

Ereignisse (Events) in Java

- werden durch Aktionen an GUI-Komponenten ausgelöst
- **Quelle:** GUI-Komponente, die ein Ereignis als Instanz einer Event-Klasse erzeugt

Beispiel: ein Button, der angeklickt wird \rightsquigarrow `ActionEvent`

- **Senke:** eine Klasse, die ein passendes `Listener`-Interface implementiert

Beispiel: `ActionListener`

verfügt dann über eine Methode, die festlegt, wie auf das Ereignis reagiert werden soll

Beispiel: `public void actionPerformed(ActionEvent e)`

Bestimmung der Senke von Events

- Aufnehmen von Komponenten in die Ereignisverfolgung
- Methodenaufruf für die Komponente

Parameter ist Instanz einer Klasse, die das passende Interface implementiert

Beispiel:

```
Button b = new Button("Knopf");  
b.addActionListener(this);
```