

## **Manual NetBeans**

<https://netbeans.org/>

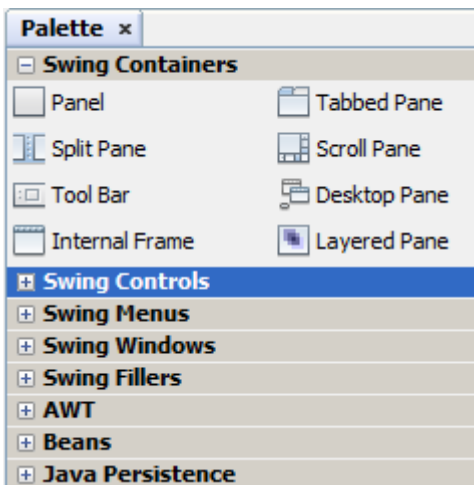
### **Zona de diseño Aplicación NetBeans.**

Una Vez creado el JFrame (Botón derecho "OPEN" en JavaFXnombre\_aplicación)  
En la parte superior tiene una barra de herramientas con diferentes elementos:



1. Source – Design: estos dos botones nos permiten cambiar entre modo de vista de código y gráfico. En el Gráfico podremos añadir los distintos elementos de la interfaz, mientras que en el de vista de código les daremos funcionalidad. Nótese que en la parte de código aparecerán zonas sombreadas de azul, lo que significará que ese trozo de código sólo puede ser editado mediante el GUI Builder y no de forma manual.
2. En esta parte tenemos 3 botones muy útiles.
  - a. Modo Selección: nos permite seleccionar los elementos de la interfaz y moverlos o cambiar su tamaño.
  - b. Modo Conexión: nos deja definir la relación entre dos elementos de la interfaz, sin tener que entrar en la vista de código.
  - c. Vista previa: aparece una interfaz preliminar para que podamos evaluar su funcionalidad antes de compilar.
2. Botones de autoajuste: con ellos podemos alinear los elementos de la interfaz de forma automática.
4. Pautas de autoredimensionamiento: indican si al ampliar la ventana principal de la interfaz los elementos que contenga se redimensionan con ella o no.

### **Paleta**



En ella podremos elegir qué nuevo elemento queremos añadir al diseño de la interfaz y colocarlo según nuestras preferencias. Contiene varios apartados diferenciados:

- Swing Containers: en esta parte se encuentran los **elementos que sólo sirven para contener a otros**, pero que por sí mismos no hacen nada. Ejemplos de ello son las barras de herramientas o los menús tabulares. Si queremos que contengan algo, debemos añadirlo en su interior.

- Swing Controls: aquí se almacenan los **elementos mediante los que se crea o almacena información y órdenes**, y que pueden estar contenidos en los descritos anteriormente o no. Como ejemplos, tenemos botones, etiquetas, barras deslizantes o tablas.

- Swing Menus: aquí hay distintos elementos que ayudan a la **creación de barras de menús**, añadiendo los menús propiamente dichos y sus elementos.

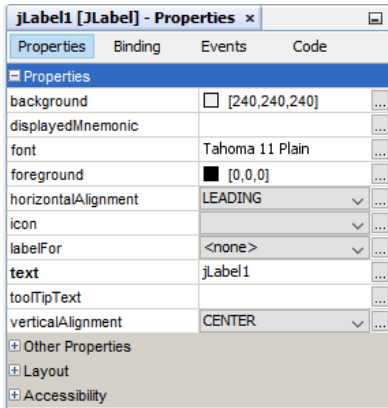
- Swing Windows: en esta sección tenemos una serie de ventanas que aparecen como diálogos, y que son útiles a la hora de **crear eventos de advertencia y similares**.

- Swing Fillers: Rellenan áreas no utilizadas de los contenedores. Aconsejable si se usan poner transparente.

- AWP: estos elementos son similares a los visto con anterioridad en Swing Containers y Swing Controls, pero con un diseño anticuado y simple, pues AWP es una **biblioteca de clases** para el desarrollo de interfaces anterior a Swing, la cual no es ni más ni menos que una extensión de la primera.

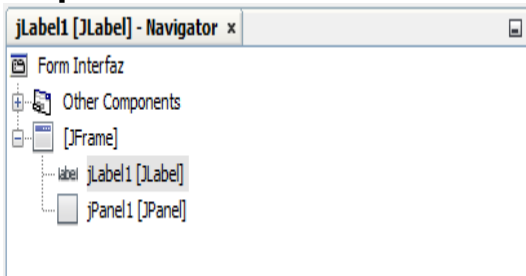
- Java Persistence: en este último apartado se hallan los **elementos correspondientes a consultas sobre bases de datos**.

## Propiedades de elementos



Aquí se mostrarán las propiedades del elemento que tengamos seleccionado en ese momento, permitiendo a su vez su alteración.

## Inspector



A parte de las zonas anteriores, existe una zona más, en la esquina inferior izquierda, llamada Inspector. Es aquí donde encontramos un resumen en forma de árbol de todos los elementos que hemos ido añadiendo a la interfaz, pudiendo además seleccionarlos directamente o cambiar sus propiedades pinchando en opción adecuada al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre ellos, sin necesidad de buscarlos en la propia interfaz.

**Pasos para dar forma a la interfaz que se desea crear: añadir, modificar propiedades y definir el anclaje.**

## Añadir un elemento

Basta con seleccionar el que queramos y arrástralo hasta la zona de diseño. En un principio suele ser mejor insertar primero los elementos contenedores, tales como paneles o menús, para luego ir añadiendo los demás.

## Modificar atributos

Lo primero que debemos hacer es redimensionarlos hasta estar conformes con el resultado. Después, seleccionamos el que queramos y en la zona de propiedades los modificamos a nuestro gusto.

## Anclaje

EL anclaje se refiere a la capacidad de un elemento de adaptarse al tamaño de la ventana o del objeto que la contiene (algo así como una interfaz dinámica en cuanto a tamaño). Se puede realizar de forma automática si acercamos un el elemento hasta el borde de la tabla de diseño o del contenedor, cuando aparece una línea punteada. Para hacerlo de forma manual simplemente basta con seleccionar o deseleccionar las opciones que relacionan contenedor con contenido en ancho, alto, o ambos a la vez. Otro tipo de anclaje es el que se da entre un elemento y otro al mismo nivel (ninguno contiene al otro), que hace que se conserve la posición relativa entre ambos. Esto se consigue usando las guías que aparecen mientras se arrastra un objeto: si lo ponemos a la distancia de una de las líneas que aparecen en otro elemento, esa distancia no se alterará nunca.