

SWT与Swing的比较Java认证考试 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/564/2021_2022_SWT_E4_B8_8ESwin_c104_564731.htm

1. 组件体系：a) Swing：通过在父组件上动态调用add()和remove()方法，来对组件树进行动态维护，因此，可以存在没有父组件的子组件。b) SWT：通过在构造函数的参数中，指定父组件，因此，不可能存在没有父组件的子组件。

2. 组件绘制：a) Swing：通过调用组件的paint()方法来进行组件的绘制，组件进一步对他的子组件调用paint()，从而完成整棵组件树的绘制。通过子类化，重写paint()方法，可以完全定制一个组件的绘制。b) SWT：SWT组件只是本地平台上实际组件的一个代理，实际组件采用win32编程方式进行绘制，绘制的过程不在JVM中完成。因此，子类化也不能对绘制进行完全定制。当SWT组件进行绘制时，他在完成了本地的绘制以后，会返回JVM，然后对所有已注册的PaintListener发出通知，因此，通过注册PaintListener可以对组件绘制进行一定程度上的修改。

3. 事件模型：a) Swing：Swing中的事件会跟据当前的焦点进行发送。父组件不能对事件进行过滤。Swing中的事件监听器都是有类型的，因此每个组件所能支持的事件类型是通过方法名来限定的。不能扩展。b) SWT：SWT中的事件也是根据当前的焦点进行发送。父组件不能对事件进行过滤。SWT中支持有类型的监听器，也支持无类型的监听器，通过addListener(type,listener)，我们可以为组件添加任何类型的监听器。

4. 包设计：a) Swing：Swing是一个纯粹的组件库，他没有图形的操作，他的绘制最终转发给Java 2D来完成。

b) SWT : SWT包含了组件库和图形库，他的结构与AWT比较接近。来源：考试大 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com