

Kurzreferenz einiger Klassen für Informatik 1

1. Package `javax.swing`

JButton (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent / javax.swing.AbstractButton)	
<code>JButton(String t)</code>	Erzeugt JButton mit der Aufschrift t
<code>void addActionListener(ActionListener a)</code>	Registriert den ActionListener a
<code>void setEnabled(boolean b)</code>	Aktiviert / deaktiviert den Button
<code>void setText(String aufschrift)</code>	Ändert die Aufschrift des Buttons

JFrame (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / java.awt.Window / java.awt.Frame)	
<code>JFrame()</code>	Erzeugt standard-Frame
<code>JFrame(String t)</code>	Erzeugt Frame mit dem Titel t
<code>void setSize(int b, int h)</code>	Breite und Höhe festlegen
<code>void setDefaultCloseOperation(int o)</code>	Legt fest, was beim Schließen des Fensters passiert (z.B. <code>EXIT_ON_CLOSE</code>)
<code>Container getContentPane()</code>	Gibt die Content-Pane des Frames zurück.
<code>JMenuBar getJMenuBar()</code>	Gibt die Menüleiste des Frames zurück.
<code>void setVisible(boolean v)*</code>	Legt fest, ob der Frame gezeigt wird.

JLabel (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent)	
<code>JLabel(String t)</code>	Erzeugt JLabel mit der Aufschrift t
<code>String getText()</code>	Gibt den Inhalt des JLabels zurück
<code>void setText(String t)</code>	Schreibt den Text t
<code>void setHorizontalAlignment(int a)</code>	Legt die horizontale Ausrichtung fest (z.B. <code>JLabel.RIGHT</code>)

JPanel (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent)	
<code>JPanel()</code>	Erzeugt ein standard Panel
<code>void add(Container c)</code>	Legt den Container c auf das Panel
<code>void addMouseListener(MouseListener m)</code>	Registriert den MouseListener m
<code>void addMouseMotionListener(MouseMotionListener m)</code>	Registriert den MouseMotionListener m
<code>Void setBackground(Color c)</code>	Setzt Hintergrundfarbe

JTextField (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent / javax.swing.JTextComponent)	
<code>JTextField(int n)</code>	Erzeugt JTextField der Breite n
<code>JTextField(String t)</code>	Erzeugt JTextField mit dem Anfangstext t
<code>JTextField(String t, int n)</code>	Erzeugt JTextField mit dem Anfangstext t der Breite n
<code>String getText()*</code>	Gibt den Inhalt des Textfeldes zurück
<code>void setText(String t)*</code>	Schreibt den Text t in das Textfeld
<code>void setHorizontalAlignment(int a)</code>	Legt die horizontale Ausrichtung fest (z.B. <code>JTextField.RIGHT</code>)

java.util.Random	
<code>Random()</code>	Erzeugt einen Zufallszahlengenerator
<code>int nextInt(int max)</code>	Liefert eine zufällige Zahl zwischen 0 und n-1

javax.swing.JTextArea	
<code>JTextArea(int rows, int cols)</code>	Erzeugt eine TextArea mit rows Zeilen und cols Spalten
<code>void setText(String s)</code>	Setzt s als Text
<code>void append(String s)</code>	Hängt s an den Text an

javax.swing.JScrollPane (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent)	
<code>JScrollPane(Component view)</code>	Erzeugt Scroll-Pane um view

java.awt.Color	
<code>RED, BLUE, BLACK, WHITE, GREY, ..</code>	Vordefinierte Farben
<code>Color(int r, int g, int b)</code>	Erzeugt neue Farbe aus RGB-Werten (0...255)
<code>Color(int r, int g, int b, int a)</code>	Erzeugt neue Farbe aus RGB-Werten (0...255) mit Alpha-Kanal a

JTabbedPane (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent)	
JTabbedPane()	Erzeugt neues Register-Feld
addTab(String title, Component comp)	Registerblatt mit Aufschrift <i>title</i> und Inhalt <i>comp</i> hinzufügen

javax.swing.Timer	
Timer(int m, ActionListener a)	Erzeugt einen Timer mit einem Intervall von m Millisekunden und registriert a als ActionListener. a darf <i>null</i> sein.
Void addActionListener(ActionListener a)	Registriert den ActionListener a
boolean isRunning()	Gibt <i>true</i> zurück, wenn der Timer gestartet ist
void start()	Startet den Timer
void stop()	Stoppt den Timer
void setDelay(int millis)	Setzt das Intervall neu

JMenuBar (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent)	
JMenuBar()	Wird normalerweise nicht verwendet, sondern die Menüleiste eines JFrame Objekts wird mit <i>getJMenuBar</i> geholt
Add(JMenu m)	Fügt das weitere menü m hinzu

JMenu (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent/ javax.swing.AbstractButton/ javax.swing.JMenuItem)	
JMenu(String text)	Erzeugt neues Menü mit Aufschrift <i>text</i>
add(JMenuItem item)	Fügt neuen Menüeintrag <i>item</i> hinzu

JMenuItem (java.lang.Object / java.awt.Component / java.awt.Container / javax.swing.JComponent/ javax.swing.AbstractButton)	
JMenuItem(String text)	Erzeugt neuen menüeintrag mit Aufschrift <i>text</i>
addActionListener (ActionListener a)	Registriert den ActionListener a

2. Interfaces

java.awt.event.ActionListener	
public void actionPerformed(ActionEvent e)	Reagiert auf das registrierte Ereignis

java.awt.event.MouseListener	
public void mouseEntered(MouseEvent e)	Cursor tritt in die Komponente ein
public void mouseExited(MouseEvent e)	Cursor verlässt die Komponente
public void mousePressed(MouseEvent e)	Maustaste wurde gedrückt
public void mouseReleased(MouseEvent e)	Maustaste wurde losgelassen
public void mouseClicked(MouseEvent e)	Mausklick

java.awt.event.MouseMotionListener	
public void mouseMoved(MouseEvent e)	Maus bewegt sich
public void mouseDragged(MouseEvent e)	Maus bewegt sich bei gedrückter Taste