LEZIONE 1 SULLE GUI –

package guiLesson1;

import javax.swing.\*;

public class Finestra {

public static void main(String[] args) {

JFrame f = new JFrame(); //Nuova finestra

JButton b = new JButton("Ciao!"); //Nuovo bottone con testo 'Ciao!'

//Posizionamento del bottone (partendo da in alto a destra) e dimensioni:

// spostato a destra di 100px e in basso di 150px

// larghezza = 100px, altezza = 50px

b.setBounds(100, 150, 100, 50);

f.add(b); //Aggiungo il bottone alla finestra

f.setSize(300, 400); //Dimensioni della finestra: larghezza = 400px, altezza = 300px

f.setLayout(null); //Nessun layout

f.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE); //Quando chiudo la finestra termino il programma

f.setVisible(true); //Rendo visibile la finestra

}

}

import javax.swing.\*;

import java.awt.event.ActionEvent;

import java.awt.event.ActionListener;

//Implementiamo ActionListener APPROFONDIMENTO DA QUA https://www3.ntu.edu.sg/home/ehchua/programming/java/j4a\_gui.html

public class Finestra implements ActionListener {

JFrame frame;

JButton bottone;

public Finestra() {

frame = new JFrame();

bottone = new JButton("Cliccami!");

bottone.addActionListener(this); // Aggiungiamo l'action listener al botton (this perchè implementiamo ActionListener in questa classe)

bottone.setBounds(100, 150, 100, 50);

frame.add(bottone);

frame.setSize(300, 400);

frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);

frame.setVisible(true);

}

public static void main(String[] args) {

Finestra f = new Finestra();

}

// Questo è il metodo che verrà chiamato quando clicchiamo il bottone

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Hai cliccato il bottone!");

}

}

package guiLesson1;

import javax.swing.\*;

public class Finestra {

public static void main(String[] args) {

// Creare un JFrame (finestra)

JFrame frame = new JFrame("Interfaccia con Area di Testo");

// Configurare l'operazione predefinita alla chiusura della finestra

frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);

// Creare un JPanel con layout BorderLayout

JPanel panel = new JPanel();

// Creare un'area di testo

JTextArea textArea = new JTextArea(5, 20);

textArea.setEditable(true);

// Impostare le dimensioni dell'area di testo

// textArea.setColumns(20);

// textArea.setRows(5);

// Aggiungere l'area di testo al JPanel al centro

panel.add(textArea);

// Aggiungere il JPanel al pannello di contenuto del JFrame

frame.getContentPane().add(panel);

// Impostare le dimensioni della finestra

frame.setSize(300, 200);

// Rendere la finestra visibile

frame.setVisible(true);

}

}

--

import javax.swing.JFrame;

import javax.swing.JPanel;

import javax.swing.JTextArea;

import java.awt.BorderLayout;

import java.awt.Color;

public class InterfacciaConAreaDiTestoColorata {

public static void main(String[] args) {

// Creare un JFrame (finestra)

JFrame frame = new JFrame("Interfaccia con Area di Testo Colorata");

// Configurare l'operazione predefinita alla chiusura della finestra

frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);

// Creare un JPanel con layout BorderLayout

JPanel panel = new JPanel(new BorderLayout());

// Creare un'area di testo colorata

JTextArea textArea = new JTextArea();

textArea.setEditable(true);

textArea.setBackground(Color.YELLOW); // Impostare il colore di sfondo

// Impostare le dimensioni dell'area di testo

textArea.setColumns(20);

textArea.setRows(5);

// Aggiungere l'area di testo al JPanel al centro

panel.add(textArea, BorderLayout.CENTER);

// Aggiungere il JPanel al pannello di contenuto del JFrame

frame.getContentPane().add(panel);

// Impostare le dimensioni della finestra

frame.setSize(300, 200);

// Rendere la finestra visibile

frame.setVisible(true);

}

}

package guiLesson1;

import java.awt.Color;

import java.awt.event.ActionEvent;

import java.awt.event.ActionListener;

import javax.swing.\*;

public class Finestr implements ActionListener {

static JLabel label;

int contatore = 0;

JFrame frame;

JButton bottone;

public Finestr() {

frame = new JFrame("Finestra con Contatore");

// Configurare l'operazione predefinita alla chiusura della finestra

frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);

// Creare un JPanel con layout FlowLayout (il layout predefinito)

JPanel panel = new JPanel();

// Creare una JLabel per visualizzare il numero

label = new JLabel("Numero: 0"); // Usare la variabile di classe

// Creare un pulsante per incrementare il numero

JButton button = new JButton("Incrementa");

// Aggiungere l'action listener al bottone (this perché implementiamo ActionListener in questa classe)

button.addActionListener(this);

// Aggiungere la JLabel e il pulsante al JPanel

panel.add(label); // panel.add(label, JLabel.CENTER);

panel.add(button);

// Aggiungere il JPanel al pannello di contenuto del JFrame

frame.getContentPane().add(panel);

// Impostare le dimensioni della finestra

frame.setSize(300, 200);

// Rendere la finestra visibile

frame.setVisible(true);

}

public static void main(String[] args) {

Finestr f = new Finestr();

}

// Questo è il metodo che verrà chiamato quando clicchiamo il bottone

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

contatore++;

label.setText("Numero: " + contatore);

label.setForeground(Color.CYAN);

}

}

package guiLesson1;

import java.awt.Color;

import java.awt.event.ActionEvent;

import java.awt.event.ActionListener;

import javax.swing.\*;

public class Finestr implements ActionListener {

static JLabel label;

int contatore = 0;

JFrame frame;

JButton bottone;

public Finestr() {

frame = new JFrame("Finestra con Contatore");

// Configurare l'operazione predefinita alla chiusura della finestra

frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);

// Creare un JPanel con layout FlowLayout (il layout predefinito)

JPanel panel = new JPanel();

// Creare una JLabel per visualizzare il numero

label = new JLabel("Numero: 0"); // Usare la variabile di classe

// Creare un pulsante per incrementare il numero

JButton button = new JButton("Incrementa");

// Aggiungere l'action listener al bottone (this perché implementiamo ActionListener in questa classe)

button.addActionListener(this);

// Aggiungere la JLabel e il pulsante al JPanel

panel.add(label, JLabel.CENTER);

panel.add(button);

// Aggiungere il JPanel al pannello di contenuto del JFrame

frame.getContentPane().add(panel);

// Impostare le dimensioni della finestra

frame.setSize(300, 200);

// Rendere la finestra visibile

frame.setVisible(true);

}

public static void main(String[] args) {

Finestr f = new Finestr();

}

// Questo è il metodo che verrà chiamato quando clicchiamo il bottone

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

contatore++;

label.setText("Numero: " + contatore);

label.setForeground(new java.awt.Color((int) (Math.random() \* 255), (int) (Math.random() \* 255), (int) (Math.random() \* 255)));

}

}