

Panel als Container für GUI Elemente

HalloWelt.java

```
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=1583928359>

Last update: **11.03.2020 12:05**

