

Java Swing GUI Tutorial

Was ist GUI?

GUI steht für **Graphical User Interface** (Grafische Benutzeroberfläche). Statt Programme nur über die Konsole zu steuern, können Benutzer über Fenster, Buttons, Eingabefelder usw. mit dem Programm interagieren.

Beispiele für GUIs:

- Fenster mit Buttons und Textfeldern
- Spiele mit grafischer Oberfläche
- Desktop-Anwendungen wie Browser oder Texteditoren

Was ist Swing?

Swing ist eine Java-Bibliothek für das Erstellen von GUIs. Sie ist Teil von **javax.swing** und bietet viele Komponenten:

- Fenster (JFrame)
- Buttons (JButton)
- Textfelder (JTextField)
- Dialoge (JOptionPane)

Swing ist plattformunabhängig, das heißt, der Code läuft auf Windows, Mac und Linux gleich.

Übungsaufgabe: Erstelle ein eigenes Kontaktformular

Aufgabe:

Schreibe ein Java-Swing-Programm, das ein Formular mit folgenden Feldern enthält:

- **Name** (JTextField)
- **E-Mail-Adresse** (JTextField)
- **Nachricht** (JTextArea)
- **Absenden-Button** (JButton)

Wenn der Benutzer auf den Absenden-Button klickt, soll über ein **JOptionPane** eine Bestätigung erscheinen, z.B.:

```
"Danke Name, deine Nachricht wurde gesendet!"
```

Bonus:

- Füge ein zweites Fenster hinzu, das nach dem Klick auf "Absenden" öffnet und die eingegebenen Informationen anzeigt.

Viel Erfolg beim Üben! 🍀