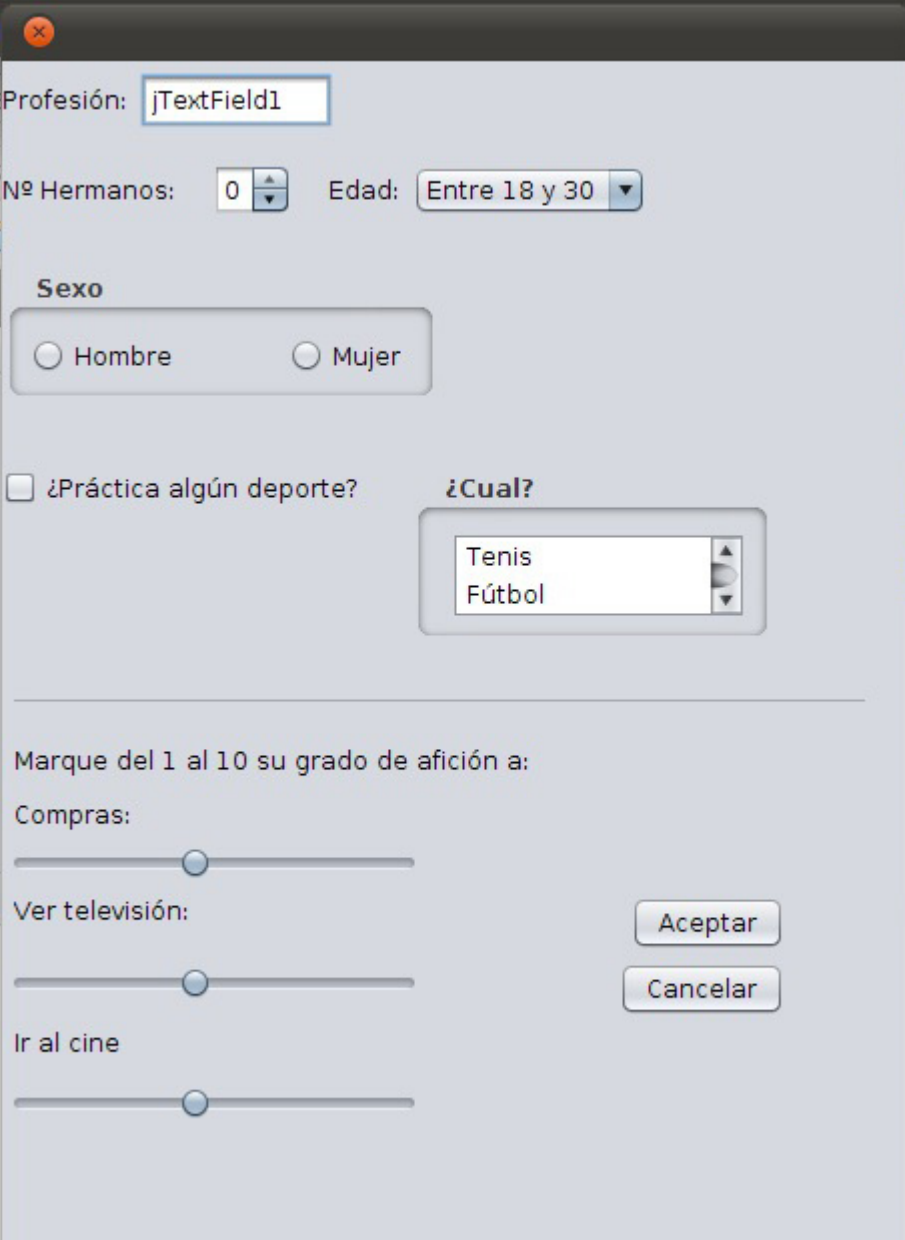


EJERCICIO

Crea o reutiliza tus proyectos anteriores para una interfaz que solicite a un usuario rellenar una encuesta. Utiliza para ello un contenedor de nivel superior (JFRAME) y un contenedor secundario (JDIIALOG) para rellenar el formulario. También puedes utilizar contenedores intermedios o de segundo nivel para alojar otros componentes de la app.

EJEMPLO DEL FORMULARIO



The image shows a Java Swing dialog box titled "EJEMPLO DEL FORMULARIO". It contains the following components:

