



Eventi/2

Più movimento alle classi



Eventi Java

- Modo per intercettare il verificarsi di certe condizioni / azioni e fare in modo che venga eseguito il proprio codice
 - ES: Quando faccio click su un pulsante voglio colorare di blu lo sfondo della finestra



Come si gestiscono

- Trovare il componente su cui si genera l'evento
 - ES: JButton
- Trovare il tipo di evento che ci interessa
 - ES: pressione del pulsante del mouse
- Trovare il Listener che gestisce tale azione
 - ES: ActionListener
- Definire una classe interna che implementa il Listener e definire tutti i suoi metodi con le azioni volute
 - ES:

```
class MioListener implements ActionListener{  
    public void actionPerformed(Event e){ /*qualcosa*/  
}  
}
```
- Registrare la classe listener Associare al componente il Listener
 - ES: JButton b=new JButton();
 - b.addActionListener(new MioListener());



```
import javax.swing.*;import java.awt.*;import java.awt.event.*;
```

```
public class FrameBackground extends JFrame {  
    JButton pulsante;  
    public FrameBackground(){  
        final JPanel contentPane = new JPanel();//content pane  
        setContentPane(contentPane);  
        //crea i componenti grafici  
        pulsante = new JButton("colore sfondo");  
        pulsante.addActionListener(new MioListener());  
        contentPane.add(pulsante);  
    }  
    //classe interna che definisce il listener  
    class MioListener implements ActionListener {  
        public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
            //metodo che esegue il codice quando scatta l'evento  
            getContentPane().setBackground(Color.BLUE);  
        }  
    }  
    public static void main(String[] args) {//main  
        FrameBackground f=new FrameBackground();  
        f.setSize(200,200);  
        f.setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);  
        f.setVisible(true);  
    }  
}
```