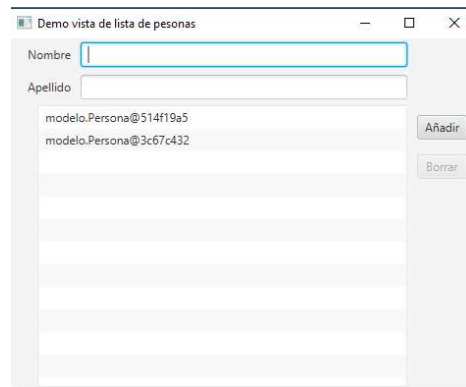


Tarea opcional 1 práctica 3

A partir del proyecto ListViewEjemplo1 con la clase Persona que se encuentra en Poliformat y cuya interfaz mostramos a continuación, debe realizar las siguientes acciones:



1. Añadir en la clase controladora de la interfaz anterior Cell y CellFactory, copie el código de la presentación de la página 20 y póngalo en el controlador (VistaListaControlador)

```
// dentro de la clase controladora, clase local
class PersonListCell extends ListCell<Persona>
{
    @Override
    protected void updateItem(Persona item, boolean empty)
    { super.updateItem(item, empty); // Obligatoria esta llamada
      if (item==null || empty) setText(null);
      else setText(item.getNombre() + " ," + item.getApellidos() );
    }
}

@FXML void borrarAccion(ActionEvent event) {
    int i = vistadeListafxID.getSelectionModel().getSelectedIndex();
    if (i>=0) datos.remove(i);
}
```

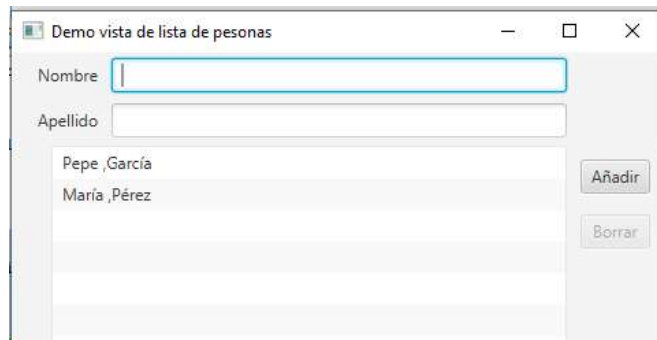
2. De igual forma añade la siguiente línea, en rojo, al método de inicialización

```
@Override
public void initialize(URL arg0, ResourceBundle arg1) {

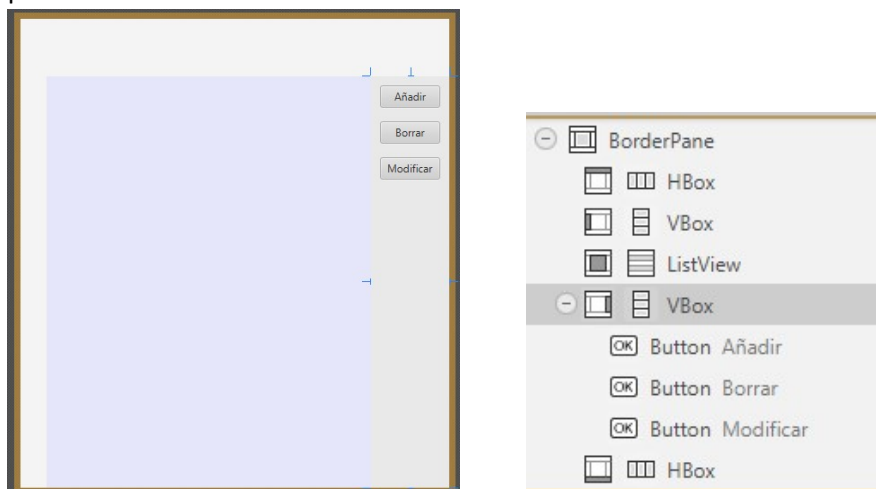
    // en el código de inicialización del controlador
    vistadeListafxID.setCellFactory(c-> new PersonListCell());

    ArrayList<Persona> misdatos = new ArrayList<Persona>();
    misdatos.add(new Persona("Pepe", "García"));
    misdatos.add(new Persona("María", "Pérez"));
    datos = FXCollections.observableArrayList(misdatos);
    vistadeListafxID.setItems(datos);
    // vinculaciónn entre la vista y el modelo
    ...}
```

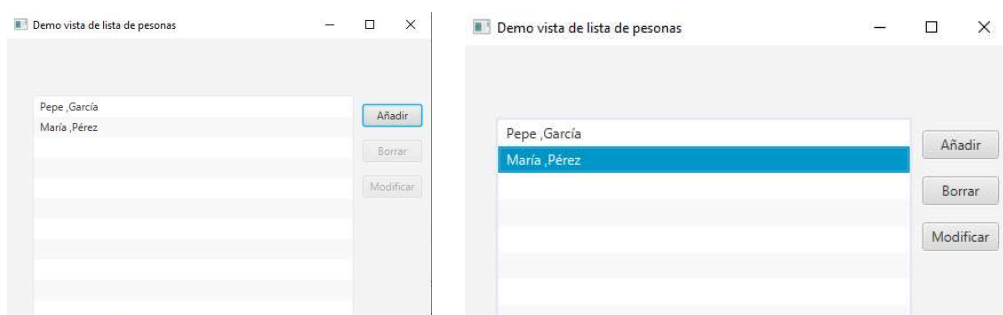
Al ejecutar el programa se muestra ahora:



