

[概要](#) [パッケージ](#) [クラス](#) [使用](#) [階層ツリー](#) [非推奨](#) [索引](#) [ヘルプ](#)[前のパッケージ](#) [次のパッケージ](#) [フレーム](#) [フレームなし](#) [すべてのクラス](#)

パッケージ java.awt

ユーザー・インタフェースの作成およびグラフィックスとイメージのペイント用のすべてのクラスを含みます。

参照: [説明](#)

インタフェースのサマリー

インタフェース	説明
ActiveEvent	自分自身をディスパッチできるイベントのためのインタフェースです。
Adjustable	ある制限範囲内に含まれる調整可能な数値を持つオブジェクト用のインタフェースです。
Composite	Compositeインタフェースは、 CompositeContext とともに、基本となるグラフィックス領域に描画プリミティブを構成するためのメソッドを定義します。
CompositeContext	CompositeContextインタフェースは、合成操作のためにカプセル化され、最適化された環境を定義します。
ItemSelectable	項目の集まりを持つオブジェクトに対するインタフェースです。ゼロまたはそれ以上の項目を選択することができます。
KeyEventDispatcher	KeyEventDispatcherは、すべてのKeyEventsのターゲット指定とディスパッチに関して現在のKeyboardFocusManagerと協力します。
KeyEventPostProcessor	KeyEventPostProcessorは、未消費のすべてのKeyEventsの最終変換に関して現在のKeyboardFocusManagerと協力します。
LayoutManager	Containerをレイアウトする方法を認識しているクラスのためのインタフェースを定義します。
LayoutManager2	レイアウト制約オブジェクトに基づいて、コンテナをどのように配置するかを認識しているクラスのためのインタフェースを定義します。
MenuContainer	メニュー関連のすべてのコンテナのスーパー・クラスです。
Paint	このPaintインタフェースは、 Graphics2D 操作のためにカラー・パターンを生成する方法を定義します。
PaintContext	PaintContextインタフェースは、 Graphics2D に対する塗りつぶしまたはストローク操作のためにデバイス空間でカラー・パターンを生成するための、カプセル化され、最適化された環境を定義します。
PrintGraphics	ページ印刷用のグラフィックス・コンテキストを提供する抽象クラスです。
SecondaryLoop	ネストされたイベント・ループを実行するためのヘルパー・インタフェース。

Shape	Shapeインタフェースは、何らかの形式の幾何学的な形状を表すオブジェクトの定義を提供します。
Stroke	Strokeインタフェースにより、 Graphics2D オブジェクトは、指定されたShapeの装飾された輪郭(または輪郭の様式的な表現)である Shape を取得できるようになります。
Transparency	Transparencyインタフェースは、クラスを実装するための共通の透明度モードを定義します。

クラスのサマリー

クラス

説明

AlphaComposite	AlphaCompositeクラスは、グラフィックスとイメージの混合や透明化の効果を実現するために、ソース色とデスティネーション色を組み合わせるための基本的なアルファ合成ルールを実装します。
AWTEvent	すべてのAWTイベントのルート・イベント・クラスです。
AWTEventMulticaster	AWTEventMulticasterは、java.awt.eventパッケージで定義されたAWTイベントのための効率的で、スレッドセーフなマルチキャスト・イベント・ディスパッチを実装します。
AWTKeyStroke	キーボードまたは同等の入力デバイス上のキー・アクションを表すAWTKeyStroke。
AWTPermission	これは、AWTアクセス権のためのクラスです。
BasicStroke	BasicStrokeクラスは、Stroke属性セットがこのBasicStrokeに設定された Graphics2D オブジェクトで描画されるグラフィックス・プリミティブの輪郭のための描画属性の基本セットを定義します。
BorderLayout	ボーダー・レイアウトは、north (上端)、south (下端)、east (右端)、west (左端)、およびcenter (中央)という5つの領域に収まるように、コンポーネントを整列およびサイズ変更して、コンテナに配置します。
BufferCapabilities	バッファの機能とプロパティ
BufferCapabilities.FlipContents	ページ反転後に、バック・バッファの内容を型保証して列挙します。
Button	このクラスはラベル付きボタンを生成します。
Canvas	Canvasコンポーネントは、アプリケーションが描画したり、アプリケーションがユーザーからの入力イベントをトラップしたりすることのできる画面の空白の矩形領域を表します。

