

Java GUI 部分实验内容

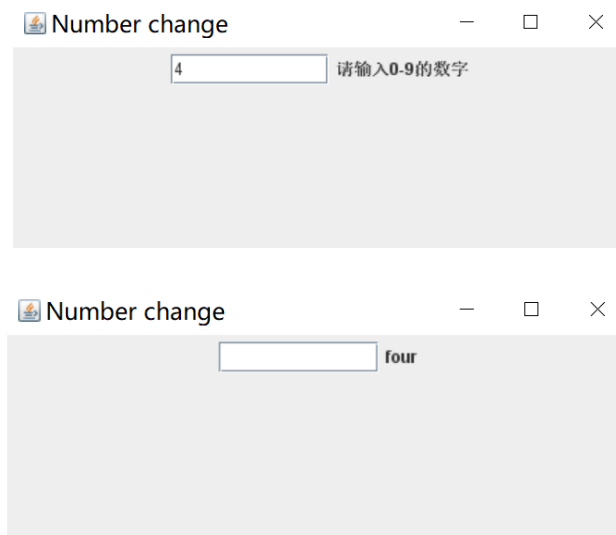
实验目的：

1. 理解容器和组件的关系
2. 理解 Java 事件处理机制
3. 了解常用的布局管理器

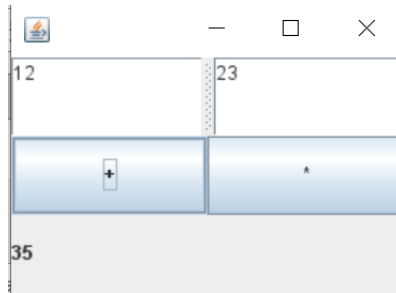
备注：这部分实验内容不要求大家提交，所以下发了参考答案

实验内容：

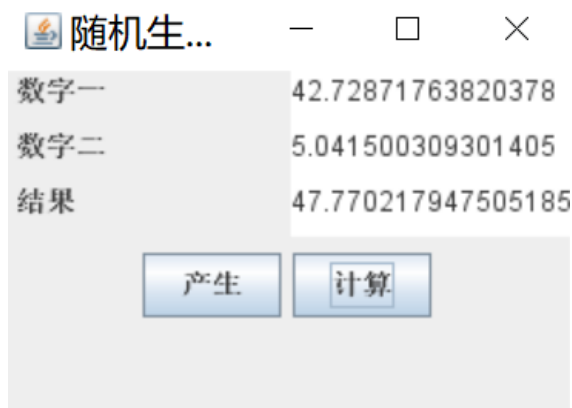
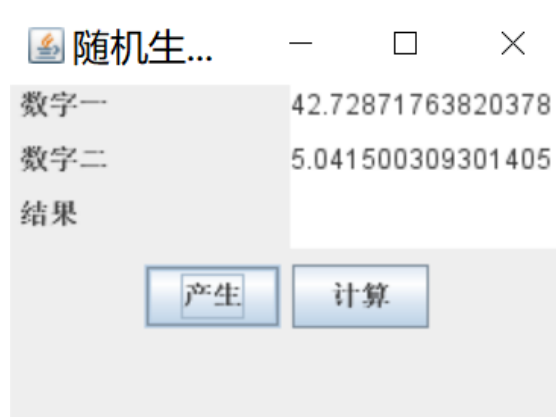
1. 在应用程序窗体中安排 1 个文本框，一个标签。在文本框输入一个数字（0-9），按回车键，在标签处显示对应的英文单词。 0——zero, 1——one,



2. 在应用程序窗体中安排两个文本框分别用来输入两个整数，两个按钮分别为 “+”， “*”， 一个结果标签。点击按钮 “+” 将两文本框的数据做加法运算；点击按钮 “*” 做乘法运算，将结果显示在标签中。



3. 设计合理的布局生成下图所示的图形界面，并编写事件处理程序实现以下功能：按“产生”按钮，产生两个随机数并分别显示在“数字一”和“数字二”对应的文本框内，按“计算”按钮，计算产生的这两个随机数之和，并显示在“结果”对应的文本框内。



4. 编写程序实现如下界面，实现事件如果按下座位 i 就在控制台中显示“座位 i 被选中” 例如按下 “座位 0 “，则输出座位 0 被选中”。

讲台		
座位0	座位1	座位2
座位3	座位4	座位5