Ho creato un ControllerGUI la cui unica funzione è collegare tutte le Jframe con la logica ed impostare la navigazione di jframe e jdialogue. Ci saranno poi uno o più altri controllers che non avranno niente a che fare con la GUI e riguarderanno solo la logica.

Ho scelto di creare una classe SuperJFrame che fa da padre a tutte le Jframe del progetto. Serve per raccogliere a fattore comune tutti gli attributi ed i metodi comuni a tutte le jframe. In particolare:

🡪 la SuperJFrame crea automaticamente l'associazione di ogni finestra con la GUI (ogni finestra ha un attributo ControllerGUI)

🡪 usa come icona un'immagine rappresentativa dell'app, che viene ereditata da tutte le jframe dell'app; se la si vuole cambiare si può cambiarla una volta per tutte cambiandola solo nella jframe-padre, anzichè cambiarla ad una ad una per tutte le finestre

🡪 implementa metodi per l'inserimento di immagini scalate su labels e bottoni, utilizzabili quindi in tutto il progetto. Su questi metodi avevo pensato di usare i generics per una implementazione più elegante, ma non esiste un modo semplice per farlo perché non ho trovato alcuna classe-padre comune a Jbutton e Jlabel che implementasse il metodo .setIcon; comunque non è una tragedia e penso di potermi limitare ad un semplice overloading.

Anche per le jDialogue sto pensando di fare una scelta analoga, creando una Jdialogue-padre, ma non so se in quel caso ne vale la pena.

Indirizzo github:

<https://github.com/EmaRomano/progettoCinema.git>

--------------------------------------------------------------------------------------------------

per la gui, sui bottoni si sono evitate scritte descrittive ingombranti ed antiestetiche, lasciando il compito di far capire all’utente la funzione di ciascun bottone con icone significative di sfondo al bottone stesso; a scanso di equivoci, per maggiore chiarezza si sono usate anche le tooltips.

Ho ritenuto opportuno introdurre nel costruttore di alcune finestre un riferimento a sè stesse:

SuperJFrame questaFinestra = this;

questo perché è un riferimento necessario da usare negli action listener: in essi il “this” non si riferisce alla finestra corrente. Questo fatto l’ho usato nel metodo a seguire.

Nel programma, come in quasi tutti i programmi del mondo, ci sono molte finestre con un bottone “indietro”; per evitare di scrivere un metodo “bottoneIndietroPremuto” per ogni finestra che contiene un simile bottone, ne ho fatto solo uno (bottoneIndietroPremutoDallaFinestra) che prende come parametro la finestra dalla quale viene premuto il bottone, fa setVisible(false) su di essa e setVisible(true) sulla finestra precedente (per capire qual è ho usato un semplice costrutto di selezione usando “instanceof”).