

<b>1 Grafikprogrammierung mit dem AWT.....4</b>	<b>7 Grundlegende Komponenten .....76</b>
1.1 Was Sie wissen sollten ..... 4	7.1 Das AWT und Swing..... 76
1.2 Das Abstract-Window-Toolkit..... 5	7.2 Die Basis aller Komponenten: Component und JComponent ..... 77
1.3 Das Toolkit ..... 6	7.3 Proportionales Vergrößern eines Fensters .... 80
1.4 Fenster unter grafischen Oberflächen ..... 6	7.4 Hinzufügen von Komponenten..... 82
<b>2 Zeichnen - die grafische Darstellung .....10</b>	7.5 Das Swing-Fenster JFrame ..... 82
2.1 Grundlegendes zum Zeichnen ..... 10	7.6 Informationstext über die Klasse JLabel ..... 84
2.2 Einfache Zeichenfunktionen ..... 16	7.7 Die Klasse ImageIcon ..... 87
2.3 Zeichenketten schreiben ..... 21	7.8 Eine Schaltfläche (JButton)..... 90
2.4 Clipping-Operationen ..... 27	7.9 Tooltips ..... 96
<b>3 Farben .....30</b>	7.10 Der Container JPanel..... 97
3.1 Einleitung ..... 30	<b>8 LayoutManager .....98</b>
3.2 Farben einsetzen ..... 31	8.1 Alles Auslegungssache: die Layoutmanager ..... 98
3.3 Vordefinierte Farben ..... 32	8.2 FlowLayout ..... 99
3.4 Farben aus Hexadezimalzahlen erzeugen .... 33	8.3 BorderLayout ..... 100
3.5 Einen helleren oder dunkleren Farbton wählen ..... 34	8.4 GridLayout ..... 102
3.6 Farbmodelle HSB und RGB ..... 35	8.5 Der GridBagLayout-Manager ..... 104
3.7 Die Farben des Systems ..... 35	8.6 Null-Layout..... 108
<b>4 Bilder anzeigen und Grafiken verwalten....38</b>	8.7 Weitere Layoutmanager ..... 108
4.1 Bilder und Grafiken einsetzen ..... 38	<b>9 Anzeige- und Bedienelemente..... 110</b>
4.2 Bilder in Applikationen und Applets laden ..... 39	9.1 Horizontale und vertikale Schieberegler..... 110
4.3 Grafiken zeichnen und zentrieren ..... 40	9.2 JSlider..... 113
4.4 Bilder im Speicher verwalten..... 42	9.3 Ein Auswahlmnü - Choice, JComboBox..... 114
4.5 Bilder skalieren ..... 45	9.4 Eines aus vielen - Kontrollfelder (JCheckBox) ..... 119
4.6 Programm-Icon/Fenster-Icon setzen ..... 47	9.5 Kontrollfeldgruppen, Optionsfelder und JRadioButton ..... 120
4.7 Grafiken mit der Klasse ImageIcon verwenden ..... 48	9.6 Der Fortschrittsbalken JProgressBar ..... 122
4.8 Bilder im GIF-Format speichern ..... 50	9.7 Rahmen (Borders) ..... 124
4.9 JPEG-Dateien mit dem Sun-Paket schreiben ..... 52	<b>10 Symbolleisten und weitere Bedienelemente ..... 126</b>
4.10 Die Java-Klassenbibliothek JIMI ..... 54	10.1 Symbolleisten alias Toolbars ..... 126
<b>5 Java 2D.....56</b>	10.2 Menüs ..... 127
5.1 Einführung ..... 56	10.3 Mnemonics und Shortcuts (Accelerator) ..... 129
5.2 Das erste 2D-Programm ..... 57	10.4 Popup-Menüs ..... 134
5.3 Geometrische Objekte durch Shape gekennzeichnet..... 58	10.5 Das Konzept des Model-View-Controllers.... 136
5.4 Eigenschaften geometrischer Objekte..... 60	10.6 List-Boxen..... 138
5.5 Transformationen mit einem AffineTransform-Objekt ..... 65	10.7 JSpinner ..... 140
<b>6 Grundlagen der Ereignisbehandlung.....66</b>	10.8 Texteingabefelder ..... 141
6.1 Es tut sich was - Ereignisse beim AWT..... 66	10.9 Die Editor-Klasse JEditorPane ..... 147
6.2 Events auf verschiedenen Ebenen..... 67	<b>11 Baumstrukturen, Tabellen und Dialoge ..... 150</b>
6.3 Ereignisquellen, -senken und Horcher (Listener)..... 68	11.1 Bäume mit JTree-Objekten ..... 150
6.4 Varianten, das Fenster zu schließen ..... 71	11.2 Tabellen mit JTable..... 152
	11.3 Ein eigenes Tabellen-Model..... 153
	11.4 DefaultTableModel..... 157

11.5	Ein eigener Renderer für Tabellen .....	157	<b>15 Applets .....</b>	<b>202</b>	
11.6	Zell-Editoren .....	160	15.1	Einleitung .....	202
11.7	Gestaltung einer Tabelle.....	161	15.2	Applets und Applikationen - wer darf was? ...	202
11.8	JRootPane, JLayeredPane und JDesktopPane .....	164	15.3	Das erste Hallo-Applet.....	203
11.9	Dialoge .....	166	15.4	Die Zyklen eines Applets .....	204
<b>12</b>	<b>Look&amp;Feel .....</b>	<b>172</b>	15.5	Parameter an das Applet übergeben .....	204
12.1	Flexibles Java-Look&Feel.....	172	15.6	Fehler in Applets finden.....	206
12.2	Swing-Beschriftungen einer anderen Sprache geben .....	174	15.7	Browserabhängiges Verhalten.....	207
12.3	Die Zwischenablage (Clipboard).....	174	15.8	Datenaustausch zwischen Applets .....	209
12.4	Undo durchführen .....	177	15.9	Musik in einem Applet und in Applikationen.....	211
12.5	Ereignisverarbeitung auf unterster Ebene.....	179	15.10	Webstart.....	213
12.6	AWT, Swing und die Threads .....	180	<b>16 Komponenten durch Bohnen .....</b>	<b>214</b>	
12.7	Selbst definierte Cursor .....	184	16.1	Grundlagen der Komponententechnik .....	214
12.8	Mausrad-Unterstützung .....	186	16.2	Das JavaBeans Development Kit (BDK).....	216
12.9	Benutzerinteraktionen automatisieren .....	186	16.3	Die kleinste Bohne der Welt .....	218
<b>13</b>	<b>Drucken .....</b>	<b>190</b>	16.4	Jar-Archive für Komponenten .....	218
13.1	Einführung .....	190	16.5	Worauf JavaBeans basieren .....	220
13.2	Ein PrintJob .....	191	16.6	Eigenschaften.....	220
13.3	Drucken der Inhalte .....	192	16.7	Ereignisse .....	223
13.4	Mit speziellen Druckern arbeiten.....	193	16.8	Weitere Eigenschaften .....	226
<b>14</b>	<b>Internationalisierung und Lokalisierung .....</b>	<b>194</b>	16.9	Bean-Eigenschaften anpassen.....	229
14.1	Zeitzonen und Sprachen der Länder .....	194	16.10	Property-Editoren .....	230
14.2	Sprachen der Länder .....	197	16.11	BeanInfo.....	230
14.3	Einfache Übersetzung durch ResourceBundle-Objekte.....	200	16.12	Beliebte Fehler .....	231
			<b>Stichwortverzeichnis .....</b>	<b>232</b>	