

تقديم به همه هموطنان عزیزم

آموزش زبان برنامه نویسی جاوا

گرافیک در جاوا - پکیج Swing

جلسه بیست و چهارم

نحوه تغییر آیکون نوار عنوان Frame

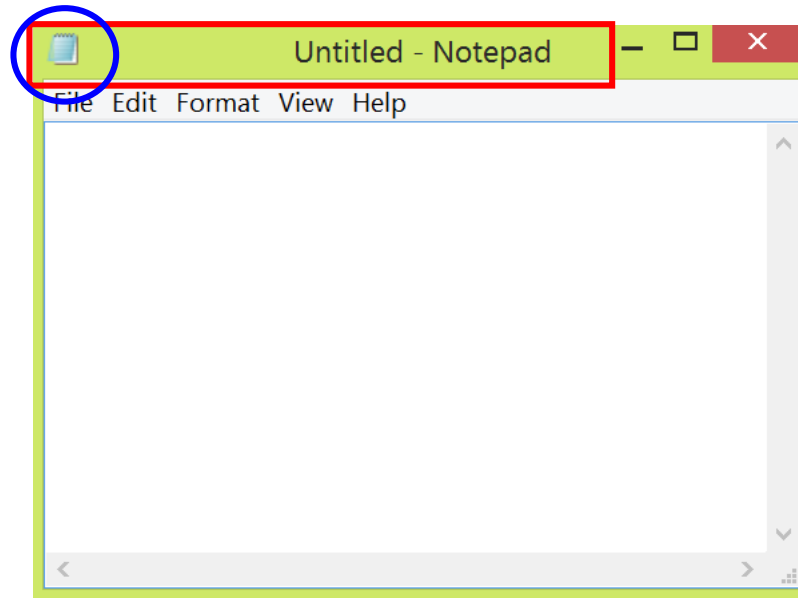
نویسنده: رحمان زارعی

جاوا را ساده، آسان و شیرین بنوشید!!!!



چگونه آیکون TitleBar (نوار عنوان) در فریم را تغییر دهیم؟

اول باید بدونیم که TitleBar چی هستش و در کجای فریم قرار دارد، همچنین آیکون TitleBar در کجا قرار میگیرد؟ برای پاسخ به این سوال تصویر (۱) را مشاهده کنید:



تصویر (۱)

در تصویر (۱) برنامه notepad را مشاهده می کنید، بخش مستطیل قرمز TitleBar ما را تشکیل می دهد، بخش دایره آبی آیکون TitleBar ما می باشد. همان طور که می بینید آیکون TitleBar برنامه notepad لوگویی است که نماد و معرف برنامه می باشد.

حالا قصد داریم در این جلسه آموزشی نحوه قرار دادن آیکون در TitleBar برنامه جاوا یاد بگیریم.

تغییر آیکون TitleBar بسیار ساده است ، متد **setIconImage()** موجود در کلاس JFrame یا کلاس Frame برای تغییر آیکون frame یا window استفاده می شود. این تغییر همان طور که در تصویر (۱) مشاهده کردید در سمت چپ فریم یا پنجره انجام می شود.

## کلاس Toolkit :

کلاس Toolkit برای دریافت نمونه ای از کلاس Image در AWT و Swing استفاده می شود.

ما می توانیم آیکون نوار عنوان را هم برای فریم در پکیج AWT و هم در پکیج Swing تغییر دهیم.

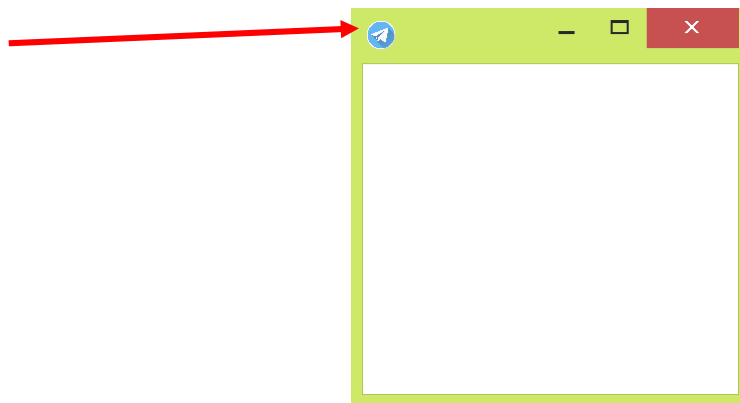
مثال از تغییر آیکون TitleBar فریم در پکیج AWT جاوا :

```
import java.awt.*;

class IconExample {
    IconExample() {
        Frame f = new Frame();
        Image icon = Toolkit.getDefaultToolkit().getImage("Telegram.png");
        f.setIconImage(icon);
        f.setLayout(null);
        f.setSize(400, 400);
        f.setVisible(true);
    }

    public static void main(String args[]) {
        new IconExample();
    }
}
```

خروجی: تصاویر (۲) و (۳) - برای تست این برنامه باید یک تصویر با نام و فرمت Telegram.png در پوشه پروژه خود داشته باشید.



