

## Übung 12

Thema: Erstellung einer GUI mit Java

### Lernziele

- Die Komponente JFrame verwenden können,
- Die Dialogelemente JButton, JLabel, JTextfield und JPanel verwenden können
- Den Font für eine Komponente setzen können
- Die Layoutmanager FlowLayout, BorderLayout und GridLayout anwenden können

### Aufgabe 1

Erstellen Sie ein Fenster mit Swing. Verwenden Sie die Methoden aus der Klasse JFrame, Frame bzw. aus den Basisklassen.

Nähere Beschreibungen finden Sie in der API im Package java.awt bzw. javax.swing, die Sie auch importieren müssen.

- setSize
- setLocation
- setResizable
- setVisible
- setTitle
- setCursor
- setBackground
- setForeground
- setFont

Aus welchen Klassen stammen diese Methoden?

Window.java, JComponent.java

### Aufgabe 2

Erstellen Sie den folgenden Frame. Er hat die Größe 550 x 129 Pixel. Wenn man ihn größer zieht, soll sich die Anordnung der Steuerelemente nicht verändern. Benutzen Sie dafür die geeigneten Layouts.

