

الكونستركتور مع تعريفه	
<div>public JButton()</div>	1 ينشئ كائن من الكلاس JButton يمثل Button فارغ.
<div>public JButton(String text)</div>	2 ينشئ كائن من الكلاس JButton يمثل Button فيها نص. مكان الباراميتر text نمرر النص الذي نريد وضعه بداخل الـ Button.
<div>public JButton(Icon image)</div>	3 ينشئ كائن من الكلاس JButton يمثل Button فيها أيقونة. مكان الباراميتر Icon نمرر كائن من الإنترفيس Icon يمثل الأيقونة التي سيتم وضعها في الـ Button.
<div>public JButton(String text, Icon image)</div>	4 ينشئ كائن من الكلاس JButton يمثل Button فيها نص و أيقونة معاً. <ul style="list-style-type: none"><li>مكان الباراميتر text نمرر النص الذي نريد وضعه في الـ Button.</li><li>مكان الباراميتر Icon نمرر كائن من الإنترفيس Icon يمثل الأيقونة التي سيتم وضعها في الـ Button.</li></ul>

```
public String getText()
```

1

ترجع نص كائن الـ `JButton` الذي قام بإستدعائها كـ `String`.

```
public void setText(String text)
```

2

تستخدم لتبديل نص كائن الـ `JButton` الذي قام بإستدعائها.

مكان الباراميتر `text` نضع النص الجديد.

```
public Icon getIcon()
```

3

ترجع أيقونة كائن الـ `JButton` الذي قام بإستدعائها ككائن نوعه `Icon`.

ترجع `null` في حال كان لا يملك أيقونة.

```
public void setIcon(Icon icon)
```

4

تستخدم لوضع أيقونة لكائن الـ `JButton` الذي قام بإستدعائها.

مكان الباراميتر `icon` نضع كائن من الإنترفيس `Icon` يمثل الأيقونة التي ستوضع إلى جانب نص كائن الـ `JButton`.

```
public void setEnabled(boolean status)
```

5

تستخدم لجعل كائن الـ `JButton` الذي قام بإستدعائها قابل أو غير قابل للنقر.

مكان الباراميتر `status` نضع `false` إذا أردنا جعل كائن الـ `JButton` غير قابل للنقر.

و نضع `true` إذا أردنا جعل كائن الـ `JButton` قابل للنقر من جديد.

**ملاحظة:** إفتراضياً، أي `Button` تضيفه يكون قابل للنقر حتى لو لم تقم باستدعاء هذه الدالة.

```
public void setMnemonic(int mnemonic)
```

6

تستخدم لوضع خط تحت حرف معين في النص الموضوع في كائن الـ `JButton` الذي قام بإستدعائها.

مكان الباراميتر `mnemonic` نضع رقم الـ `key code` للحرف الذي نريد أن يتم وضع خط تحته.

مع العلم أنه يمكنك إستخدام الثوابت الموجودة في الكلاس `KeyEvent` في حال كنت لا تعرف رقم الـ `key code` للحرف الذي تريد وضع خط تحته.

```
public void addActionListener(ActionListener al)
```

7

تستخدم لتنفيذ أوامر معينة عند النقر على كائن الـ `JButton` الذي قام بإستدعائها.

مكان الباراميتر `al` نضع كائن من الكلاس `ActionListener` و نفعل بداخله `Override` لدالة إسمها `actionPerformed(ActionEvent ae)`.