CardLayout	CardLayoutオブジェクトは、コンテナのレイアウト・マネージャです。
Checkbox	チェックボックスは、「オン」(true)または「オフ」(false)のどちらかの状態になることができるグラフィカル・コンポーネントです。
CheckboxGroup	CheckboxGroupクラスは、Checkboxボタンのセットをグループ化するために使用されます。
CheckboxMenuItem	このクラスは、メニューに追加できるチェックボックスを表します。
Choice	Choiceクラスは、選択肢のポップアップ・メニューを提供します。
Color	Colorクラスは、デフォルトのsRGBカラー・スペース内の色、またはColorSpaceで識別される任意のカラー・スペース内の色をカプセル化するために使用されます。
Component	コンポーネントは、画面上に表示でき、ユーザーと対話できる、グラフィカルな表現を持つオブジェクトです。
ComponentOrientation	ComponentOrientationクラスは、コンポーネントまたはテキストの各要素を言語に従って配置するための方向をカプセル化します。
Container	ジェネリックAbstract Window Toolkit (AWT) コンテナ・オブジェクトは、ほかのAWTコンポーネントを含むことができるコンポーネントです。
ContainerOrderFocusTraversalPolicy	Containerの子Componentの順序を基準に、トラバーサル順序を決定するFocusTraversalPolicyです。
Cursor	マウス・カーソルのビットマップ表現をカプセル化するクラスです。
DefaultFocusTraversalPolicy	Containerの子Componentの順序を基準に、トラバーサル順序を決定するFocusTraversalPolicyです。
DefaultKeyboardFocusManager	AWTアプリケーションのデフォルトKeyboardFocusManagerです。
Desktop	Desktopクラスは、JavaアプリケーションがURIまたはファイルを処理するために、ネイティブ・デスクトップ上に登録された関連付けられたアプリケーションを起動できるようにします。
Dialog	Dialogは、通常はユーザーからの入力を受け付けるために使用される、タイトルおよびボーダーを持つトップ・レベルのウィンドウです。

Dimension	Dimensionクラスは、1つのオブジェクト内のコンポーネントの幅と高さ(整数精度)をカプセル化します。
DisplayMode	DisplayModeクラスは、GraphicsDeviceのビットの深さ、高さ、幅、およびリフレッシュ・レートのカプセル化します。
Event	注: Eventクラスは廃止されており、下位互換性のためにのみ使用できます。
EventQueue	EventQueueは、基本となるピア・クラスと信頼できるアプリケーション・クラスの両方からのイベントをキューに入れる、プラットフォームに依存しないクラスです。
FileDialog	FileDialogクラスは、ユーザーがファイルを選択できるダイアログ・ウィンドウを表示します。
FlowLayout	フロー・レイアウトは、段落内のテキスト行と同じように、一方向にコンポーネントを配置します。
FocusTraversalPolicy	FocusTraversalPolicyは、あるフォーカス・サイクル・ルートを持つコンポーネントのトラバース順序を定義します。
Font	Fontクラスは、テキストを見えるように描画するために使用されるフォントを表します。
FontMetrics	FontMetricsクラスは、特定の画面上での特定のフォントの描画に関する情報をカプセル化するフォント・メトリックス・オブジェクトを定義します。
Frame	Frameは、タイトルとボーダーを持つトップ・レベルのウィンドウです。
GradientPaint	GradientPaintクラスは、 Shape をカラーの線形グラデーション・パターンで塗りつぶす方法を提供します。
Graphics	Graphicsクラスは、アプリケーションがさまざまなデバイス上に実現されたコンポーネントやオンスクリーン・イメージ上に描画できるようにする、すべてのグラフィックス・コンテキストのための抽象基底クラスです。
Graphics2D	このGraphics2Dクラスは、 Graphics クラスを拡張して、幾何学的図形、座標変換、色の管理、およびテキスト・レイアウトに対するより高度な制御を提供します。
GraphicsConfigTemplate	GraphicsConfigTemplateクラスは、有効な GraphicsConfiguration を取得するために使用されます。

