Panel ans Container für GUI Elemente

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class HalloWelt extends Frame
{

  // Ein Panel, um die Elemente aufzunehmen
  Panel panel= new Panel();
  // Das Button Objekt
  Button button = new Button("Schaltfläche");

  // Konstruktor
  public HalloWelt ()
  {
    setTitle("Hallo Welt");

    // Interaktionen mit dem Fenster behandeln
    addWindowListener(new TestWindowListener());

    // Einstellungen für den Button
    button.setForeground(Color.RED);                    // Vordergrundfarbe
auf "rot" setzen
    button.setBackground(Color.WHITE);                  // Hintergrundfarbe
auf "weiß" setzen
    // Interaktionen mit dem Button behandeln
    button.addActionListener(new TestActionListener()); // EventListener für
Schaltfläche hinzufügen


    // Button zum Panel-Container hinzufügen
    panel.add(button);
    // Dem Panel können jetzt weitere GUI Elemente zugefügt werden...

    // Panel im Fenster anzeigen
    add(panel);

    pack();                                             // Fenstergröße auf
die benötigte Größe
                                                        // "zusammenpacken"
    setVisible(true);
  }

  class TestWindowListener extends WindowAdapter
  {
    public void windowClosing(WindowEvent e)
    {
      e.getWindow().dispose();
```

```
      System.exit(0);
    }
  }

  class TestActionListener implements ActionListener
  {
    public void actionPerformed(ActionEvent e)
    {
      System.out.println("Schaltfläche wurde gedrückt");
    }
  }

  public static void main (String args[])
  {
    new HalloWelt();
  }
}
```

From:
https://www.info-bw.de/ -

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:java:awt:panel:start?rev=1583928352

Last update: **11.03.2020 12:05**