

Spis treści

1. Wstęp	7
2. Tworzenie GUI aplikacji	11
2.1. Tworzenie okna i uruchamianie aplikacji	12
2.2. Kontenery zawartości okna	14
2.2.1. Panele	15
2.2.2. Panele dzielone	16
2.2.3. Panele z zakładkami	18
2.3. Etykiety i pola tekstowe	19
2.3.1. Etykiety	19
2.3.2. Pola i obszary tekstowe	21
2.4. Listy, pola opcji i pola wyboru	27
2.4.1. Listy rozwijane	27
2.4.2. Listy wyboru	28
2.4.3. Pole opcji	31
2.4.4. Pole wyboru	33
2.5. Przyciski poleceń	35
2.6. Paski przewijania i postępu	36
2.6.1. Pasek przewijania	36
2.6.2. Pasek postępu	38
2.7. Napisy i elementy graficzne	40
2.8. Okna dialogowe	43
3. Rozmieszczanie komponentów w kontenerach	50
3.1. Menedżer FlowLayout	50
3.2. Menedżer BorderLayout	51
3.3. Menedżer BorderLayout	53
3.4. Menedżer GridLayout	55
3.5. Menedżer GridBagLayout	56
3.6. Menedżer SpringLayout	58
4. Obsługa zdarzeń	61
4.1. Zdarzenia klasy ActionEvent	62
4.2. Zdarzenia klawiatury	67
4.3. Zdarzenia myszki	69

5. Zaawansowane komponenty GUI	72
5.1. Menu	72
5.1.1. Pasek menu	72
5.1.2. Menu kontekstowe	76
5.1.3. Pasek narzędziowy	78
5.2. Pasek stanu	82
6. Dostęp do danych	84
6.1. Strumienie binarne	85
6.2. Strumienie typów prostych	90
6.3. Strumienie obiektów – serializacja	93
6.4. Strumienie znakowe (tekstowe)	97
7. Wątki	105
7.1. Tworzenie i uruchamianie wątków	105
7.2. Synchronizacja wątków	107
7.3. Wątki w aplikacjach Swing	111
7.3.1. Wątki początkowe	111
7.3.2. Wątek obsługujący zdarzenia	112
7.3.3. Wątki robocze	112
8. Pliki JAR	113
8.1. Tworzenie i przeglądanie archiwum JAR	113
8.2. Uruchamialne archiwum JAR	114
8.3. Archiwum JAR w IDE Eclipse	115
9. Przykłady aplikacji	116
9.1. Edytor plików tekstowych	116
9.2. Konwerter temperatur	119
9.3. Gra „Życie”	123
Literatura rozszerzająca treść skryptu	130
Bibliografia	130