

## Grafische Benutzeroberflächen mit Swing (JV2003)

### Voraussetzungen

Java Vertiefung oder Kenntnisse, die Sie anhand der Selbst-Einstufung prüfen können. HTML Kenntnisse sind sehr zu empfehlen. Englischkenntnisse sind immer nützlich, weil ein Großteil der Herstellerdokumentation nur auf Englisch vorliegt.

### Selbst-Einstufung

```
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
public class BasicDraw {
    public static void main(String[] args) {
        new BasicDraw();
    }
    BasicDraw() {
        JFrame frame = new JFrame();
        frame.getContentPane().add(new MyComponent());
        int frameWidth = 300;
        int frameHeight = 300;
        frame.setSize(frameWidth, frameHeight);
        frame.setVisible(true);
    }
    class MyComponent extends JComponent {
        public void paint(Graphics g) {
            Graphics2D g2d = (Graphics2D)g;
            int x = 0;
            int y = 0;
            int width = getSize().width-1;
            int height = getSize().height-1;
            g2d.drawOval(x, y, width, height);
        }
    }
}
```

Wie heißt die Datei, in der dieser Code steht und welche Dateien gibt es nach dem kompilieren mit javac?

### Inhalte

Grundlagen der Fenstertechnik – Panels und Layout-Manager – Look and Feel – Steuerelemente und Menüs – Events und Eventhandler – Model-View-Controller Architektur anhand eines Tree Model.

### Wie geht's nach diesem Kurs weiter?

Mit diesem Kurs haben Sie Ihrem Java-Wissen einen weiteren Baustein hinzugefügt. Sie kennen jetzt die Mechanismen, mit denen eine Java Anwendung eine grafische Benutzeroberfläche erhält.

Dauer: 3 Tage

