

Übungsblatt 9

(14. Juni 2010)

Aufgabe 1 Erweitern Sie jetzt Ihr Programm um eine Menuleiste, mit der Sie durch Menüeinträge auf Ihre Applikation Einfluss nehmen können.

Aufgabe 2 Sehen Sie eine geometrische Figur `ImageObject` vor, deren Aussehen durch eine Bilddatei bestimmt wird. Benutzen Sie hierzu die Klasse `ImageIcon` und laden Sie die Bilddatei wie folgt über den Klassenlader

```
new ImageIcon(ImageObject.class.getClassLoader().getResource(fileName))
```