

Classe JPanel.

JPanel és un objecte dels anomenats contenidors. És així perquè serveixen per contenir altres objectes. Per afegir un JPanel al nostre frame primer obtenim un dels objectes que formen el frame: el **panel contenedor** (content pane).

Per a això invocarem a mètode **getContentPane** del nostre **JFrame**. L'objecte que ens torna serà de tipus **Container**:

```
Container contentpane = this.getContentPane();
```

A continuació invoquem el mètode add () del Container obtingut per afegir el panell, passant-li el propi panell a l'mètode:

```
contentpane.add(panel);
```

Per afegir components a un Panel utilitzem el mètode add():

```
panel.add(new JButton("Clic ací"));
```

Si no assenyallem la ubicació dels components en el **panell**, aquests se situen conforme es vagen afegint de manera horitzontal, un després d'un altre en tot l'ample de la finestra.

```
package exemplesSwing;
import java.awt.Color;
import java.awt.Container;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;

public class ProvaJPanel extends JFrame {

    public ProvaJPanel() {
        //Recordeu que tots els mètodes fan referència a this (es a dir, al JFrame)
        setTitle("Hola!!!");
        setSize(300, 200);

        // Li demanem al JFrame el seu objecte contenedor
        Container contentpane = getContentPane();

        // Creem un objecte de tipus JPanel
        JPanel panel = new JPanel();

        // Afegim el panell en el objecte contenedor del Frame
        contentpane.add(panel);

        // Fiquem el color de fons del panell roig
        panel.setBackground(Color.RED);

        // Afegim un botó
        panel.add(new JButton("Click ací"));
```

```

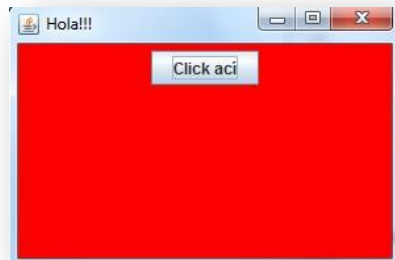
        //tanquem procés al tancar la finestra
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {

        ProvaJPanel provaPanel = new ProvaJPanel();

    }
}

```



Obtindrem el mateix resultat si en compte de fer:

```
Container contentpane = getContentPane();
```

Creem directament un objecte de tipus JPanel i l'assignem al "contenedor" de la nostra finestra amb setContentPane():

```

//Container contentpane = getContentPane();

// Creem un objecte de tipus JPanel
JPanel panel = new JPanel();

// Afegim el panell en el objecte contenidor del Frame
//
contentpane.add(panel);
setContentPane(panel);

```