

Panel als 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://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:java:awt:panel:start?rev=1583928352>

Last update: **11.03.2020 13:05**

