

# 学习任务二 开发小游戏

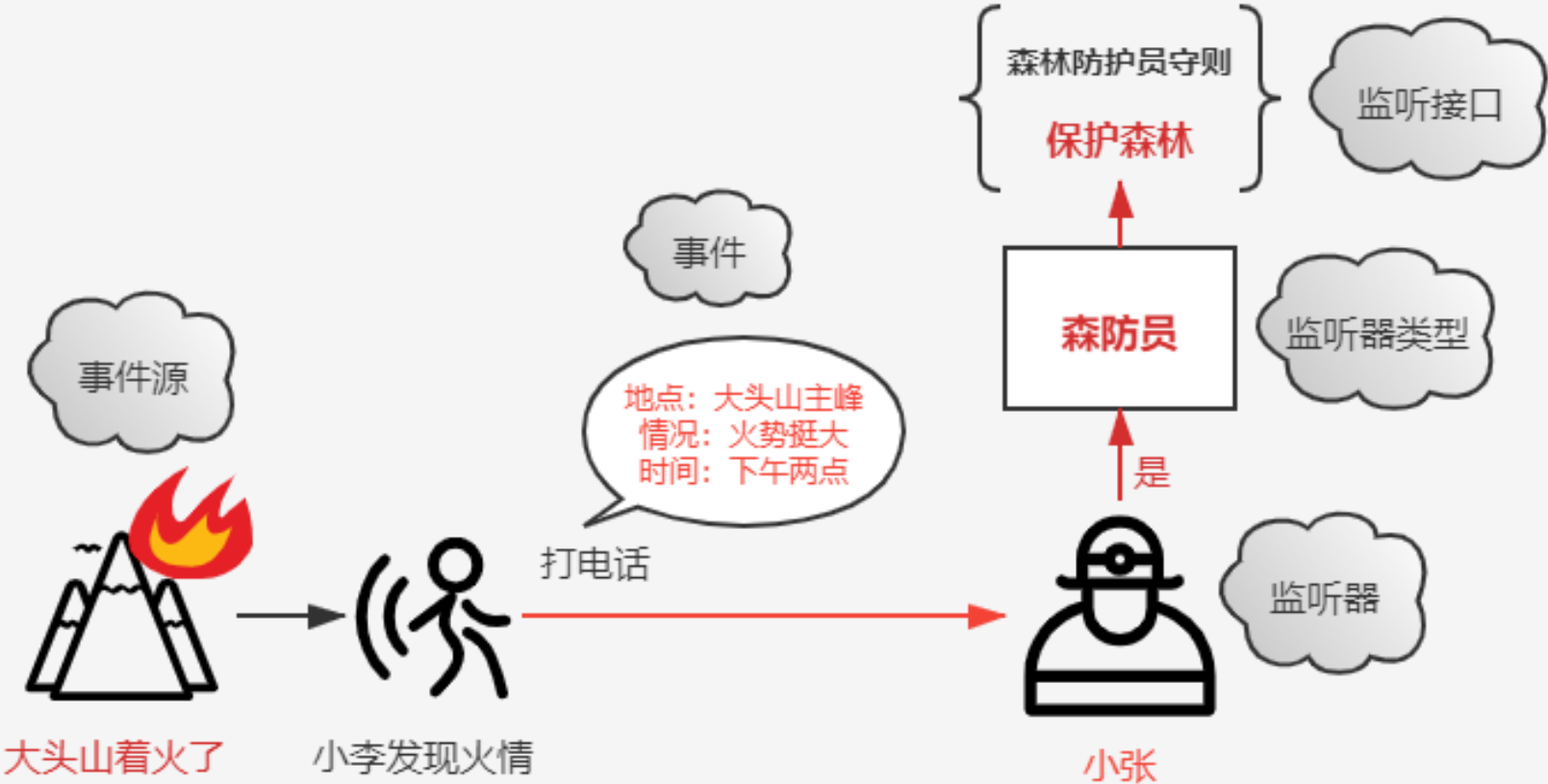
## 子任务2.2 处理事件

# 任务引入—游戏中的事件处理需求

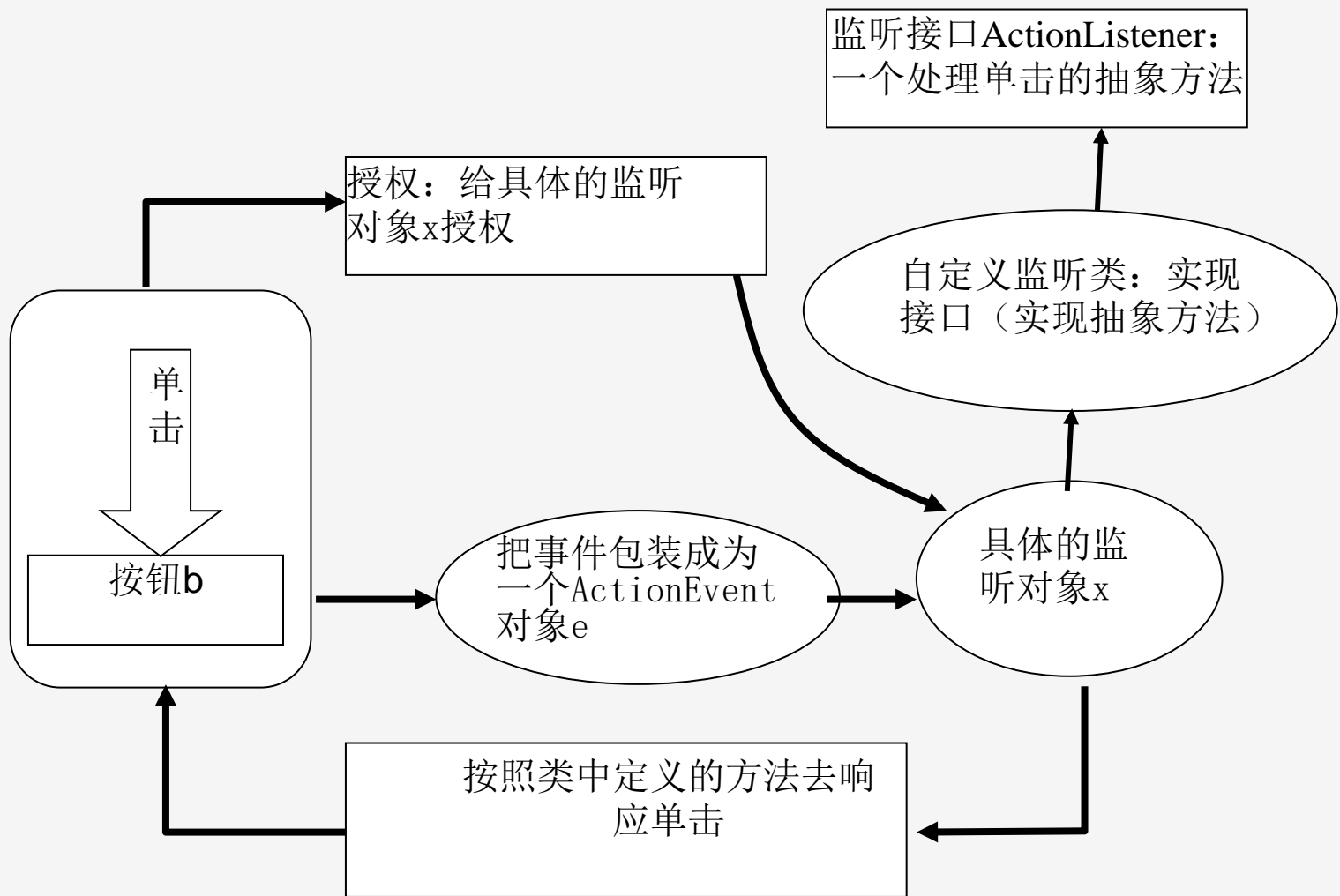


用户点击这个按钮的时候  
启动游戏

# 知识准备——理解授权事件处理模型

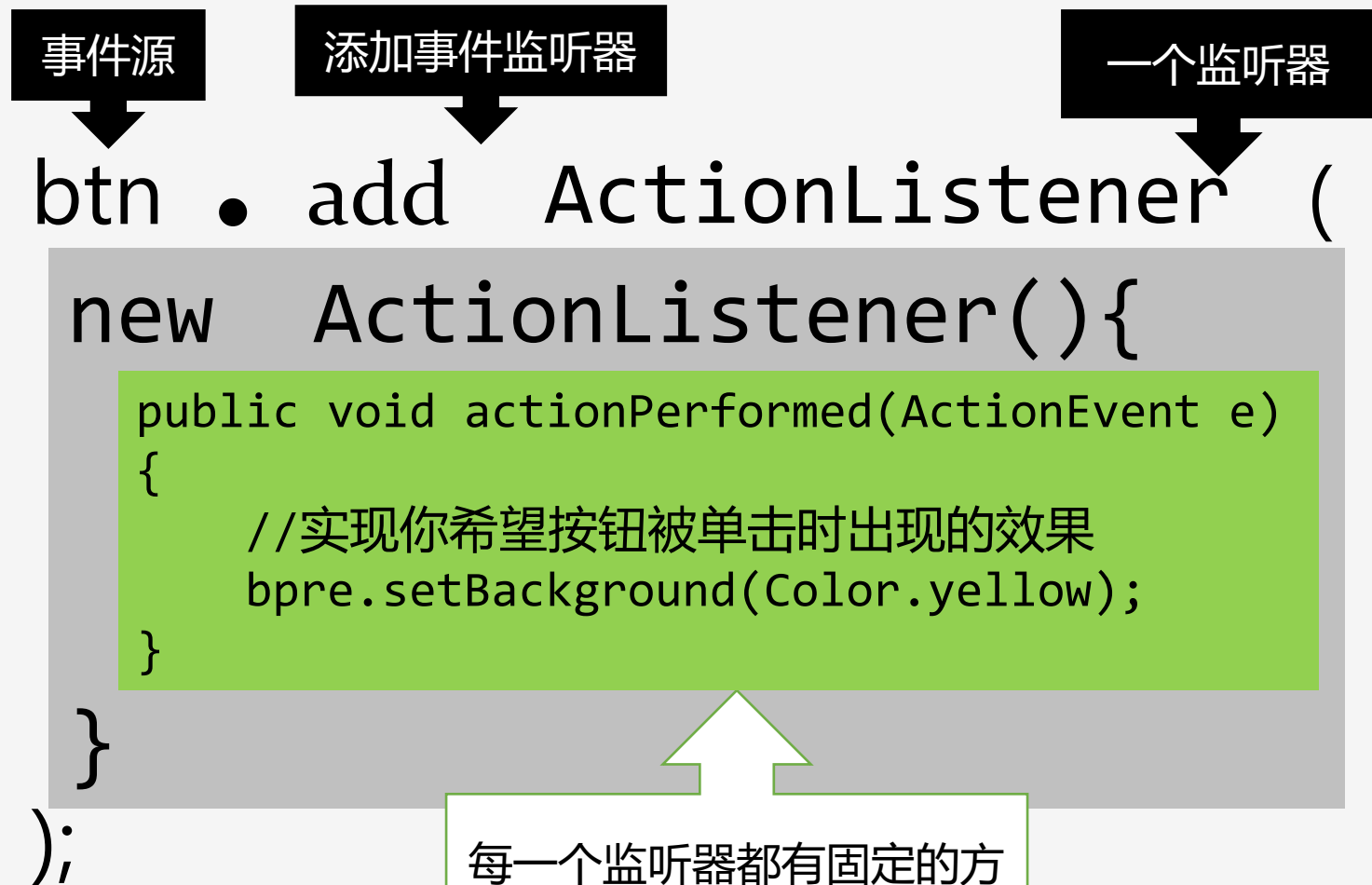


# 知识准备——理解授权事件处理模型



## 知识准备——理解授权事件处理模型

- 在初始化界面的代码区域添加代码



每一个监听器都有固定的方法来处理监听的事件

## 小练习

---

- 自己设计一个窗口，窗口中有一个按钮
  - 当单击按钮时，弹出对话框“您好！”

# 知识准备——其他事件类型

事件类	说明	对应的事件源
ActionEvent	通常按下按钮，双击列表项或选中一个菜单项时，就会生成此事件。	Button、List、MenuItem、TextField
ItemEvent	单击复选框或列表项时，或者当一个选择框或一个可选菜单的项被选择或取消时生成此事件。	Checkbox、CheckboxMenuItem、Choice、List
