

## 32 - Swing - JLabel

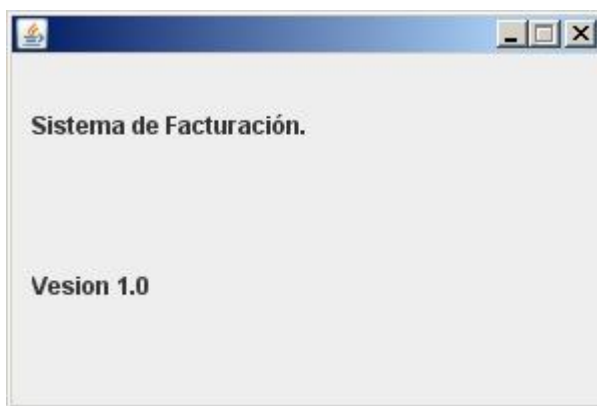
[Listado completo de tutoriales](#)

Veamos la segunda componente de la librería swing llamada JLabel.

La clase JLabel nos permite mostrar básicamente un texto.

### Problema 1:

Confeccionar una ventana que muestre el nombre de un programa en la parte superior y su número de versión en la parte inferior. No permitir modificar el tamaño de la ventana en tiempo de ejecución.



### Programa:

[Ver video](#)

```
import javax.swing.*;
public class Formulario extends JFrame {
    private JLabel label1,label2;
    public Formulario() {
        setLayout(null);
        label1=new JLabel("Sistema de Facturación.");
        label1.setBounds(10,20,300,30);
        add(label1);
        label2=new JLabel("Vesion 1.0");
        label2.setBounds(10,100,100,30);
        add(label2);
    }

    public static void main(String[] ar) {
        Formulario formulario1=new Formulario();
        formulario1.setBounds(0,0,300,200);
        formulario1.setResizable(false);
    }
}
```

```

        formulario1.setVisible(true);
        formulario1.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
}

```

Importamos el paquete javax.swing donde se encuentran definidas las clase JFrame y JLabel:

```
import javax.swing.*;
```

Heredamos de la clase de JFrame:

```
public class Formulario extends JFrame {
```

Definimos dos atributos de la clase JLabel:

```
    private JLabel label1, label2;
```

En el constructor creamos las dos JLabel y las ubicamos llamando al método setBounds, no hay que olvidar de llamar al método add que añade la JLabel al JFrame:

```

    public Formulario() {
        setLayout(null);
        label1=new JLabel("Sistema de Facturación.");
        label1.setBounds(10,20,300,30);
        add(label1);
        label2=new JLabel("Vesion 1.0");
        label2.setBounds(10,100,100,30);
        add(label2);
    }
}

```

Por último en la main creamos un objeto de la clase que acabamos de codificar, llamamos al setBounds para ubicar y dar tamaño al JFrame, llamamos al método setResizable pasando el valor false para no permitir modificar el tamaño del JFrame en tiempo de ejecución y finalmente llamamos al método setVisible para que se visualice el JFrame:

```

    public static void main(String[] ar) {
        Formulario formulario1=new Formulario();
        formulario1.setBounds(0,0,300,200);
        formulario1.setResizable(false);
        formulario1.setVisible(true);
        formulario1.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
}

```

## Problema propuesto

1. Crear tres objetos de la clase JLabel, ubicarlos uno debajo de otro y mostrar nombres de colores.

[Ver video](#)

[Solución](#)

[Retornar](#)