تصویر (۲)



تصویر (۳)

- ما در این جلسات آموزشی در حال بررسی کلاس های درون پکیج **Swing** هستیم که در این جلسه اشاراتی هم به پکیج **AWT** در جاوا داشته ایم.

```
import java.awt.*;
```

- برای استفاده از کلاس های پکیج **AWT** باید پکیج بالا را در برنامه خود **import** کنیم. فریم موجود در **AWT** به صورت زیر تعریف می شود:

```
Frame f = new Frame();
```

- تنها تفاوتش با فریم درون **Swing** این است که حرف **'J'** اول آن وجود ندارد.

```
Image icon = Toolkit.getDefaultToolkit().getImage("Telegram.png");
```

- با این دستور تصویر را از محلی از کامپیوتر میخوانیم و در اینجا درون یک شی از نوع **Image** می ریزیم.

```
f.setIconImage(icon);
```

- حالا با متد **setIconImage** تصویر را به آیکون در نوار عنوان فریم اضافه می کنیم.

مثال از تغییر آیکون **TitleBar** فریم در پکیج **Swing** جاوا:

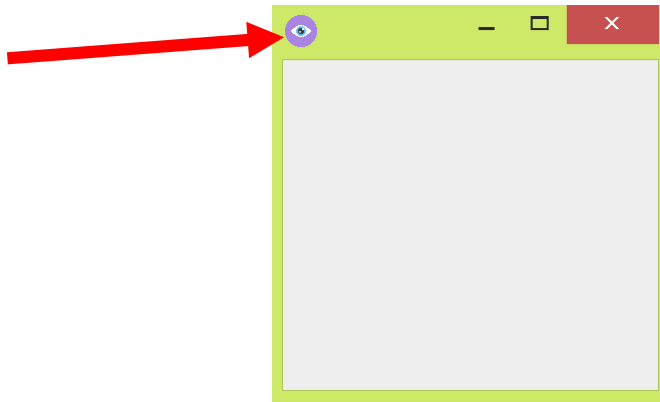
```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

class IconExample {
    IconExample() {
        JFrame f = new JFrame();
        Image icon = Toolkit.getDefaultToolkit().getImage("point.png");
        f.setIconImage(icon);
        f.setLayout(null);
        f.setSize(400, 400);
        f.setVisible(true);
    }

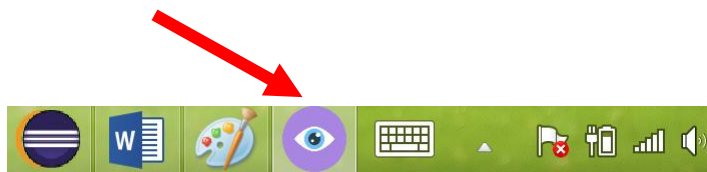
    public static void main(String args[]) {
        new IconExample();
    }
}
```

خروجی: تصاویر (۴) و (۵)

**نکته:** برای تست این برنامه باید یک تصویر با نام و فرمت "point.png" در فولدر پروژه شما وجود داشته باشد. البته می‌تونید در هر کجای کامپیوتر که تصویر دارید، آدرس آن را جایگزین آدرس "point.png" کنید.



تصویر (۴)



تصویر (۵)

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
```

- ابتدا دو پکیج فوق را در برنامه خود import می‌کنیم. با این کار مجوز استفاده از کلاس‌های درون این دو پکیج را در برنامه خود دریافت می‌کنیم.

```
JFrame f = new JFrame();
Image icon = Toolkit.getDefaultToolkit().getImage("point.png");
f.setIconImage(icon);
```

- اگر توجه کرده باشید فریم در Swing فرق آنچنانی با تنظیم آیکون برای فریم در AWT ندارد، تنها ابتدای فریم حرف 'J' آورده ایم.

پیروز و موفق باشید

سایت آموزش زبان جاوا به زبان ساده، آسان و شیرین!!!

www.JAVAPro.ir

آموزش جاوا SE را با تجربه شخصی و به زبان خودمونی یاد بگیرید!!!!

# بازدید از کانال

# بازدید از سایت

هر روز مفاهیم و مثال های جدید به سایت اضافه می شود برای اطلاع از مطالب جدید روی سایت عضو کانال شوید.

دخل و تصرف ، ویرایش و کپی زدن تمامی آموزش های جاوا لایک به دور از اخلاق حرفه ای ست و حرام می باشد.