

## Gli Eventi

Quando l'utente di una GUI digita caratteri o usa il mouse o un componente dell'interfaccia grafica, il gestore delle finestre di Java invia una comunicazione al programma per segnalare che si è verificato un **evento**.

Esistono **classi d'ascolto di eventi** (*event listener*) per permettere ad un programma di indicare quali eventi gradisce ricevere.

Ogni programma dovrà creare un oggetto per ognuna delle classi cui è interessato; tali oggetti prendono il nome di **ascoltatori** (oggetto di una classe di ascolto).

La classe di ascolto deve implementare almeno una **interfaccia di ascolto** (*interfacce di tipo listener*).

Un ascoltatore di eventi è un oggetto di una classe di ascolto che implementa almeno una interfaccia di ascolto. Tali interfacce sono contenute nel package *java.awt.event* che deve essere importato.

Per creare un ascoltatore bisogna conoscere **l'origine dell'evento** che può essere l'intera applicazione o una sua parte. Per origine dell'evento si intende il contenitore o il componente che può generare l'evento (ad esempio un pulsante è l'origine dell'evento tipo "clic su pulsante").

- [Eventi del mouse](#)
- [Eventi di mouse e window](#)
- [Eventi di azione](#)
- [Esercizi non risolti](#) (con link a possibili soluzioni: eventi di *tastiera*, associati al *focus*, eventi di *testo* vs eventi associati al *documento*)
- [Progetto con array](#)