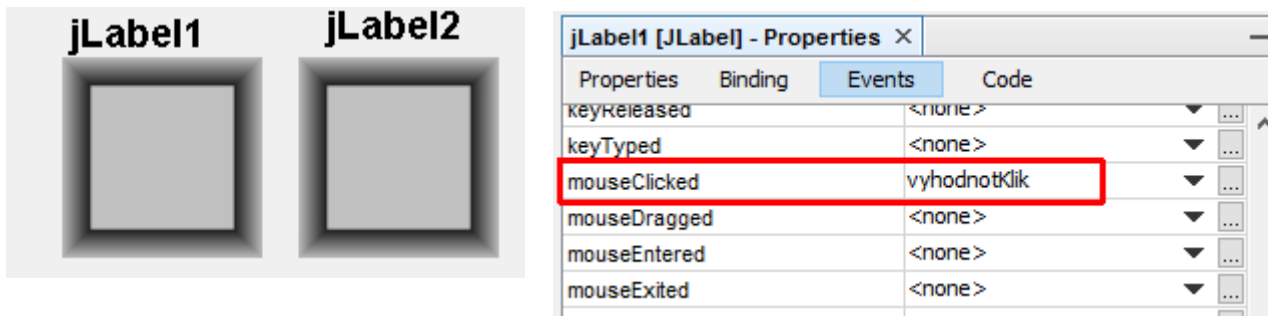


## Vlastnosti objektu přenesené do metody

Máme objekty, třeba *JLabel*, a klikáme na ně myší. Potřebujeme vyhodnotit událost po kliknutí a provést nějakou akci, která je u všech *JLabel* stejná.



Ve vlastnostech *JLabelx* nasměrujeme událost *mouseClicked* na vlastní metodu **vyhodnotKlik**.

Vlastní metoda **vyhodnotKlik**:

```
private void vyhodnotKlik(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    // Vyhodnocení kliknutí na obrázek  
    JLabel label=(JLabel)evt.getSource(); // label na který bylo kliknuto  
    label.setBackground(Color.BLUE); // JLabelx na který jsme klikli - nastavíme barvu pozadí  
}
```

Jakmile klikneme myší na *JLabelx*, tak se spustí naše vlastní metoda **vyhodnotKlik**. Tato metoda obdrží vlastnosti přes objektovou proměnnou **evt**.

Přiřazením `JLabel label=(JLabel)evt.getSource();` řekneme, že objektová proměnná **label** (jméno si nastavíme libovolně, je to na nás) se tváří jako bychom měli v programu použít `jLabel1.xxx` nebo `jLabel2.xxx`.

Pak aniž musíme řešit, na který *JLabelx* bylo kliknuto, můžeme například změnit jeho barvu pozadí `label.setBackground(Color.BLUE);` nebo použít nějakou jeho jinou vlastnost.

---

Kdybychom nepoužili vlastní metodu **vyhodnotKlik**, tak bychom museli pro každý *JLabelx* napsat programový kód do jeho vlastní metody *JLabelxMouseClicked*.

jLabel1

```
private void jLabel1MouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    // Změna barvy pozadí po kliknutí myši  
    jLabel1.setBackground(Color.BLUE);  
}
```

jLabel2

```
private void jLabel2MouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    // Změna barvy pozadí po kliknutí myši  
    jLabel2.setBackground(Color.BLUE);  
}
```