



Abbildung 16.4: Maus-Klicks durch Linien verbinden

```

15 public void paintComponent(Graphics g) {
16     super.paintComponent(g);
17     g.drawPolyline(x, y, n);
18 }
19
20 // Innere Listener-Klasse fuer Maus-Ereignisse
21 class ClickBearbeiter extends MouseAdapter {
22     public void mousePressed(MouseEvent e) {
23         x[n] = e.getX(); // speichere x-Koordinate
24         y[n] = e.getY(); // speichere y-Koordinate
25         n++;             // erhoehe Anzahl Klicks
26         repaint();       // Neuzeichnen der Komponente beim
27                           // Repaint-Manager anfordern
28     }
29 }
30 }

```

und ein Aufruf des Programms `PunkteVerbinden` ermöglicht es uns, zum Beispiel das berühmte „Haus des Nikolaus“ zu zeichnen (siehe Abbildung 16.4).

16.1.5 Layoutveränderungen und der Einsatz von `revalidate`

In einem Programm wollen wir es ermöglichen, dass durch Betätigen eines Buttons neue Buttons in unsere grafische Oberfläche aufgenommen werden. Wir setzen dazu zunächst die Klasse

```

1 import javax.swing.*;
2 import java.awt.event.*;
3 import java.awt.*;
4
5 public class NewButtonFrame1 extends JFrame {
6     Container c;
7     JButton b;
8
9     public NewButtonFrame1() {
10         c = getContentPane();
11         c.setLayout(new FlowLayout(FlowLayout.LEFT));

```