

الجدول التالي يحتوي على بعض دوال الكلاس Component .

الدالة مع تعريفها

```
public void add(Component c)
```

تضيف كائن بداخل الكائن الذي قام باستدعائها.
مثال: يمكنك إستدعاءها لإضافة زر بداخل النافذة.

1

مكان الباراميتر `c` نمرر كائن من إحدى الكلاسات التي ترث من الكلاس Component .

```
public void setSize(int width, int height)
```

تحدد حجم الكائن الذي قام باستدعائها (عرضه و طوله).
مثال: يمكنك إستدعاءها لتحديد حجم النافذة.

2

- مكان الباراميتر `width` نمرر رقم يمثل عرض الكائن بال `pixel`.
- مكان الباراميتر `height` نمرر رقم يمثل طول الكائن بال `pixel`.

```
public void setBounds(int x, int y, int width, int height)
```

تحدد موقع و حجم الكائن الذي قام باستدعائها.
مثال: يمكنك إستدعاءها لتحديد حجم و مكان النافذة التي ستظهر عند التشغيل.

3

- مكان الباراميتر `x` نمرر رقم يمثل مكان ظهور الكائن على خط العرض.
- مكان الباراميتر `y` نمرر رقم يمثل مكان ظهور الكائن على خط الطول.
- مكان الباراميتر `width` نمرر رقم يمثل عرض الكائن بال `pixel`.
- مكان الباراميتر `height` نمرر رقم يمثل طول الكائن بال `pixel`.

```
public void setLayout(LayoutManager lm)
```

تحدد طريقة ترتيب الكائنات بداخل النافذة.

4

مكان الباراميتر `lm` نمرر كائن من إحدى الكلاسات التي تنفذ الإنترفيس `LayoutManager` .

```
public void setVisible(boolean visibility)
```

تستخدم لإخفاء أو إظهار الكائن الذي قام باستدعائها.
مثال: يمكنك إستدعاءها لإخفاء النافذة أو إظهارها.

5

مكان الباراميتر `visibility` نمرر القيمة `true` إذا أردنا إظهار الشيء و القيمة `false` إذا أردنا إخفاء الشيء.