Implementacja

1. Akcja po najechaniu na obiekt przycisku

public void uruchom\_najechanie\_na\_przycisk\_akcja(){

this.addMouseListener(new java.awt.event.MouseAdapter() {

public void mouseEntered(java.awt.event.MouseEvent evt) {

evt.getComponent().setForeground(new Color(36,144,213));

}

public void mouseExited(java.awt.event.MouseEvent evt) {

evt.getComponent().setForeground(new Color(65,65,65));

}

});

}

Gdy użytkownik najedzie na przycisk to on zmieni swój kolor na inny. Analogicznie jesli uzytkownik "opuści" myszką przycisk to on zmieni kolor na swój domyślny

2. Funkcja dodająca elementy przycisków do odpowiedniego ekranu

public void dodajPrzyciskiEkranuGlownego(){

this.add(this.przyciskNowaGra);

this.add(this.przyciskKontynuuj);

this.add(this.przyciskWyjdz);

this.przyciskNowaGra.addActionListener(this);

this.przyciskWyjdz.addActionListener(this);

}

Funkcja porządkowa(kod dzięki niej nie jest zagmatwany). Służy za podpięcie do obiektu Ekranu odpowiednich przycisków i nadania słuchaczy akcji na nie

3. Funkcja dodająca obiekty graficzne do ekranu

public void dodajGrafikeWTleEkranuGlownego(){

obrazek prawyGornyRog = new obrazek(409,0,"src/obrazki/ekranGlowny/prawyGornyRog.png");

obrazek prawyDolnyRog = new obrazek(288,514,"src/obrazki/ekranGlowny/prawyDolnyRog.png");

obrazek lewyDolnyRog = new obrazek(0,568,"src/obrazki/ekranGlowny/lewyDolnyRog.png");

obrazek logoGry = new obrazek(97,24,"src/obrazki/ekranGlowny/logoGry.png");

obrazek obszarNaPrzyciski = new obrazek(104,218,"src/obrazki/ekranGlowny/obszarNaPrzyciski.png");

obrazek zajawkaEkranGlowny = new obrazek(63,429,"src/obrazki/ekranGlowny/zajawkaEkranGlowny.png");

this.add(prawyGornyRog);

this.add(prawyDolnyRog);

this.add(lewyDolnyRog);

this.add(logoGry);

this.add(obszarNaPrzyciski);

this.add(zajawkaEkranGlowny);

}

Funkcja ma takie samo przeznaczenie jak funkcja z pkt2. Z tym że w tej funkcji są tworzone obiekty graficzne, które potem nie potrzebują "istnieć" na rzecz odpowiedniego obiektu

4. Funkcja wywolujaca metody dodawania przyciskow i elementow graficznych

public void dodajKomponentyEkranuGlownego(){

this.dodajPrzyciskiEkranuGlownego();

this.dodajGrafikeWTleEkranuGlownego();

}

Funkcja wywołuje metody z pkt2 i pkt3, konstruuje ona cały Ekran widoczny dla użytkownika. Dzięki niej kod programu jest bardziej "czytyelny" dla programisty