSelectedFile() File[] getSelectedFiles()	대화상자에서 선택한 모든 파일(들) 반환
setCurrentDirectory(File)	시작 디렉터리 지정
setFileFilter(FileFilter)	대화상자에서 "파일 형식으로 저장" 또는 "파일 형식" 상자에 표시되는 선택 옵션을 결정하는 현재 파일 이름필터 문자열을 가져오거나 설정 "Text Document(*.txt) *.txt" + "All Files *.*" "All Image Files *.bmp;*.gif;*.jpg;*.png"
setFileSelectionMode(int)	FILES_ONLY 파일만 선택가능 DIRECTORIES_ONLY 디렉토리만 선택가능 FILES_AND_DIRECTORIES 파일과 디렉토리 선택가능
setMultiSelectionEnabled(boolean)	대화상자에서 여러 개의 파일을 선택가능 여부 지정

# Custom Dialog

## □ 사용자정의 대화상자

- **Modeless** — modeless dialog를 닫지 않더라도 다른 윈도우 사용을 막지 않음
- **Document-modal** — document-modal dialog를 닫지 않으면 같은 document 안의 (자기 자식 윈도우만 제외하고) 모든 윈도우 사용을 막음.
- **Application-modal** — application-modal dialog를 닫지 않으면 같은 application 안의 (자기 자식 윈도우만 제외하고) 모든 윈도우 사용을 막음
- **Toolkit-modal type** — toolkit-modal dialog 를 닫지 않으면 같은 toolkit 안의 (자기 자식 윈도우만 제외하고) 모든 윈도우 사용을 막음.

# Custom Component

- 사용자 정의 컴포넌트 작성
  - 기존 Swing Component를 상속받아 확장
- Number만 입력하는 TextField를 작성 (Custom TextField)
  - NumberTextField는 기존 JTextField를 상속받아 확장

```
public void processKeyEvent(KeyEvent e) {
    char c = e.getKeyChar();
    if (!Character.isDigit(c) && !isValidSign(c) && c != '.' && c != '\b') {
        e.consume();
    }
    super.processKeyEvent(e);
    return;
}

private boolean isValidSign(char c) {
    if( (getText() == null || "".equals(getText().trim())) && c == '-')
        return true;
    return false;
}
```

# AnimatedImagePanel (Custom Panel)

```
public class ImagePanel extends JPanel implements ActionListener {  
    public ImagePanel() {  
        loadImages();  
        timer = new Timer(500, this);  
    }  
    public void paintComponent(Graphics g) {  
        super.paintComponent(g);  
        Graphics2D g2 = (Graphics2D) g;  
        if (images[currentImage] != null)  
            g2.drawImage(images[currentImage], 0, 0, this);  
    }  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) { // timer tick  
        currentImage = (currentImage + 1) % totalImages;  
        repaint();  
    }  
}
```

