



Abbildung 13.1: Ein einfaches, leeres Fenster (mit AWT)

13.2 Ein einfaches Beispiel mit dem AWT

Für ein Programm, das sich mit grafischer Oberfläche präsentiert, benötigen wir zunächst einen Basis-Container (Top-Level-Container), der als Fenster (in der vom Betriebssystem unseres Rechners bekannten Form inklusive Rahmen mit Icon und einigen Knöpfen) auf dem Bildschirm erscheinen kann. Eine Klasse aus dem AWT, die diese Fähigkeiten mitbringt, ist die Klasse `Frame`. In unserem Programm

```
1 import java.awt.*;
2 /** Erzeugt ein einfaches AWT-Fenster auf dem Bildschirm */
3 public class FrameOhneInhaltAWT {
4     // Hauptmethode
5     public static void main(String[] args) {
6         // Erzeuge ein Fenster-Objekt
7         Frame fenster = new Frame();
8         // Setze den Titel des Fensters
9         fenster.setTitle("Mein erstes AWT-Fenster");
10        // Setze die Groesse des Fensters
11        fenster.setSize(300,150);
12        // Stelle das Fenster dar
13        fenster.setVisible(true);
14    }
15 }
```

müssen wir somit die benötigte Klasse aus dem Paket `java.awt` importieren. In der `main`-Methode generieren wir dann ein zunächst leeres Fenster, indem wir in Zeile 7 ein Objekt der Klasse `Frame` mit Hilfe des entsprechenden Konstruktors erzeugen. Dieses so geschaffene `Frame`-Objekt besitzt verschiedene Attribute, die wir mit Hilfe von `set`-Methoden (also Instanzmethoden des `Frame`-Objekts) in unserem Sinne anpassen können. Mit Hilfe der Methode `setTitle` legen wir in Zeile 9 fest, welcher Text in der Rahmenleiste des Fensters als Fenster-Titel angezeigt werden soll. Ein Aufruf der Methode `setSize` legt fest, wie breit (300 Pixel auf dem Bildschirm) und wie hoch (150 Pixel auf dem Bildschirm) das Fenster sein soll. Um das Fenster schließlich auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen, setzen wir seinen Status auf „sichtbar“, indem wir die Methode `setVisible` verwenden.