AWT тяжелые, по разному работает на всех ОС

Swing использует фреймы и панели AWT, контролы рисует сам

окно верхнего уровня (не содержащееся в другом окне) называется ***фреймом***.

Компонент - отдельный, полностью определенный элемент, который можно использовать в графическом интерфейсе независимо от других элементов

Порядок создания простейшего графического интерфейса:

1 Создать фрейм.

2 Создать контрол (графический элемент управления)

3 Разместить контрол в панели контента фрейма

Стеклянная панель GlassPane позволяет, когда это нужно, помещать компоненты поверх

компонентов панели содержимого (контента).

Установить размер шрифта:

**Font** BigFontTR = **new** **Font**("TimesRoman", **Font**.BOLD, 30);*//Тут все про шрифт)*

**JButton** jbtn = **new** **JButton**("Text");

        jbtn.setFont(BigFontTR);

C:\Windows\**Fonts**.

Это объект, который вы можете использовать для рисования графических примитивов в программе SWING/AWT.

"Контекст" - это общее имя, которое многие разработчики java используют для классов, которые содержат информацию о состоянии. Поэтому мы должны увидеть множество разных имен классов, содержащих контекст.

Графический контекст на рабочем столе Java обычно означает [java.awt.Graphics](http://download.oracle.com/javase/6/docs/api/java/awt/Graphics.html) или [java.awt.Graphics2D](http://download.oracle.com/javase/6/docs/api/java/awt/Graphics2D.html). Они несут информацию о свойствах рисования: цвета, свойства линии, области отсечения и т.д.