

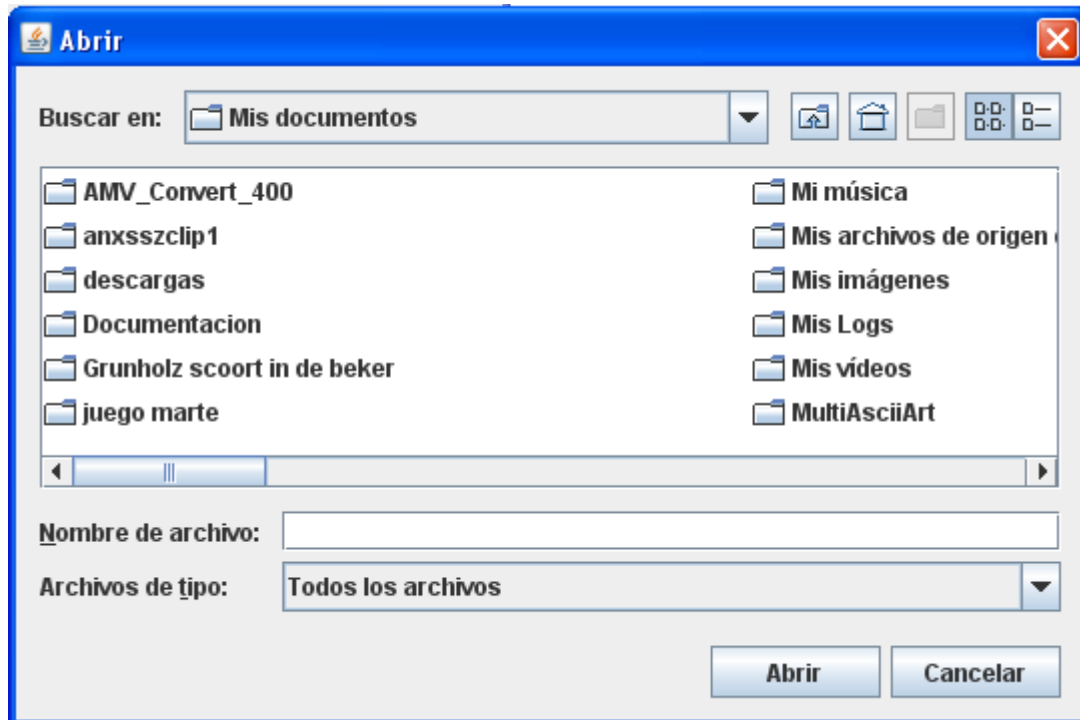
## EJERCICIO GUIADO. JAVA: FILECHOOSER

### Cuadros de diálogo Abrir y Guardar

Las opciones Abrir y Guardar son opciones muy comunes en las aplicaciones. Estas opciones permiten buscar en el árbol de carpetas del sistema un fichero en concreto y abrirlo, o bien guardar una información dentro de un fichero en alguna carpeta.

Java proporciona una clase llamada JFileChooser (*elegir fichero*) que permite mostrar la ventana típica de Abrir o Guardar:

*Ventana Abrir fichero:*

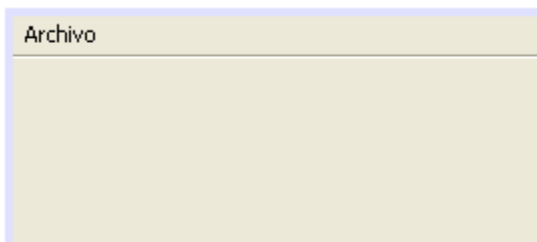


(La ventana de guardar es la misma, solo que muestra en su barra de título la palabra *Guardar*)

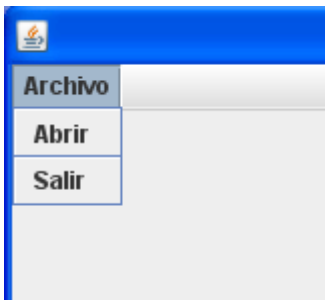
El objeto JFileChooser nos facilita la labor de elegir el fichero, pero no realiza la apertura o la acción de guardar la información en él. Esto tendrá que ser programado.