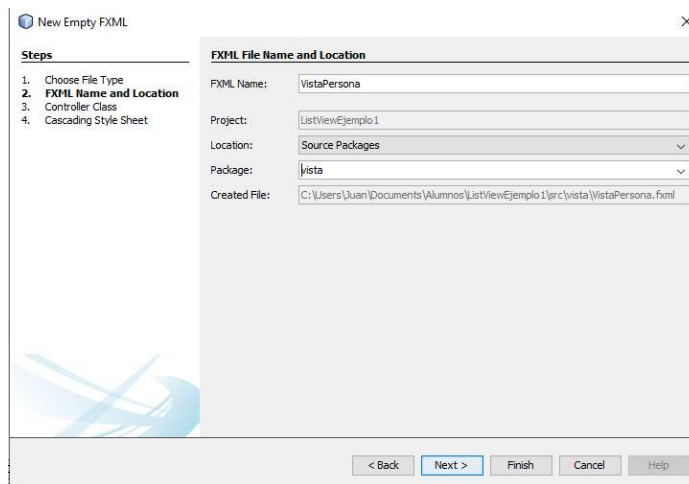
3. Elimine los dos campos de entrada y las dos etiquetas, añada un botón para modificar. En Scene Builder se muestra el resultado, hemos cambiado el gridPane superior por un HBox. Borre en el controlador toda referencia a los campos de entrada que inicialmente estaban inyectados y que se han eliminado, en otro caso tendrá una excepción de puntero nulo.



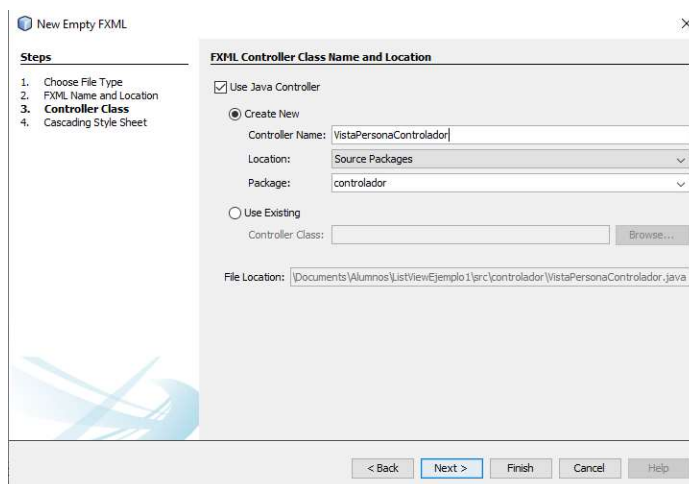
4. Hacer que el botón Añadir esté siempre habilitado, el botón Modificar al igual que el de Borrar, estarán activados si tenemos alguna persona seleccionada. Modifique los oyentes en el controlador de la ventana principal



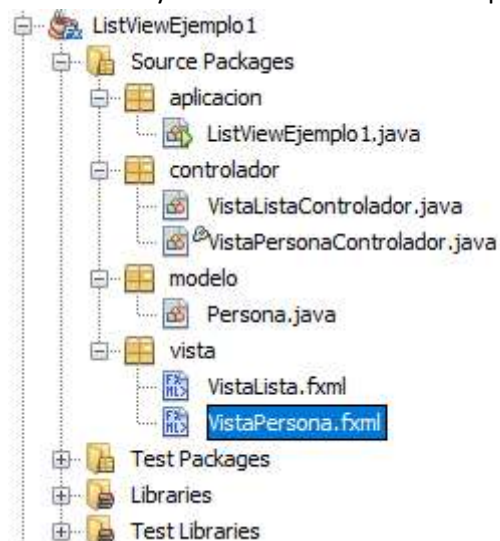
5. Al pulsar el botón Modificar o Añadir debe mostrarse una nueva ventana modal para que en un caso se modifiquen los datos y en el otro se añadan. La ventana debe tener dos botones: uno para cancelar y el otro para salvar. En ambos casos se cerrará la ventana modal.
6. Para crear la ventana en la pestaña de proyecto: New -> empty FXML, en la ventana siguiente cambie la información tal como se indica y pulse Next



7. En la siguiente ventana indique el nombre del controlador y en qué paquete se creará. Rellene la información tal como se muestra



8. Pulse Finish y encontrará en la venta de proyecto la siguiente estructura



9. Abra con Scene Builder la interface VistaPersona y complete la información, defina los campos inyectados al controlador.

10. Consulte el código de la primera parte de la Práctica 3 para ver cómo se abre una ventana secundaria, como se accede al controlador y se le pasa información

Alternativa de programación

En lugar de pasar como parámetro la persona seleccionada en la ventana principal a la ventana de modificación, podría pasar la FXCollection (que se llama datos en el ejemplo) y el índice seleccionado. Las modificaciones se pueden hacer directamente en la FXCollection y no es necesario devolver el nuevo valor de persona.

Posible extensión

Defina una extensión de modo que si se hace un doble-click en la ventana principal sobre una persona se abra automáticamente la ventana de modificar datos.