

JAVA DAY 15

1. 概念

C/S : Client/Server

B/S : Browser/Server

GUI : Graphical User Interface

AWT : Abstract Window Toolkit

早期: `java.awt.*`, 后来 `javax.swing.*`

组件: 可视化的图形类

容器: 存放其它组件的组件

布局管理器: 负责组件在容器中的大小、位置等

2. GUI 编程步骤

1) 选择容器

2) 设置布局管理器

3) 创建组件并加入容器

4) 给组件添加事件处理器

3. 容器:

1) `JFrame`

2) `JPanel`

4. 布局管理器

- 1) FlowLayout
- 2) BorderLayout
- 3) GridLayout
- 4) CardLayout

5. 回调方法(函数, 3种)

一般写程序是你调用系统的API, 如果把关系反过来, 你写一个方法, 让系统调用你的方法, 那就是回调。那个被系统调用的方法就是回调方法。

6. 事件处理模型三要素

- 1) 事件源: 产生事件; 维护事件监听器列表, 增加、删除事件监听器; 创建事件对象, 并传递给事件监听器。
- 2) 事件对象: 描述事件, 至少要包含事件源信息
- 3) 事件监听器: 处理事件; 一般只提供一个接口。需要使用者给出具体实现。