

IDEs facilitam bastante o processo de criação de GUI, visto que o código vem pronto e ela fornece suporte para especificar tamanho e localização de um componente.

Naturalmente, os componentes possuem como padrão o posicionamento da direita para esquerda, e da parte superior para inferior. Se o contêiner for redimensionado, um `FlowLayout` recorre os componentes para acomodar a nova largura do contêiner, possivelmente com menos ou mais linhas de componentes GUI. O componente `setLayout` é herdado da classe `Container`.

O construtor `JLabel` pode receber uma `String` especificando o texto do rótulo. O método `setToolTipText` especifica a dica de ferramenta que é exibida quando o usuário passa o mouse sobre um `JComponent`. Para anexar um componente ao `Container`, usa-se o método `add`.

Usamos o argumento `Icon` para especificar um ícone. `Icon` é um objeto de qualquer classe que implementa a interface `Icon` (pacote `javax.swing`). * `ImageIcon` suporta grande parte dos tipos de imagem existentes. Ao adicionar um ícone, usamos o método `getClass` para recuperar uma referência para o objeto. Em seguida, utilizamos o método `Class.getResource`, que retorna a localização da imagem como um URL.

Pontos importantes sobre ícones:

1. O construtor `JLabel` pode receber texto e um `Icon`.
2. Um `JLabel` pode exibir um `Icon`.

A classe `JLabel` fornece métodos para alterar a aparência de um rótulo depois de ele ter sido instanciado. Confira alguns:

1. O método `setText` configura o texto exibido no rótulo.
2. O método `getText` recupera o texto atual exibido em um rótulo.
3. O método `setIcon` especifica o `Icon` a ser exibido em um rótulo.
4. O método `getIcon` recupera o `Icon` atual exibido em um rótulo.
5. Os métodos `setHorizontalTextPosition` e `setVerticalTextPosition` especificam a posição do texto no rótulo.
6. Chamar o método `setDefaultCloseOperation` com o argumento `JFrame.EXIT_ON_CLOSE` indica que o programa deve terminar quando a janela for fechada pelo usuário.
7. O método `setSize` especifica a largura e altura da janela em pixels.
8. O método `setVisible` com o argumento `true` exibe a janela na tela.
- 9.