

Java SE Lesson 12

1.

事件-描述发生了什么的对象

事件源-事件的产生器

事件处理器-接收时间、解释事件并处理用户交互的方法

2.当单击一个按钮时就会产生一个事件（`ActionEvent`），然后检查是否有与该按钮关联的事件处理器（实际上就是一个方法），如果没有，那么什么都不执行；如果有，就会将该事件传递给与该按钮关联的事件处理器方法，作为该方法的参数，之后该事件处理器方法就会自动得到调用，并且该方法可以使用传递过来的 `ActionEvent` 对象，进而获得事件发生时与该事件和事件源相关联的那些信息。

3.Java 中的组件若想添加事件处理器，都会使用形如 `addXXXListener` 的方法来添加。

4.作业：实现一个简单的计算器。Input is evil

5.观察者模式图

6.Swing。

7.作业：

（1）阅读 `Observable` 类的源代码，理解 `Observable` 类与 `Observer` 接口之间的调用关系。

（2）编写一个程序，声明一个类，该类继承自 `Observable`（因此该类是个主题角色），有一个 `int` 类型的变量，初始值为 10，编写一个 `for` 循环，将该数字每次递减 1，一直到 0 为止，每次变化时，都将该数字传递给它的观察者，观察者会打印出该数字；第二个观察者在该数字变为 5 之后，开始打印该数字。