## Ejercicio guiado

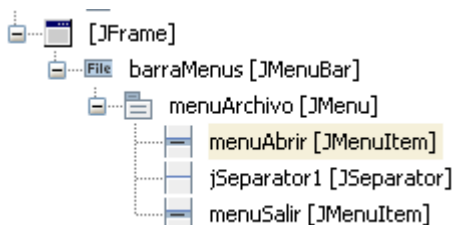
1. Vamos a practicar con el JFileChooser. Para ello, crea un nuevo proyecto.
2. Añade en el proyecto los siguientes elementos:
  - a. Una barra de menús. Llámala *barraMenus*.
  - b. Dentro de ella una opción “Archivo” llamada *menuArchivo*.
  - c. Dentro de la opción “Archivo”, introduce los siguientes elementos:
    - Una opción “Abrir”, llamada *menuAbrir*.
    - Un separador (llámalo como quieras)
    - Una opción “Salir”, llamada *menuSalir*.
3. Una vez hecho esto tu formulario tendrá la siguiente forma:



4. Si ejecutas el programa el menú se verá así:



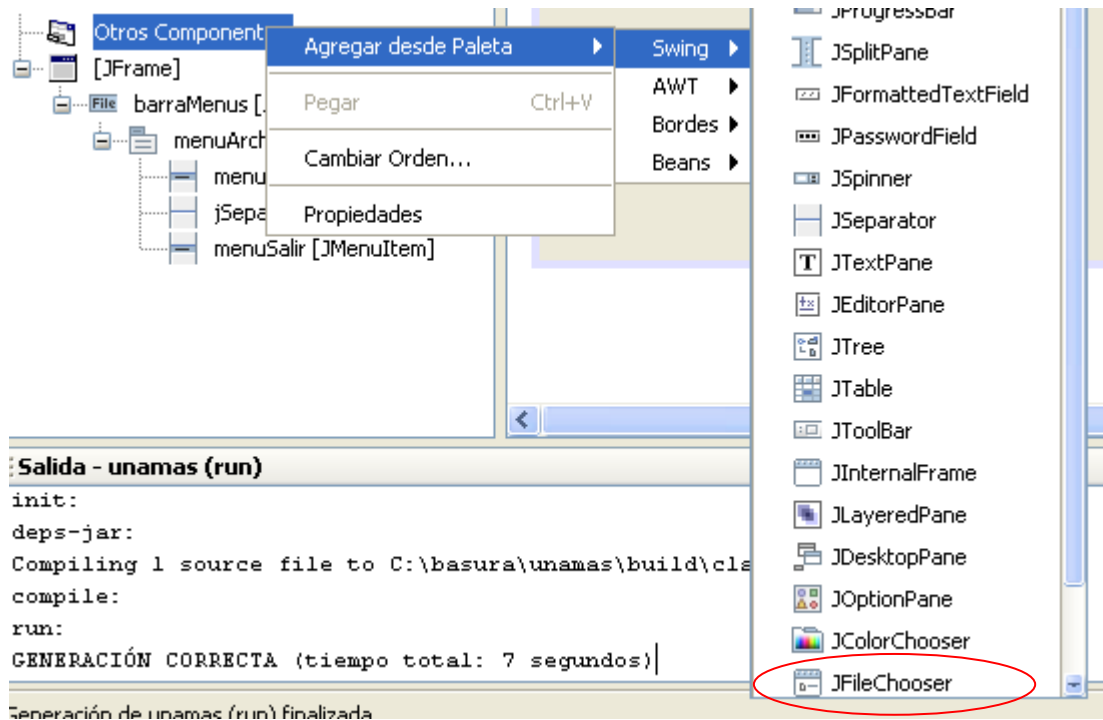
5. Si observas el *Inspector*, tendrá un aspecto parecido al siguiente:



6. Para que al pulsar la opción “Abrir” de nuestro programa aparezca el diálogo de apertura de ficheros, es necesario añadir a nuestro programa un objeto del tipo JFileChooser.

