

WIPI JAVA 강좌II - 2

org.kwis.msp.lcdui package(I)
- LCD

- 1.패키지 개요
- 2.Display
- 3.Card
- 4.Graphics(I)

1. 패키지 개요

- ④ LCD와 User Interface를 다루는 클래스를 모아놓은 패키지
- ④ 주요 클래스



2. Display 클래스

🌀 클래스 개요

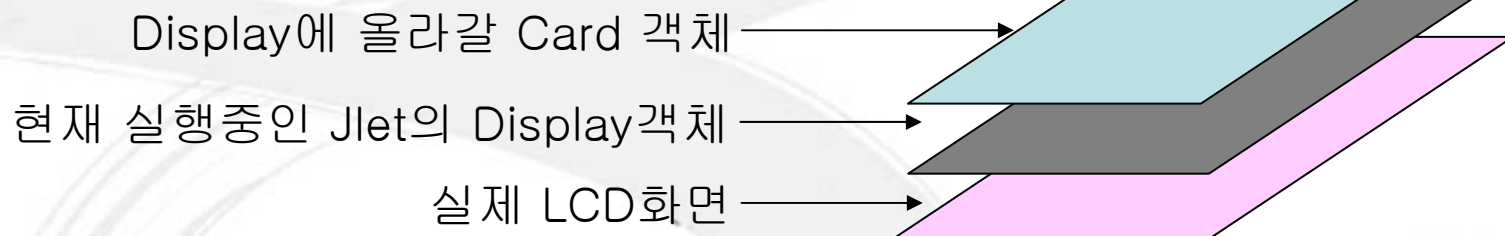
◆ 설명 : 위피에서 LCD에 접근 하기 위해 필요한 클래스

◆ 특징

- 한 화면에 한 개의 display객체를 가진다.(현재는 단 1개만 지원)
- Card는 스택구조로 삽입(push, pop)
- callSerially등록을 하여 runnable객체의 run메소드를 실행(우선순위)

◆ 주요 메소드

- public static Display getDefaultDisplay()
- public void pushCard(Card c)
- public Card popCard()
- public void callSerially(Runnable r, int timeout)



3. Card 클래스

@ 클래스 개요

◆ 설명 : Display위에 그림을 그리기 위해 스택구조로 삽입되는 클래스로 화면에 각종 이벤트를 정의하고 처리해 준다.

◆ 특징

- 6가지 생성자로 카드마다 크기와 위치를 따로 가질수 있다.
- 내부에 카드별로 Graphics객체가 Card생성시에 따로 생성
- keyNotify메소드를 오버라이딩하면 키이벤트를 처리
- 여러장의 카드가 삽입된다.

◆ 주요 메소드

- `public void paint(Graphics g)`
- `public void repaint() repaint(int x, int y, int w, int h)`
- `public void serviceRepaints()`
- `public boolean keyNotify(int type, int key)`
- `public boolean showNotify(boolean isShow)`
- `public boolean isShown()`

