

JAVA资格认证:使用Swing编写全屏程序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_ti2020/621/2021_2022_JAVA_E8_B5_84_E6_A0_BC_c104_621052.htm 也许用到的机会很少，

但JDK还是为我们提供了这个的功能。像许多软件中的打印预览功能，还有某些文本编辑器中为了获得更大的编辑画面，也用到了全屏幕模式，如果你有兴趣写一个像ACDSee这样的软件，使用全屏幕模式可以让用户看到更大的图片画面。如何使用全屏幕模式？关键是java.awt.*里面的两个与显示设备有关的类：GraphicsEnvironment和GraphicsDevice。

GraphicsEnvironment为Java应用程序提供了特定平台的GraphicsDevice对象和Font对象集合。这些GraphicsDevice可以是各种本机和远端机器的资源，如屏幕、打印机或者是Image Buffer,甚至是Graphics2D绘图方法的目标对象。而GraphicsDevice就是指特定的图形环境了，如屏幕和打印设备等。这样，我们就可以用GraphicsDevice来操纵屏幕了。GraphicsDevice提供的setFullScreenWindow()方法就是设置全屏幕用的。由于GraphicsEnvironment的构造器是受保护的(protected)，我们不能直接构造一个GraphicsEnvironment对象来获得GraphicsDevice对象。幸好它提供

了getLocalGraphicsEnvironment()方法，用来获得一个GraphicsEnvironment实例：GraphicsEnvironment ge = GraphicsEnvironment.getLocalGraphicsEnvironment().有了GraphicsEnvironment可以调用getDefaultScreenDevice方法获得当前的屏幕设备了：GraphicsDevice gd = ge.getDefaultScreenDevice().自己动手体验一下 有了上面的简

介，写一个实例来体验一下吧：

```
import java.awt.Color; import
java.awt.Font; import java.awt.Graphics; import
java.awt.GraphicsDevice; import java.awt.GraphicsEnvironment;
import java.awt.event.MouseAdapter; import
java.awt.event.MouseEvent; import javax.swing.JWindow; public
class FullScreenTest { public static void main(String[] args) {
GraphicsEnvironment ge =
GraphicsEnvironment.getLocalGraphicsEnvironment().
GraphicsDevice gd = ge.getDefaultScreenDevice().
FullScreenWindow myWindow = new FullScreenWindow(). if (
gd.isFullScreenSupported() )
gd.setFullScreenWindow(myWindow). else
System.out.println("Unsupported full screen."). } static class
FullScreenWindow extends JWindow { public FullScreenWindow()
{ this.addMouseListener(new MouseAdapter() { public void
mousePressed(MouseEvent evt) { quit(). } }). } public void quit() {
this.dispose(). } public void paint(Graphics g) { g.setFont(new
Font("Arial",Font.BOLD,30)). g.setColor(Color.RED).
g.drawString("这是全屏幕模式",100,100). } } }
```

更多优质资料尽在百考试题论坛 百考试题在线题库 java认证更多详细资料 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