

## Φροντιστηριακή άσκηση #4

### Θέμα: Γραφικά περιβάλλοντα επικοινωνίας (Graphical User Interfaces – GUIs)

Η φροντιστηριακή αυτή άσκηση αποσκοπεί στην εξοικείωση με κώδικα που κατασκευάζει γραφικά περιβάλλοντα επικοινωνίας. Τα τμήματα κώδικα δημιουργούν ένα βασικό παράθυρο και μέσα σε αυτό τοποθετούν διάφορα συστατικά από την βιβλιοθήκη Swing. Κάθε κλάση περιέχει επιδεικνύει ένα ή περισσότερα συναφή συστατικά, προφανές όμως είναι ότι πολλά από αυτά μπορεί να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα στο ίδιο GUI.

Ο κώδικας των παραδειγμάτων προέρχεται από το βιβλίο *“Learning Java”, 4th Edition, Patrick Niemeyer, Daniel Leuck, O'Reilly Media*, (κεφάλαια 13-17).

1. Χρησιμοποιώντας το BlueJ, ανοίχτε τα εργα GUI\_Examples, GUI\_Examples\_2, GUI\_Examples\_3\_layouts, και GUI\_Examples\_4. Εκτελέστε την μέθοδο main() της κάθε κλάσης. Παρατηρήστε το GUI που δημιουργήθηκε. Διαβάστε τον κώδικα της κλάσης και κατανοήστε την λειτουργία του.