

die Werkzeugleiste in einem eigenen Fenster mit Titelleiste dargestellt. Man kann diese Fähigkeit auch unterbinden, indem man einen Aufruf der Instanzmethode `setFloatable(false)` verwendet.

Im folgenden Beispielprogramm, das die Vorstufe zu einem einfachen „Wechselbilderrahmen“ bildet, haben wir unsere Oberflächen-Komponenten teilweise in ein Menü der Menüleiste und teilweise in eine Werkzeugleiste gepackt.

```

1  import java.awt.*;
2  import java.awt.event.*;
3  import javax.swing.*;
4  /** Erzeuge ein einfaches Swing-Fenster mit einem Menue einer
5     Toolbar und einem Textlabel */
6  public class FrameMitMenuBar extends JFrame {
7     Container c;           // Container dieses Frames
8     JMenuBar menuBar;     // Menueleiste
9     JMenu menu;           // Menue
10    JMenuItem menuItem;   // Menue-Eintrag
11    JToolBar toolBar;      // Werkzeugleiste
12    JButton button;       // Knoepfe der Werkzeugleiste
13    JLabel textLabel;     // Label, das im Frame erscheinen soll
14
15    public FrameMitMenuBar() { // Konstruktor
16        // Bestimme die Referenz auf den eigenen Container
17        c = getContentPane();
18
19        // Erzeuge die Menueleiste.
20        menuBar = new JMenuBar();
21        // Erzeuge ein Menue
22        menu = new JMenu("Bilder");
23        menu.setMnemonic(KeyEvent.VK_B);
24        // Erzeuge die Menue-Eintraege und fuege sie dem Menue hinzu
25        menuItem = new JMenuItem("Hund");
26        menuItem.setMnemonic(java.awt.event.KeyEvent.VK_H);
27        menu.add(menuItem);
28        menuItem = new JMenuItem("Katze");
29        menuItem.setMnemonic(java.awt.event.KeyEvent.VK_K);
30        menu.add(menuItem);
31        menuItem = new JMenuItem("Maus");
32        menuItem.setMnemonic(java.awt.event.KeyEvent.VK_M);
33        menu.add(menuItem);
34        // Fuege das Menue der Menueleiste hinzu
35        menuBar.add(menu);
36        // Fuege die Menueleiste dem Frame hinzu
37        setJMenuBar(menuBar);
38
39        // Erzeuge die Werkzeugleiste
40        toolBar = new JToolBar("Rahmenfarbe");
41        // Erzeuge die Knoepfe
42        button = new JButton(new ImageIcon("images/rot.gif"));
43        button.setToolTipText("roter Rahmen");
44        toolBar.add(button);
45        button = new JButton(new ImageIcon("images/gruen.gif"));
46        button.setToolTipText("gruener Rahmen");
47        toolBar.add(button);
48        button = new JButton(new ImageIcon("images/blau.gif"));

```