

1 - Criando uma Janela

Para se criar uma janela nós usamos a classe `Window` do pacote `JPlay`.

O construtor dessa classe é o seguinte: `Window(int width, int height)`.

No lugar de *width* colocamos o valor da largura da janela em *pixels*.

No lugar de *height* colocamos o valor da altura da janela em *pixels*.

Obs.: Toda vez que fomos criar um jogo usando o *JPlay* devemos criar a janela primeiro, e depois todos os outros componentes do jogo, isso é obrigatório, senão for feito o jogo não executará.

Exemplo 1: Cria e exhibe uma janela, com cor cinza e sem bordas.

```
import JPlay.Window;

public class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Window janela = new Window(800,600);
    }
}
```

Para sair da tela aperte `Alt + F4`.