

Java 套件架構與導入

Java 套件架構：

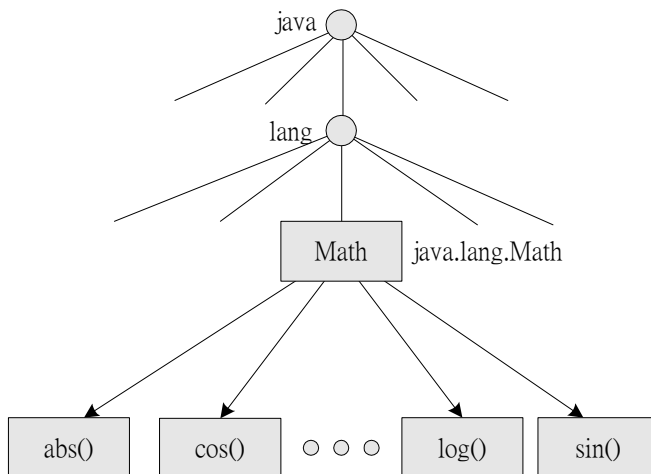
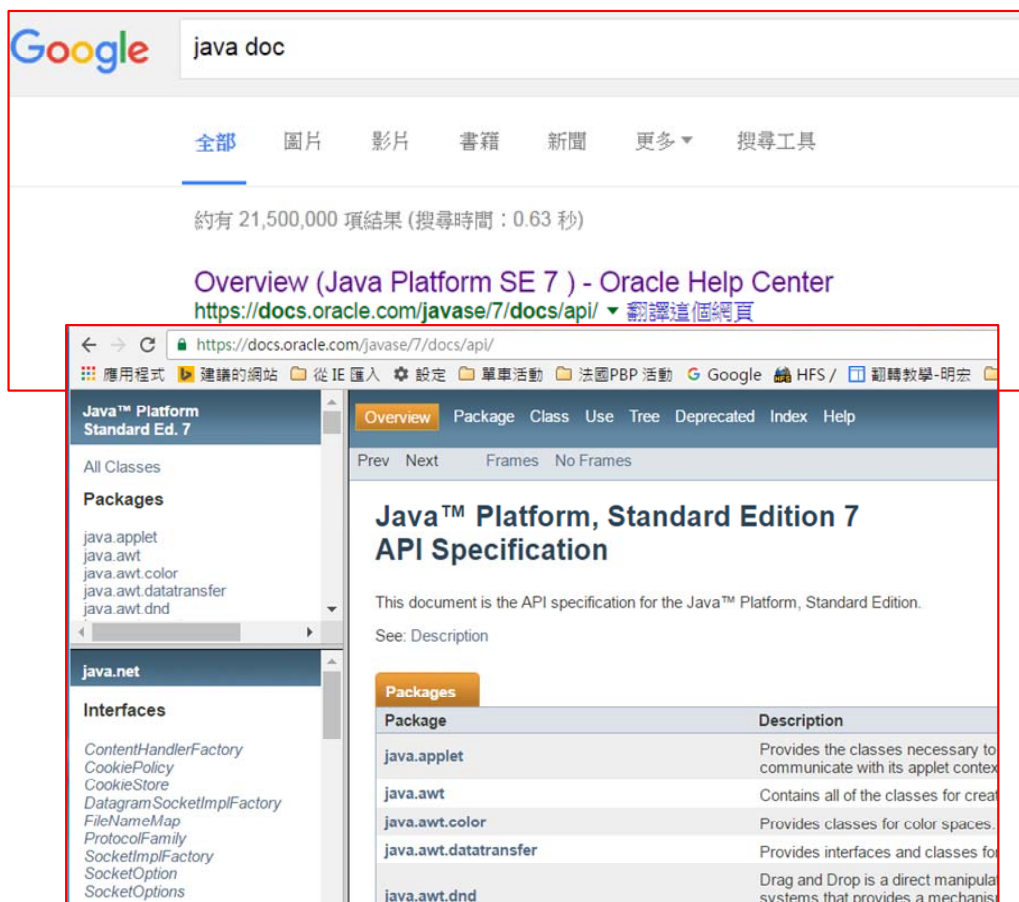


圖 6-6 Java 套件結構圖

套 件	說 明
java.applet	Java Applet 套件含有 Applet 類別及其介面，可以建立 Applet/瀏覽器，以及多媒體表現平台。
java.awt	Java Abstract Windows Toolkit 套件包含所有相關視窗 GUI 的類別及介面。
java.awt.event	Java AWT 可能產生事件的類別與介面。
java.io	Java Input/Output 套件包含資料輸入/輸出的類別與介面。
java.lang	Java Language 套件包含許多 Java 程式可能使用到的類別及介面；編譯時會自動導入。
java.net	Java Networking 套件幫函網路功能的類別。
java.text	包含國際各種語言顯示的類別。
java.util	Java Utilities 套件包含共用程式的類別及介面。
javax.swing	Java Swing GUI Components 套件提供支援可攜式 GUI 類別；自 Java 2 之後，大多取代 java.awt 套件。
javax.swing.event	包含 Swing 可能產生事件的類別；自 Java 2 之後，大多取代 java.awt.event 套件。
.....



套件導入 - import :

利用 import 導入套件的語法如下：

導入套件語法：	範例：
import packetName.subPacket.className;	import java.util.Scanner;
import packetName.*;	import java.util.*;

當套件內類別被導入後，有兩種呼叫方法：

(1) 物件方法：利用 new 命令，將類別衍生出物件，原類別上所描述的方法：

```
如：Scanner keyin = new Scanner(System.in);

data = keyin.nextLine();
```

(2) 類別方法：不經由 new 產生物件，而使用者直接呼叫類別內的方法：

```
如 max = Math.max(a, b);
```