

الكونستركٲور مع تعريفه

```
public JTree()
```

1

ينشئ كائن من الكلاس `JTree` يمثل **Tree** فارغ.

```
public JTree(TreeModel model)
```

2

ينشئ كائن من الكلاس `JTree` يمثل **Tree** تحتوي على كائنات.  
مكان الباراميتر `model` نضع كائن من إحدى الكلاسات التي تنفذ الإنترفيس `TreeModel` و الذي بدوره يحتوي على جميع الكائنات التي ستظهر في الـ **Tree**.

```
public JTree(TreeNode rootNode)
```

3

ينشئ كائن من الكلاس `JTree` يمثل **Tree** تحتوي على كائنات.  
مكان الباراميتر `root` نضع كائن من إحدى الكلاسات التي تنفذ الإنترفيس `TreeNode` و الذي بدوره يمثل الـ **Root Node** للـ **Tree**.

الدالة مع تعريفها

```
public void setEditable(boolean flag)
```

تستخدم لتحديد إذا كان يمكن تغيير نص الـ **Nodes** أم لا.

مكان الباراميتر `flag` نضع `true` إذا أردنا جعل المستخدم قادراً على تغيير إسم أي **Node** موجودة في الـ **Tree**.

و نضع `false` إذا لم نرد جعله قادراً على تغيير الأسماء.

**ملاحظة:** إفتراضياً، سيكون على المستخدم النقر ثلاث مرات على إسم أي **Node** حتى يستطيع تغييره.

```
public void setToggleClickCount(int clickCount)
```

تستخدم لتحديد كم مرة يجب على المستخدم أن يقوم بالنقر على الـ **Node** حتى تظهر أو تخفي ما فيها.

مكان الباراميتر `clickCount` نضع رقم يمثل عدد المرات التي يجب فيها النقر على الـ **Node** حتى تظهر أو تخفي ما فيها.

**ملاحظة:** إفتراضياً، سيكون على المستخدم النقر مرتين على الـ **Node** حتى تظهر أو تخفي ما فيها.

```
public void setRootVisible(boolean rootVisibilty)
```

تستخدم لإخفاء أو إظهار الـ **Root Node**.

مكان الباراميتر `rootVisibilty` نضع `true` إذا أردنا إخفاء الـ **Root Node**.

و نضع `false` إذا أردنا إظهارها.

**ملاحظة:** إخفاء الـ **Root Node** لا يعني إخفاء الـ **Nodes** الموجودين فيها.