

```
import java.awt.Color;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
```

```
import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;
import javax.swing.JTextField;
```

```
public class MyFrame extends JFrame{
```

```
    // Έχω κάνει ιδιότητα ένα γραφικό συστατικό (το κείμενο)
```

```
    //ώστε να είναι ορατό σε όλη την κλάση
```

```
    private JTextField textField;
```

```
    private JTextField outputTextField = new JTextField(20);
```

```
    //Κατασκευαστής κλάσης
```

```
    public MyFrame(){
```

```
        //Βήμα 1. Δημιουργία υποδοχέα
```

```
        //Ότι ξεκινάει από J είναι αντικείμενο της swing
```

```
        JPanel panel = new JPanel();
```

```
        //Θέτουμε χρώμα background
```

```
        panel.setBackground(Color.DARK_GRAY);
```

```
        //Προσθήκη εικόνας
```

```
        ImageIcon icon = new ImageIcon("xmas_holidays.jpg");
```

```
        JLabel label = new JLabel(icon);
```

```
        //Βήμα 2. Δημιουργία γραφικών συστατικών
```

```
        textField = new JTextField(10);
```

```
        JButton button = new JButton("Press Me!");
```

```
        //Βήμα 3. Τοποθέτηση γραφικών συστατικών στον υποδοχέα
```

```
        panel.add(textField);
```

```
        panel.add(button);
```

```
        //Προσθήκη για να εμφανίζεται στην γραφική διεπαφή
```

```
        panel.add(outputTextField);
```

```
        //Προσθήκη εικόνας
```

```
        panel.add(label);
```

```
        //Βήμα 4. Προσαρμογή υποδοχέα στο παράθυρο
```

```
        this.setContentPane(panel);
```

```
        //ΕΗ. Βήμα 3. Προσαρμογή υποδοχέα στο παράθυρο
```

```
        ButtonListener listener = new ButtonListener();
```

```
        //ΕΗ. Βήμα 4. Σύνδεση ακροατή με πηγή συμβάντων
```

```
        button.addActionListener(listener);
```

```
    }
```

```
    // ΕΗ. Βήμα 1. Φτιάχνω μια εσωτερική κλάση. Δημιουργία κλάσης ακροατή
```

```
    // Εκτελεί μια ενέργεια με το πάτημα ενός πλήκτρου
```

```
    // Την μέθοδο την καλεί η Java. ActionListener είναι μια διασύνδεση (έχει μια μέθοδο)
```

```
    // Πρόσθétω την μέθοδο της ActionListener πατώντας πάνω στο ButtonListener
```

```
    class ButtonListener implements ActionListener{
```

```
        //ΕΗ. Βήμα 2. Συγγραφή του εκτελούμενου κώδικα
```

```
        @Override
```

```
        public void actionPerformed(ActionEvent arg0) {
```

```
            String userName = textField.getText();
```

```
            //System.out.println("Hello my friend " + userName);
```

```
            outputTextField.setText("Hello " + userName);
```

}

}

}