GraphicsConfiguration	GraphicsConfigurationクラスは、プリンタやモニターなどのグラフィックス・デスティネーションの特性を記述します。
GraphicsDevice	GraphicsDeviceクラスは、特定のグラフィックス環境で利用できる可能性のあるグラフィックス・デバイスを記述します。
GraphicsEnvironment	GraphicsEnvironmentクラスは、特定のプラットフォーム上のJava(tm)アプリケーションで利用できる GraphicsDevice オブジェクトと Font オブジェクトのコレクションを記述します。
GridBagConstraints	GridBagConstraintsクラスは、GridBagLayoutクラスを使用してレイアウトされるコンポーネントの制約を指定します。
GridBagLayout	GridBagLayoutクラスは、コンポーネントが同じサイズであることを要求することなく、コンポーネントを垂直方向に、水平方向に、またはベースラインに沿って配置する柔軟なレイアウト・マネージャです。
GridBagLayoutInfo	GridBagLayoutInfoは、GridBagLayoutレイアウト・マネージャのためのユーティリティ・クラスです。
GridLayout	GridLayoutクラスは、コンテナのコンポーネントを矩形グリッドでレイアウトするレイアウト・マネージャです。
Image	抽象クラスImageは、グラフィカル・イメージを表すすべてのクラスのスーパー・クラスです。
ImageCapabilities	イメージの機能とプロパティ
Insets	Insetsオブジェクトは、コンテナのボーダーの表現です。
JobAttributes	印刷ジョブを制御する属性セットです。
JobAttributes.DefaultSelectionType	使用可能なデフォルト選択状態の型保証された列挙です。
JobAttributes.DestinationType	使用可能なジョブ出力先の型保証された列挙です。
JobAttributes.DialogType	ユーザーに表示する使用可能なダイアログの型保証された列挙です。
JobAttributes.MultipleDocumentHandlingType	使用可能な複数のコピー処理の状態の型保証された列挙です。
JobAttributes.SidesType	使用可能な複数ページの組み付けの型保証された列挙です。
KeyboardFocusManager	KeyboardFocusManagerは、アクティブとなりフォーカスされたWindowおよび現在のフォーカスの所有者

