

## 課題 10-1, 10-2 のプログラム例

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

// 【課題 10-1】スティッキーアプリケーション（外観のみ）
class MySticky {
    private Frame f1;
    private TextField tf1; //メモを入力する場所
    private Button b1;     //作成ボタン
    private Label l1;      //メモ表示用ラベル
    public MySticky() {
        //GUI の部品を作成する
        f1 = new Frame("Sticky");
        tf1 = new TextField("何か入力してください");
        b1 = new Button("New");
        l1 = new Label("ラベル");
        //部品を完成図のように配置する
        f1.add(tf1, BorderLayout.NORTH);
        f1.add(b1, BorderLayout.CENTER);
        f1.add(l1, BorderLayout.SOUTH);
        // 【課題 10-2】
        tf1.setForeground(Color.white);
        tf1.setBackground(Color.blue);
        b1.setForeground(Color.green);
        b1.setBackground(Color.white);
        l1.setForeground(Color.white);
        l1.setBackground(Color.gray);
        //フレームの大きさを調整して表示する
        f1.pack();
        f1.setVisible(true);
    }
    public static void main(String[] args) {
        MySticky obj = new MySticky();
    }
}
```