

Aufgabenblatt 04: Graphiken mit Swing

In den ersten Aufgabenblättern sollen Sie den Umgang mit den Swing-Komponenten trainieren. Für zukünftige Aufgaben werden Sie neben den elementaren Komponenten wie *TextField*, *Label*, *Button* insbesondere *JTree*, *JTable* und die Klassen für Bilder (Image, Icon etc.) benötigen.

1. Schreiben Sie bitte Java-Code, der Bilder anzeigen kann.
2. Die Bilder sollen an bestimmten Stellen auf dem Bildschirm erscheinen.
3. In einem weiteren Schritt sollen sich die Bilder bewegen. Probieren Sie verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten:
 - 3.1. Horizontal, vertikal, diagonal über den Bildschirm. Nach verlassen rechts, wiedererscheinen links etc.
 - 3.2. Überdecken, überlagern, wenn sich mehrere Bilder begegnen.
 - 3.3. Abprallen und Richtungswechsel beim Zusammenstoßen.

Abgabe: **Mittwoch, 27.10.2010, 12:30**

per Email an bernd.kahlbrandt@informatik.haw-hamburg.de

Viel Spaß bei der GUI-Programmierung!