の管理を制御します。

Label

Labelオブジェクトは、コンテナ内にテキストを配置するためのコンポーネントです。

LinearGradientPaint

LinearGradientPaintクラスは、**Shape**をカラーの線形グラデーション・パターンで塗りつぶす方法を提供します。

List

Listコンポーネントは、ユーザーにテキスト項目のスクロール・リストを提供します。

MediaTracker

MediaTrackerクラスは、いくつかのメディア・オブジェクトのステータスを追跡するためのユーティリティ・クラスです。

Menu

Menuオブジェクトは、メニュー・バーから展開されるプルダウン・メニュー・コンポーネントです。

MenuBar

MenuBarクラスは、フレームに結合されたメニュー・バーのプラットフォームの概念をカプセル化します。

MenuComponent

抽象クラスMenuComponentは、メニューに関連するすべてのコンポーネントのスーパー・クラスです。

MenuItem

メニュー内のすべての項目は、クラスMenuItemか、またはそのいずれかのサブクラスに属している必要があります。

MenuShortcut

MenuShortcutクラスは、MenuItemのキーボード・アクセラレータを表します。

MouseInfo

MouseInfoは、マウス・ポインタの位置やマウス・ボタンの数などの、マウスに関する情報を取得するためのメソッドを提供します。

MultipleGradientPaint

ラスターで塗りつぶすために複数色のグラデーションを使用するPaintsのスーパー・クラスです。

PageAttributes

印刷したページの出力を制御する属性セットです。

PageAttributes.ColorType

使用可能なカラー状態の型保証された列挙

PageAttributes.MediaType

使用可能な用紙サイズの型保証された列挙です。

PageAttributes.OrientationRequestedType

使用可能な用紙方向の型保証された列挙です。

PageAttributes.OriginType

使用可能な原点の型保証された列挙です。

PageAttributes.PrintQualityType

使用可能な印刷品質の型保証された列挙です。

Panel

Panelは、もっとも単純なコンテナ・クラスです。

Point

整数精度で指定された、(x, y)座標空間内の位置を表す点。

PointerInfo	ポインタの位置を示すクラスです。
Polygon	Polygonクラスは、座標空間内の閉じられた2次元領域の記述をカプセル化します。
PopupMenu	このクラスは、コンポーネント内の指定された位置に動的に表示できるメニューを実装するためのものです。
PrintJob	印刷ジョブを開始して実行する抽象クラスです。
RadialGradientPaint	RadialGradientPaintクラスは、Shapeを色の円放射状グラデーション・パターンで塗りつぶす方法を提供します。
Rectangle	Rectangleは、座標空間内のRectangleオブジェクトの左上の点(x, y)、その幅、およびその高さで囲まれた座標空間内の領域を指定します。
RenderingHints	RenderingHintsクラスは、アプリケーションが、描画およびイメージ操作サービスを実行するほかのクラスによって使用されるアルゴリズムの選択を入力できるようにする、キーとそれに関連付けられた値のコレクションを定義および管理します。
RenderingHints.Key	描画およびイメージング・パイプライン内のさまざまなアルゴリズム選択を制御するために RenderingHints クラスとともに使用される、すべてのキーの基底型を定義します。
Robot	このクラスを用いると、テストの自動化、自動実行のデモ、およびマウスやキーボード制御が必要なアプリケーションのために、ネイティブなシステム入力イベントを生成することができます。
Scrollbar	Scrollbarクラスは、なじみのあるユーザー・インタフェース・オブジェクトであるスクロール・バーを実現します。
ScrollPane	1つの子コンポーネントに対して、自動水平または垂直スクロールあるいはその両方を実装するコンテナ・クラスです。
ScrollPaneAdjustable	このクラスは、ScrollPaneの水平または垂直スクロール・バーの状態を表します。
SplashScreen	スプラッシュ画面は、Java仮想マシン(JVM)が起動する前のアプリケーションの起動時に表示できます。
SystemColor	システムのネイティブなGUIオブジェクトの色を表すシンボリック・カラーをカプセル化するクラスです。
SystemTray	SystemTrayクラスは、デスクトップのシステム・トレイを表します。

TextArea	TextAreaオブジェクトは、テキストを表示する複数行領域です。
TextComponent	TextComponentクラスは、一部のテキストの編集を可能にするすべてのコンポーネントのスーパー・クラスです。
TextField	TextFieldオブジェクトは、1行のテキストの編集を可能にするテキスト・コンポーネントです。
TexturePaint	TexturePaintクラスは、ShapeをBufferedImageとして指定されたテクスチャで塗りつぶす方法を提供します。
Toolkit	このクラスは、Abstract Window Toolkitのすべての実装の抽象スーパー・クラスです。
TrayIcon	system trayに追加できるトレイ・アイコンを表すTrayIconオブジェクト。
Window	Windowオブジェクトは、ボーダーやメニュー・バーのないトップ・レベルのウィンドウです。

