



# 前端精品课程 开讲啦!

开讲人: \_\_\_\_\_



IOS



ANDROID



JAVA



.NET



# 第十章 事件处理

## 目标

- 事件处理基础
- 注册监听器的方法
- 常用事件和监听器
- 适配器

## 事件处理基础

- 当用户执行一个用户界面级的操作时（单击鼠标或是按下某个键），这就引发了一个事件（Event）。
- AWT事件处理机制需要有一个监听器对象和一个事件源。
  - 当事件发生时，事件源将事件对象传递给所有注册的监听器；
  - 监听器对象将利用事件对象中的信息决定如何对事件作出响应。

## 直接实现监听器接口来注册监听器

- JFrame键盘事件监听器KeyListener接口
- 我们可以在创建窗体类的时候同时实现监听器接口，可以直接在窗体类中重写事件监听的方法。
- 示例

```
public class TankWar extends JFrame implements KeyListener{  
    @Override  
    public void keyPressed(KeyEvent e) {  
        //键盘事件处理程序  
    }  
    @Override  
    public void keyReleased(KeyEvent e) {  
        //键盘事件处理程序  
    }  
}
```

## 总结

- Swing 是在AWT基础上发展起来的轻量级组件，用于开发Java GUI 应用程序
- AWT事件处理机制需要有一个监听器对象和一个事件源。
- 要处理事件，可使用事件处理程序，以执行所需操作



400-133-0510  
[www.igeekhome.com](http://www.igeekhome.com)

© 极客营 版权所有 违者必究