# "Hallo Welt" mit Fenster und Knopf

```
import javafx.application.*;
import javafx.scene.Scene;
import javafx.scene.control.Label;
import javafx.scene.control.Button;
import javafx.scene.layout.*;
import javafx.stage.Stage;

public class HelloFX extends Application {

    @Override
    public void start(Stage stage) {
        // Button
        Button btn = new Button();
        btn.setText("Hallo Welt!");
        btn.setOnAction( (event) -> Platform.exit() );

        // Stackpane "root"
        Pane root = new StackPane();
        // Knopf anfügen
        root.getChildren().add(btn);

        stage.setScene(new Scene(root, 300,150) );
        stage.show();
    }

    public static void main(String[] args) {
        launch();
    }

}
```

Compilieren auf der Kommandozeile mit dem Befehl

```
javac --module-path /usr/share/openjfx/lib/ --add-modules javafx.controls
HelloFX.java
```

Ausführen mit dem Befehl

```
java --module-path /usr/share/openjfx/lib/ --add-modules javafx.controls
HelloFX
```

# Erläuterungen

Das steckt jetzt einiges drin.

- Die ersten Zeilen importieren die Klassen der JavaFX Bibliothek
- Bereits die Klassendefinition für die Klasse `HelloFX` bedient sich der **Vererbung**, es handelt sich um eine aus der Klasse `Application` **abgeleiteten Klasse**[1)] die alle Methoden dieser abstrakten Application Klasse erbt.
- Zwei dieser geerbten Methoden sind `launch` und `start`. `launch` wird in der main-Methode unseres Programms aufgerufen, damit wird gewissermaßen der JavaFX Steuerprozess aufgerufen, der im Folgenden dann die Methode `start` aufruft, die wir aber mit eigenem Code **überschrieben** haben.

1)

die in der Bibliothek `javafx.application` definiert ist

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

Permanent link:
**https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:java:javafx:halloweltfx:start?rev=1583839783**

Last update: **10.03.2020 11:29**