

객체지향설계 기말 과제 (I)

- ※ 준비코드(프로그램 개요 및 설계 내용), 테스트 코드(테스트할 내용), 실제 코드, 실행 화면 캡처를 차례대로 정리하여 보낼 것!
 - ※ 제출 기한 이후의 수정 내용은 시험 시간 전까지 메일(kgu@mmu.ac.kr)로 보낼 것 !
 - ※ 시험 시간에 체크 리스트를 먼저 작성하고, 데모를 보이면서 확인
1. 사용자로부터 임의의 정수 2개를 받아들여 그 둘 사이에 있는 정수들의 합을 출력하는 프로그램을 작성하시오.
 2. 1번 과제를 GUI를 지원하도록 작성하시오. 즉, 정수 입력을 받는 2개의 JTextField들과 JButton 등을 이용하여 입력받고, 그 결과를 화면에 보여주는 방식으로 개선하시오.
 3. 컴퓨터가 0과 9 사이의 정수 중 임의로 고른 숫자를 맞추는 게임을 GUI를 지원하도록 작성하시오. 화면에는 값을 맞출 때까지의 시도 평균값과 가장 빨리 맞춘 기록을 보여주고, 한 게임이 끝날 때마다 평균값과 기록을 갱신하도록 작성하시오.

제출기한 : 6월 21일 23:59

제출처 : <http://cms.mmu.ac.kr/bear> 개설강좌->과제제출