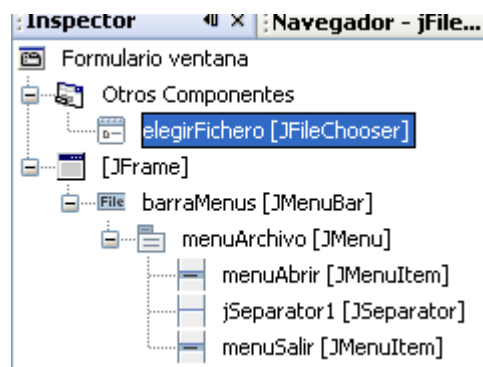
Los objetos JFileChooser se añadirán en la zona de “*Otros Componentes*” del inspector.

7. Haz clic con el derecho sobre la zona de “otros componentes” y activa la opción *Agregar desde Paleta – Swing – JFileChooser*.



8. Aparecerá entonces un objeto JFileChooser dentro de *Otros Componentes*. Aprovecha para cambiarle el nombre a este objeto. Su nombre será *elegirFichero*.

El *inspector* quedará así:



9. Una vez hecho esto, ya podemos programar la opción Abrir del menú. Activa el evento *actionPerformed* de la opción “Abrir” y programa dentro de él lo siguiente:

```

int resp;

resp=elegirFichero.showOpenDialog(this);

if (resp==JFileChooser.APPROVE_OPTION) {

    JOptionPane.showMessageDialog(null,elegirFichero.getSelectedFile().toString());

} else if (resp==JFileChooser.CANCEL_OPTION) {

    JOptionPane.showMessageDialog(null,"Se pulsó la opción Cancelar");

}

```

10. Ejecuta el código y prueba la opción “Abrir” del menú. Prueba a elegir algún fichero y abrirlo. Prueba a cancelar la ventana de apertura. Etc

11. Analicemos el código anterior:

```

int resp;

resp=elegirFichero.showOpenDialog(this);

```

- Estas dos líneas crean una variable entera *resp* (respuesta) y a continuación hacen que se muestre la ventana “Abrir Fichero”. Observa que para conseguirlo hay que usar el método *showOpenDialog* del objeto *elegirFichero*. Este método lleva como parámetro la ventana actual (*this*)
- El método *showOpenDialog* no solo muestra la ventana “Abrir Fichero” sino que también devuelve un valor entero según el botón pulsado por el usuario en esta ventana. Esto es: botón “Abrir” o botón “Cancelar”.
- Se pueden usar dos *if* para controlar lo que sucede si el usuario pulsó el botón “Abrir” o el botón “Calcelar” de la ventana “Abrir Fichero”:

```

if (resp==JFileChooser.APPROVE_OPTION) {

    JOptionPane.showMessageDialog(null,elegirFichero.getSelectedFile().toString());

} else if (resp==JFileChooser.CANCEL_OPTION) {

    JOptionPane.showMessageDialog(null,"Se pulsó la opción Cancelar");

}

```

- En el primer *if* se compara la variable *resp* con la constante *JFileChooser.APPROVE\_OPTION*, para saber si el usuario pulsó “Abrir”.
- En el segundo *if* se compara la variable *resp* con la constante *JFileChooser.CANCEL\_OPTION*, para saber si el usuario pulsó “Calcelar”.
- En el caso de que el usuario pulsara “Abrir”, el programa usa el método *getSelectedFile* del objeto *elegirFichero* para recoger el camino del fichero elegido. Este camino debe ser convertido a cadena con el método *toString*.
- El programa aprovecha esto para mostrar dicho camino en pantalla gracias al típico *JOptionPane*.
- En el caso del que el usuario pulsara el botón “Cancelar” el programa muestra un mensaje indicándolo.

12. Hay que volver a dejar claro que el cuadro de diálogo “Abrir” realmente no abre ningún fichero, sino que devuelve el camino del fichero elegido usando el código:

```
elegirFichero.getSelectedFile().toString()
```

Luego queda en manos del programador el trabajar con el fichero correspondiente de la forma que desee.

## **CONCLUSIÓN**

**Los objetos JFileChooser permiten mostrar el cuadro de diálogo “Abrir Fichero” o “Guardar Fichero”.**

**Estos objetos no abren ni guardan ficheros, solo permiten al usuario elegir el fichero a abrir o guardar de forma sencilla.**

**El JFileChooser devuelve el camino del fichero elegido, y luego el programador trabajará con dicho fichero como mejor le interese.**