CÓDIGO SWING MARCO con LÁMINA y BotÓn

**import** javax.swing.\*;

**import** java.awt.\*;

**public** **class** ClaseSwing {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

//Creamos un marco

Marco pruebaMarco = **new** Marco();

}

}

//Todo lo que extiende de JFrame es un marco

**class** Marco **extends** JFrame {

**public** Marco (){

//Todos los marcos nacen invisibles y hay que hacerlos visibles

setVisible(**true**);

//Establecemos el tamaño y posición del marco con respecto a la pantalla

//los dos primeros es la posición, los dos segundos el tamaño

setBounds(300,300,300,300);

//en lugar de setBouns podemos usar setSize, ponemos el tamaño y se creará en la esquina superior izquierda

setSize(200,200);

//Establecemos un titulo al marco

setTitle("Ventana de prueba");

//establece un color de fondo al marco

setBackground(Color.***green***);

//Definimos que ocurre cuando se cierra la ventana, que es que se cierra el programa

setDefaultCloseOperation(JFrame.***EXIT\_ON\_CLOSE***);

//Creamos una lamina para nuestro marco, porque sino no podremos poner nada en él

Lamina laminaMarco = **new** Lamina();

//Añadimos la lámina al marco

add(laminaMarco);

}

}

//Todo lo que extiende de JPanel es una lámina, y tendremos tantas láminas como queramos dentro de un marco

**class** Lamina **extends** JPanel {

//Constructor de la lámina donde añadiremos todo lo queramos que esté dentro

**public** Lamina() {

//Seleccionamos que Layout vamos a utilizar

setLayout(**new** BorderLayout());

//setLayout(new GridLayout(3,4);

//setLayout(new FlowLayout(FlowLayout.RIGHT));

//Añadimos un botón a la zona norte

add(**new** JButton("Norte"),BorderLayout.***NORTH***);

//si fuera otro Layout no es necesario poner el segundo parámetro

}

}

}

CÓDIGO SWING MARCO SIN DEFINIR LÁMINA

Si no vamos a usar más de una lámina, Podemos añadir components directamente al marco, dándole previamente un Layout.

**import** javax.swing.\*;

**import** java.awt.\*;

**public** **class** ClaseSwing {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

//Creamos un marco o tantos marcos como ventanas haya en la aplicación

Ventana pruebaventana = **new** Ventana();

}

}

**import** java.awt.\*;

**import** java.util.Scanner;

**import** javax.swing.\*;

//Creamos la ventana (marco) con su constructor

**public** **class** Ventana **extends** JFrame {

**public** Ventana() {

//establecemos un Layout para poder pintar cosas sobre el marco sin usar una lámina

setLayout(**new** GridLayout(4,3,2,2));

JButton boton= **new** JButton("boton");

add(boton);

JButton boton2= **new** JButton("boton2");

add(boton2);

JButton boton3= **new** JButton("boton3");

add(boton3);

JButton boton4= **new** JButton("boton4");

add(boton4);

JButton boton5= **new** JButton("boton5");

add(boton5);

JButton boton6= **new** JButton("boton6");

add(boton6);

setSize(400,400);

setVisible(**true**);

setDefaultCloseOperation(JFrame.***EXIT\_ON\_CLOSE***);

}

}