FocusEvent	组件获得或失去键盘焦点时会生成此事件。	Component
KeyEvent	接收到键盘输入时会生成此事件。	Component
MouseEvent MouseMotionEvent	拖动、移动、单击、按下或释放鼠标或在鼠标进入或退出一个组件时，会生成此事件。	Component
WindowEvent	当一个窗口激活、关闭、失效、恢复、最小化、打开或退出时会生成此事件。	Window

# 知识准备——其他监听类型

事件类	监听接口	接口中的方法
ActionEvent	ActionListener	actionPerformed （处理按钮单击）
ItemEvent	ItemListener	itemStateChanged （处理选项改变）
FocusEvent	FocusListener	focusLost （处理失去焦点） focusGained （处理得到焦点）
KeyEvent	KeyListener	keyPressed （处理按下按键） keyReleased （处理松开按键） keyTyped （处理单击按键）
MouseEvent	MouseListener	mouseClicked （处理单击鼠标） mouseEntered （处理鼠标进入） mouseExited （处理鼠标退出） mousePressed （处理鼠标按下） mouseReleased （处理鼠标放开）
MouseEvent	MouseMotionListener	mouseMoved （处理鼠标移动） mouseDragged （处理鼠标拖动）
WindowEvent	WindowListener	windowActivated （处理窗口激活） windowDeactivated （处理窗口失效） windowClosed （处理窗口被关闭） windowClosing （处理窗口正在关闭） windowIconified （处理窗口被图标化） windowDeiconified （处理窗口被还原） windowOpened （处理窗口被打开）



# 完成事件处理综合训练任务

---

请为上节课完成的登录窗口设计如下功能，当点击提交按钮时↵

- a) 判断用户名和密码是否为空，为空就提示：用户名和密码不能为空↵
- b) 如果不为空，判断用户名和密码是否为 admin 和 123，如果是就提示：欢迎您！管理员↵

## 登陆窗体

请输入用户名

请输入密码

提交

清除