

## TEMA 2 – COMPONENTES JAVAFX – CONTENEDORES



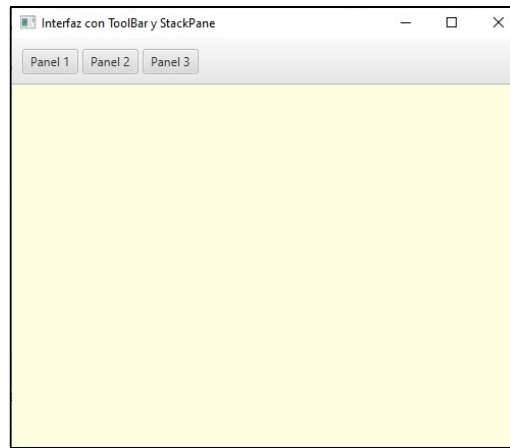
Tener en cuenta que:

- Estos ejercicios son prácticas básicas de programación adaptadas a la creación de una GUI.
  - La idea es mediante código (sin FXML) crear la GUI sin utilizar ningún editor para familiarizarnos sobre cómo funciona esta tecnología y con los principales contenedores: HBox, VBox, Pane, AnchorPane, GridPane, BorderPane y StackPane.
  - También haremos pruebas con el resto de objetos principales: TabPane, TitledPane, Toolbar y selector de ficheros FileChooser.
1. Tomar el ejercicio R1\_02 y haz pruebas de Layout con él. Ver probando qué ocurre cuando cambiamos de VBox a VBox, Pane, AnchorPane, GridPane, BorderPane y StackPane.

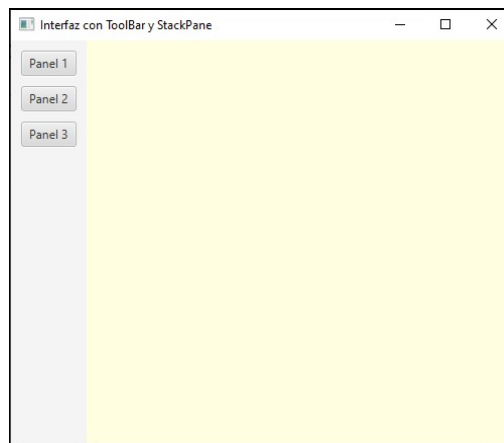


2. Crea una interfaz donde aparezca una Toolbar con 3 botones y un StackPane (3 paneles).
  - a. Coloca un color de fondo a cada uno de los Pane:

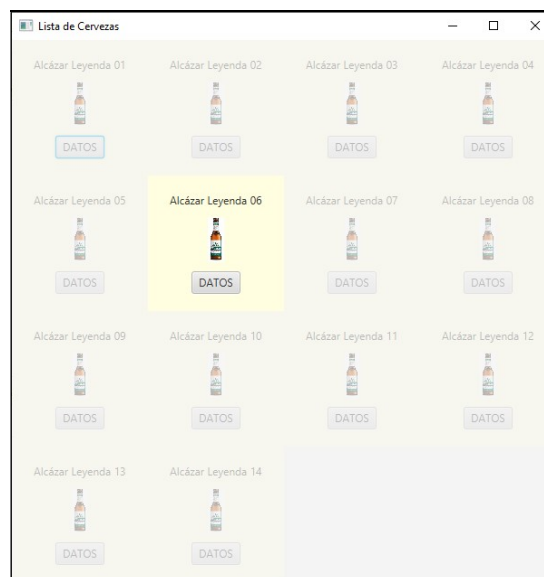
```
BackgroundFill fondoColor = new BackgroundFill(Color.LIGHTBLUE, new CornerRadii(0), null);  
pane.setBackground(new Background(fondoColor));
```
  - b. Haz que conforme vayamos pinchando en cada uno de los botones vaya cambiando de Panel (estamos simulando la estructura de una APP). En uno de los paneles vamos a meter un TabPane con 3 pestañas cada uno. Organízalo todo para que el parent inicial sea un BorderPane.



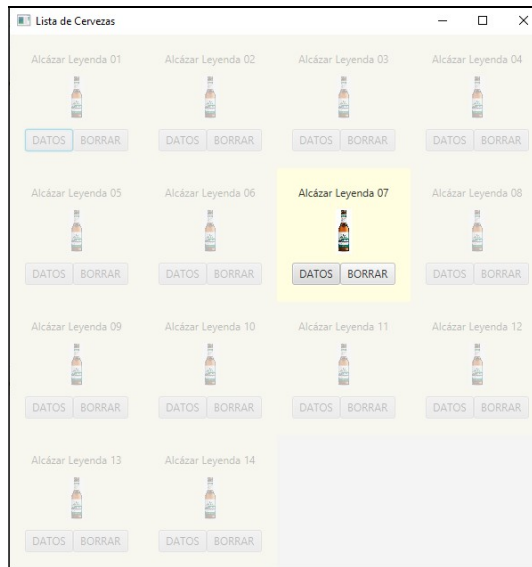
3. Repite el ejercicio anterior pero crea una botonera “manual” en la parte izquierda o derecha de la ventana. Al pinchar en cada uno de los botones cargará uno u otro Panel del StackPane. Organízalo todo para que el parent inicial sea un BorderLayout.



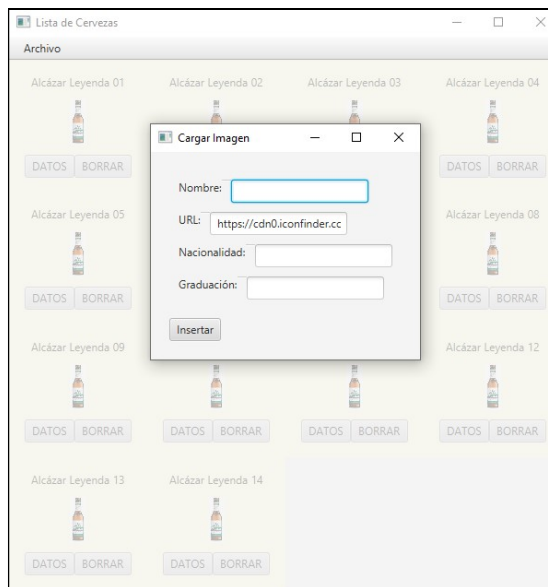
4. Crea un GridPane de 4x4. Haz que se rellene con Pane personalizado que contengan datos de Cervezas. Para ello tendrás que crear un modelo y rellenar un OL. Dicho modelo tendrá: una imagen, un nombre, nacionalidad y grados. Además, el Pane tendrá un botón que al pulsar nos deberá de sacar toda la información individual de dicho item en un ALERT (de la imagen solo sacará la url, no mostrará la imagen en sí en el ALERT).



5. Amplía el ejercicio anterior añadiendo un botón por cada Pane que elimine el dato del OL y por tanto desaparezca del GridPane.



6. Amplía el ejercicio anterior añadiendo un panel+botón desde donde podamos añadir nuevos objetos al OL y por tanto aparezcan en el GridPane. La imagen se deberá meter mediante una URL.



7. Cambia el ejercicio anterior para que la imagen que se cargue se haga mediante un FileChooser (extensiones para .jpg y .png). Para ello, tendrás que variar el modelo y la interfaz de inserción ya que una imagen cargada por URL es un String y una imagen cargada desde el SSOO será de tipo Image.

