

Použití názvů objektů v cyklu

Jestliže potřebujeme v rámci různých metod pracovat s vlastnostmi objektů a nechceme neustále vypisovat jejich názvy a vždy stejnou akci, můžeme použít cyklus. Například chceme pracovat s desítkou *jLabelx*.

Nejdříve si nadefinujeme jako globální proměnnou pole:

```
// definice globalnich promennych
JLabel[] poleLabel = new JLabel[9];
```

Pole má deset členů 0 – 9.
Uložíme do něj názvy *jLabel1* až *jLabel10*.

Ve vlastní metodě **FormCreate** naplníme pole názvy *jLabelx*, se kterými chceme pracovat v cyklu.

```
// FormCreate ... počáteční nastavení
public void formCreate() {
    this.setTitle("Název aplikace...v 1.0"); // hlavička formuláře
    this.setLocationRelativeTo(null); // vycentrování formuláře
    this.getContentPane().setBackground(new Color(240,240,240)); // barva formuláře

    // naplnění pole názvy jLabelx
    poleLabel[0] = jLabel1;
    poleLabel[1] = jLabel2;
    poleLabel[2] = jLabel3;
    poleLabel[3] = jLabel4;
    poleLabel[4] = jLabel5;
    poleLabel[5] = jLabel6;
    poleLabel[6] = jLabel7;
    poleLabel[7] = jLabel8;
    poleLabel[8] = jLabel9;
    poleLabel[9] = jLabel10;
}
}
```

Nyní můžeme v jakékoli metodě aplikace v cyklu nastavit třeba všem *jLabelx* stejnou barvu pozadí.

```
// nějaká metoda aplikace
public void mojeMetoda() {
    // v cyklu nastavíme barvu pozadí a změníme vlastnost jLabelx.Name
    for (int i = 0; i < poleLabel.length; i++) {
        // barva pozadí
        poleLabel[i].setBackground(Color.red);
        // vlastnost jLabelx.Name
        poleLabel[i].setName("1");
    }
}
}
```