

# Leitura e Escrita de Texto em Arquivos usando Java – Parte 2

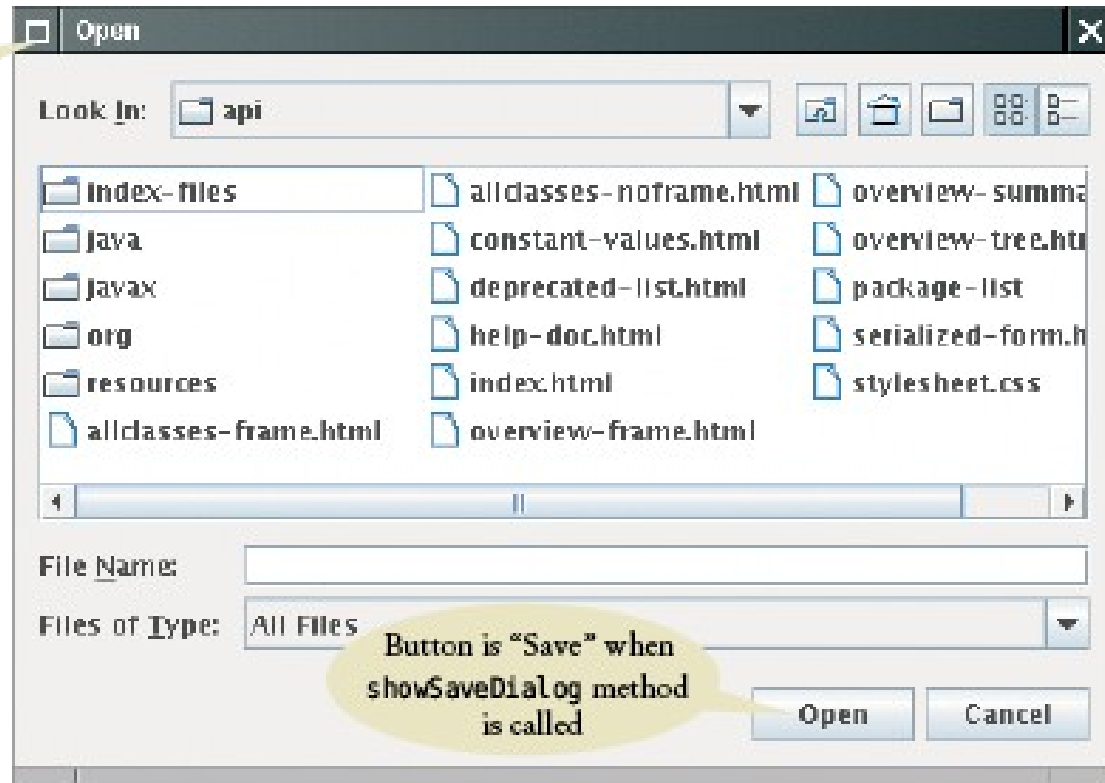
Programação Orientada a Objetos

Prof. Fabrício M. Lopes  
fabricao@utfpr.edu.br

## Arquivos – Caixa de Diálogo

- Em um programa com uma interface gráfica, existe a possibilidade de usar uma caixa de diálogo de arquivo de modo que os usuários possam escolher um arquivo.
- A classe ***JFileChooser*** implementa uma caixa de diálogo de arquivo para o pacote Swing.

# Arquivos – Caixa de Diálogo



# Arquivos – Caixa de Diálogo

- A classe ***JFileChooser*** tem muitas opções para a exibição da caixa de diálogo, mas em sua forma mais básica é bastante simples:
  - Construa um objeto da classe ***JFileChooser***;
  - depois chame o método ***showOpenDialog*** ou ***showSaveDialog***.
- Ambos os métodos mostram a mesma caixa de diálogo, mas o botão para selecionar um arquivo é rotulado "Abrir" ou "Salvar", dependendo do método que você chamar.

# Exemplo: FileChooserDemo.java

```
import java.io.BufferedReader;
import java.io.File;
import java.io.FileReader;
import java.io.IOException;
import javax.swing.JFileChooser;
/**
 * @author fabricio@utfpr.edu.br
 */
public class FileChooserDemo {
    public static void main(String[] args) throws IOException {
        JFileChooser chooser = new JFileChooser();
        BufferedReader entrada = null;
        if (chooser.showOpenDialog(null) == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
            File selectedFile = chooser.getSelectedFile();
            entrada = new BufferedReader(new FileReader(selectedFile));
            int lineNumber = 0;
            while (entrada.ready()) {
                String line = entrada.readLine();
                System.out.println(lineNumber + ": " + line);
                lineNumber++;
            }
            entrada.close();
        }
    }
}
```

# Construindo uma aplicação

- Com o material visto, vamos montar uma aplicação de leitura e escrita de texto, similar a um editor simples;
- Vamos adotar o padrão **MVC (Model-View-Controller)**, que permite a divisão da aplicação em camadas muito bem definidas.

# Primeiro Passo – Classe de Trabalho (Texto)

- ***Model*** (dados que são armazenados)
  - Arquivo texto;
- ***Controller***
  - Vamos montar uma classe de trabalho com métodos para ler, gravar, abrir arquivo, etc.
- ***View***
  - Em seguida vamos construir uma interface gráfica para ‘chamar’ os métodos do Controller.

# Implementação

- Vamos tentar construir juntos!
- Abram o ambiente de desenvolvimento e vamos iniciar a implementação.



# Referências

- DEITEL, P.J. Java - Como Programar. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- NIEMEYER, Patrick. Aprendendo java 2 SDK. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- MORGAN, Michael. Java 2 para Programadores Profissionais. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2000.
- HORSTMANN, Cay, S. e CORNELL, Gary. Core Java 2. São Paulo: Makron Books, 2001 v.1. e v.2.