列挙型のサマリー

列挙型	説明
Component.BaselineResizeBehavior	コンポーネントのサイズが変化することによってベースラインが変化する共通の方法を列挙します。
Desktop.Action	アクションの種類を表します。
Dialog.ModalExclusionType	どのトップレベル・ウィンドウも、モーダル・ダイアログによってブロックされないようにマークすることができます。
Dialog.ModalityType	モーダル・ダイアログは、一部のトップレベル・ウィンドウに対してすべての入力をブロックします。
GraphicsDevice.WindowTranslucency	基本となるシステムでサポートされている半透明性の種類。
MultipleGradientPaint.ColorSpaceType	グラデーション補間を実行するカラー・スペースです。
MultipleGradientPaint.CycleMethod	グラデーション境界の外部で描画するときに使用されるメソッドです。
TrayIcon.MessageType	メッセージ型は、メッセージのキャプションに表示されるアイコン、およびメッセージの表示時に生成されるシステム・サウンドを決定します。
Window.Type	使用可能なウィンドウ・タイプの列挙。

例外のサマリー

例外	説明
----	----

AWTException	Abstract Window Toolkit例外が発生したことを示します。
FontFormatException	FontクラスのメソッドcreateFontによってスローされ、指定されたフォントが無効であることを示します。
HeadlessException	キーボード、ディスプレイ、またはマウスに依存するコードが、キーボード、ディスプレイ、またはマウスをサポートしない環境で呼び出された場合にスローされます。
IllegalComponentStateException	要求された操作に対し、AWTコンポーネントが適切な状態にないというシグナルです。

エラーのサマリー	
エラー	説明
AWTError	重大なAbstract Window Toolkitエラーが発生したときにスローされます。

パッケージjava.awtの説明

ユーザー・インタフェースの作成およびグラフィックスとイメージのペイント用のすべてのクラスを含みます。ボタンやスクロール・バーなどのユーザー・インタフェース・オブジェクトは、AWT用語でコンポーネントと呼ばれます。ComponentクラスはすべてのAWTコンポーネントのルートです。すべてのAWTコンポーネントが共有するプロパティの詳細についてはComponentを参照してください。

一部のコンポーネントは、ユーザーがコンポーネントを操作するとイベントをトリガーします。AWTEventクラスとそのサブクラスは、AWTコンポーネントがトリガーするイベントを表すために使用されます。AWTイベント・モデルの詳細についてはAWTEventを参照してください。

コンテナはコンポーネントとその他のコンテナを格納するコンポーネントです。また、コンテナはコンテナ内のコンポーネントの視覚的な配置を制御するレイアウト・マネージャを持つこともできます。AWTパッケージには、いくつかのレイアウト・マネージャ・クラスとユーザー独自のレイアウト・マネージャを構築するインタフェースが納められています。詳細については、ContainerおよびLayoutManagerを参照してください。

値は整数として保存されるため、各Componentオブジェクトの最大サイズと位置には制限があります。また、プラットフォームによって最大サイズと位置の座標がさらに制限される場合もあります。正確な最大値はプラットフォームに依存します。Javaコードでもネイティブ・コードでも、これらの最大値を変更する方法はありません。これらの制限によってコンポーネントのレイアウトも制限されます。Componentオブジェクトの境界がプラットフォームの制限を超える場合、それらをContainerオブジェクト内に適切に配置する方法はありません。オブジェクトの境界は、オブジェクトの座標とその対応する軸上のサイズとの組み合わせによって定義されます。

追加仕様

- [AWTフォーカス・サブシステム](#)
- [AWTのモダリティ](#)

導入されたバージョン:

JDK1.0

[前のパッケージ](#) [次のパッケージ](#) [フレーム](#) [フレームなし](#) [すべてのクラス](#)

[バグまたは機能を送信](#)

詳細なAPIリファレンスおよび開発者ドキュメントについては、[Java SEのドキュメント](#)を参照してください。そのドキュメントには、概念的な概要、用語の定義、回避方法、有効なコード例などの、開発者を対象にしたより詳細な説明が含まれています。

Copyright © 1993, 2016, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved. Use is subject to [license terms](#)[Documentation Redistribution Policy](#)も参照してください。 [Modify Cookieの設定](#). [Modify Ad Choices](#).