A maioria dos IDEs fornece ferramentas de design de GUI nas quais podemos especificar o tamanho exato e a localização do painel. Usamos administradores de design Java em nossos exemplos de GUI.

O construtor JLabel pode receber uma cadeia. O método setToolTipText específica a ferramenta exibida quando o usuário coloca o cursor do mouse sobre um componente. Anexe um componente a um contêiner usando o método add, que é herdado da classe.

Os componentes do painel são colocados em um espaço da esquerda para a direita na ordem em que são adicionados ao painel. O método setLayout é herdado da classe Panel. O argumento para o método deve ser um objeto de uma classe que implementa a interface LayoutManager (por exemplo, FlowLayout).

Os ícones melhoram a aparência e são usados ​​para indicar funcionalidade.

Um ícone é especificado com um argumento Icon para um construtor.

ou para o método setIcon do componente. Um ícone é um objeto de qualquer tipo que implementa a interface do ícone.

(pacote javax.swing). O ImageIcon (pacote javax.swing) suporta vários formatos de imagem.

getClass (). getResource ("bug1.png")

Invoca o método getResource da classe, que retorna a localização do

Imagem como um URL. O gerador ImageIcon usa o URL para encontrar a imagem e, em seguida, carrega essa imagem na memória. O método getResource usa o carregador de classes do objeto Class para localizar um recurso, por exemplo, um arquivo de imagem.