

L'esercitazione di oggi consiste in una carrellata sull'uso dei principali componenti grafici delle Swing. Realizzeremo pian piano una finestra completa con aree di testo, pulsanti, label e immagini. **Per conoscere i dettagli dei singoli metodi riferirsi alle API Java** (da JCreator usando Ctrl+F1 mentre il cursore è sul nome di una classe o di un metodo permette di accedere alla documentazione).

Eseguire i singoli passi e al termine controllare che il programma non abbia errori di compilazione ed eseguirlo.

JPanel e JFrame

1. creare una classe Finestra con il metodo main in cui riportare il codice per la creazione della finestra
 - o `public static void main(String[] s){...}`
2. Creare una finestra con l'oggetto JFrame
 - o `new JFrame()` e `new JFrame(titolo)`
3. Impostare il titolo "pagina di prova", la dimensione (400 x 300) e la posizione (50,100)
 - o `setTitle(titolo)`
 - o `setSize(x,y)`
 - o `setLocation(x,y)`
4. Specifica che alla pressione della X della finestra, l'applicazione deve terminare
 - o `setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE)`
 - o `DISPOSE_ON_CLOSE, DO_NOTHING_ON_CLOSE, EXIT_ON_CLOSE`
5. Creare un pannello con la classe JPanel
 - o `new JPanel(...)`
6. assegnarlo come contentPane del Frame(e assegnarlo alla var. p)
 - o `setContentPane(...)`
7. impostare il colore dello sfondo del pannello a blu
 - o `setBackground(Color.BLUE)`
8. Rendere visibile la finestra
 - o `setVisible(true/false)`
 - o NB: da invocare quando tutti i componenti della finestra sono stati inseriti altrimenti alcuni componenti potrebbero non essere visualizzati!

JPanel - JButton - JLabel

(modificare la classe precedente)

1. Creare una JLabel
 - a. `new JLabel()`
2. Impostare il testo a "Etichetta"
 - a. `setText(...)`
3. Impostare il colore a Rosso
 - a. `setForeground(...)`
4. creare un JButton
 - a. `new JButton()`, `new JButton(String...)`
5. Impostare lo sfondo del bottone di colore Giallo, il foreground Blu
 - a. `setForeground(...)`, `setBackground(...)`
6. Impostare lo sfondo della finestra di colore Bianco
 - a. `setBackground(...)`
7. Impostare il testo del pulsante a "Pulsante di prova"
8. Aggiungere l'etichetta al pannello creato (che e' il content pane)
 - a. `add(...)`
9. Aggiungere il pulsante al pannello creato (che e' il content pane)
 - a. `add(...)`
10. Spostare il `setVisible` alla fine

JPanel – Altri componenti

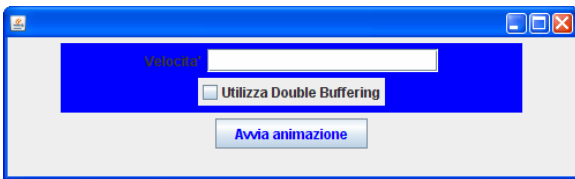
(modificare la classe precedente)

1. Creare una JTextField
2. Impostare la dimensione a 200 x 20
3. impostare il valore iniziale

4. aggiungere il componente al pannello
5. Creare una JComboBox
6. Impostare la dimensione a 300 x 20
7. aggiungere la JComboBox al pannello
8. Creare una JCheckBox
9. impostare il testo a "spunta la selezione"
10. aggiungere il componente al pannello
11. Spostare il setVisible alla fine

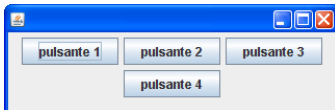
Esercizio per casa

Realizzare una JFrame come da figura utilizzando JPanel, JLabel, JButton, JCheckBox e JTextField

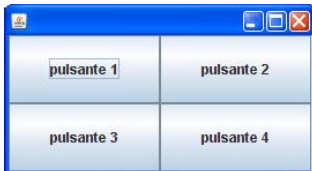


Layout Manager

- Utilizzando il FlowLayout creare una JFrame come da figura:



- Utilizzando il GridLayout creare una JFrame come da figura:



- Utilizzando il BorderLayout creare una JFrame come da figura:

