

Tworzenie menu nawigacyjnego dla programu.

Aby zbudować menu dla programu przydatna będzie dedykowana klasa o nazwie **MainMenu**. Upraszczając tworzenie Menu (bez użycia dodatkowych Paneli) klasa **MainMenu** będzie dziedziczyć funkcjonalność i zachowanie z klasy **JMenuBar** (rodzaj dedykowanego kontenera podobnego do **JPanel**, zawiera znaną już metodę `add()`).

Widget menu składa się z trzech klas (dla których można znaleźć analogię do HTML'a):

- **JMenuBar** – dedykowany panel dla menu (porównywalny do znacznika NAV),
- **JMenu** – kontener na pojedyncze menu (porównywalny do znacznika UL),
- **JMenuItem** – pojedynczy wpis/przycisk w menu (porównywalny z LI).

Przykład budowy menu:

```
class Menu extends JMenuBar implements ActionListener {
    Menu(){
        JMenu mm = new JMenu(„Plik”);

        JMenuItem mi1 = new JMenuItem(„Opcja 1”);
        JMenuItem mi2 = new JMenuItem(„Opcja 2”);

        mm.add(mi1);
        mm.add(mi2);

        JMenu sm = new JMenu(„Submenu”);
        JMenuItem mi3 = new JMenuItem(„Opcja 3”);
        mi3.addActionListener(this); // obsługa zdarzeń tego przycisku

        sm.add(mi3);
        mm.add(sm);

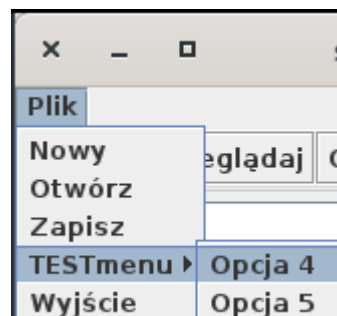
        this.add(mm);
    }
}
```

Załączenie menu do aplikacji w klasie głównej (App.java):

```
Menu m = new Menu();
JPanel.add(m); // LUB *.add(m,GDZIE:np. BorderLayout.PAGE_START);
```

Struktura tworzono menu:

Plik	
Nowy	
Otwórz	
Zapisz	
Submenu ▶	Opcja 4
wyjście	Opcja5



Zadania

1. Zbuduj menu przedstawione na powyższym schemacie.
2. Wywołaj instancję klasy **MainMenu** w klasie głównej programu.
3. Dodaj instancję **Menu** do panelu w obszarze `PAGE_START` w klasie głównej programu.
4. *Dodaj obsługę zdarzeń poprzez np. zmianę koloru tła panelu głównego aplikacji.*