

Hallo Welt mit AWT

Speichere das folgende Programm auf deinem Computer, Compiliere es und führe es aus.

HalloWelt.java

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

public class HalloWelt extends Frame
{
    // 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

        add(button); // Schaltfläche
        // zum Fenster hinzufügen
        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();
}
```

Beantworte die folgenden Fragen

- Was bedeutet es dass die Klasse „HalloWelt“ als „extends Frame“ deklariert wird? welche Rolle spielt der Begriff der Vererbung dabei?

From:
<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:java:awt:helloworld:start?rev=1583927742>

Last update: 11.03.2020 12:55