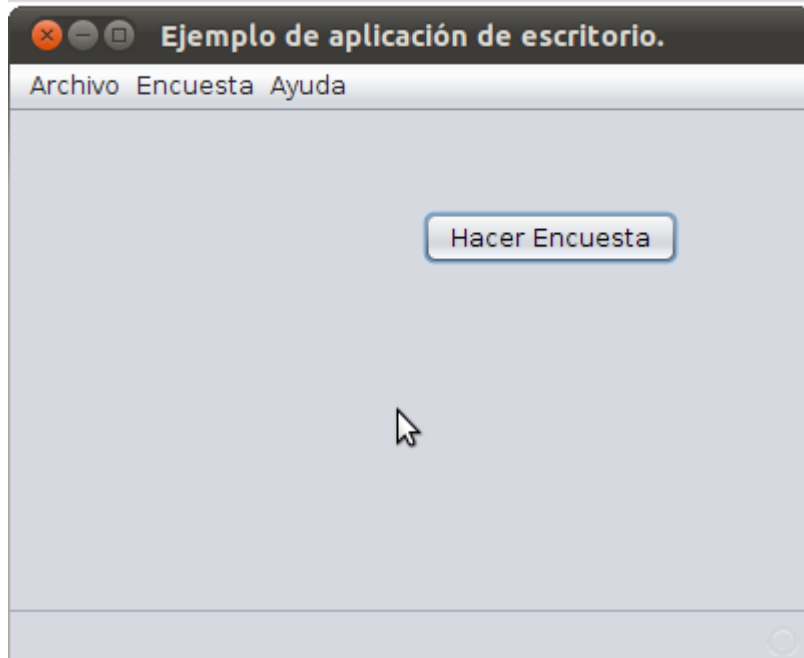
- Profesión:** A text field labeled "jTextField1".
- Nº Hermanos:** A spinner box with the value "0".
- Edad:** A dropdown menu showing "Entre 18 y 30".
- Sexo:** A panel containing two radio buttons labeled "Hombre" and "Mujer".
- ¿Práctica algún deporte?:** A checkbox.
- ¿Cual?:** A dropdown menu showing "Tenis" and "Fútbol".
- Marque del 1 al 10 su grado de afición a:** A section header for three sliders.
- Compras:** A slider.
- Ver televisión:** A slider.
- Ir al cine:** A slider.
- Buttons:** "Aceptar" and "Cancelar" buttons.

Para generar esta interfaz necesitarás los siguientes componentes: etiquetas, un campo de texto para la profesión, un Spinner para el número de hermanos, una lista desplegable para la edad, un panel, botones de radio y un grupo de botones para el sexo, una casilla de verificación para preguntar al usuario si le gusta el deporte, un panel y una lista de opciones para los deportes (Tenis, Fútbol, Balonmano, Atletismo y Natación), también un separador y para las aficiones tres deslizadores. Necesitarás modificar las siguientes propiedades:

- Hemos modificado los nombres de todos los componentes y hemos añadido ToolTipText a los controles que no son etiquetas.
- Para añadir un título a un panel utiliza la propiedad border y selecciona Borde con título, rellenando en cada caso el título correspondiente.
- Para que los botones de radio sean mutuamente excluyentes y no se puedan seleccionar al mismo tiempo se debe asignar a la propiedad BotonGroup el nombre que de haya asignado al grupo de botones (grpSexo, por ejemplo).
- Las listas se rellenan modificando la propiedad model, escribiendo en líneas separadas cada uno de los valores que deben mostrar.
- Los deslizadores toman como valor mínimo (minimun) 1 y como valor máximo (maximun) 10, estando por defecto en 5 (value). Para que se vean los intervalos se establece el menor y mayor rango de intervalos (majorTickSpacing y minorTickSpacing) a uno y se indica que se muestren marcando paintLabels.
- Modificando la fuente de las etiquetas puedes dar más vistosidad a la interfaz que estás creando, prueba a hacerlo y personaliza tu formulario.

CONTENEDOR PRINCIPAL.

En el JFrame añade un menú llamado encuesta con un submenú que se llame realizar encuesta. Al hacer clic sobre hacer encuesta se debe abrir el formulario para realizar la encuesta. Debes abrir el formulario en modo modal. Añade un botón al formulario principal, ponle el texto Hacer encuesta y modifícalo para que al hacer clic sobre el botón también se abra el formulario del mismo modo.



Para crear un nuevo **menú** y **submenú** debes añadir un componente de tipo Menú sobre la barra de menús, puedes cambiarle el nombre y el texto haciendo clic con el botón derecho sobre el componente. El submenú se crea añadiendo un componente Elemento de menú sobre el menú que acabas de crear. Por defecto se crea a la derecha, pero puedes arrastrar el componente hasta colocarlo en el centro.

Para añadir funcionalidad al elemento de menú haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona la opción *seleccionar acción*. Rellena el cuadro con los siguientes datos:

- **Acción:** Nueva acción.
- **Clase de acción:** la clase de tu formulario. En este caso `aplicacionescritorio.AplicacionEscritorioView`
- **Método:** `abrirEncuesta`.
- **Sugerencia:** Abre el formulario para hacer la encuesta.
- **Acelerador:** `Ctrl + E`.
- No seleccionaremos ningún icono.

Al aceptar esto se abre el código fuente del formulario donde se ha añadido automáticamente el siguiente código:

Al aceptar esto se abre el código fuente del formulario donde se ha añadido automáticamente el siguiente código:

```
@Action

    public void abrirEncuesta() {

    }
```

es en esta función donde debemos incluir el código que abrirá la interfaz de la encuesta, que es el siguiente:

```
public mienquesta encuesta;

@Action

    public void abrirEncuesta() {

        if (mienquesta == null) {

            JFrame mainFrame =
AplicacionEscritorioApp.getApplication().getMainFrame();

            mienquesta = new encuesta(mainFrame, true);

            mienquesta.setLocationRelativeTo(mainFrame);

        }

        AplicacionEscritorioApp.getApplication().show(mienquesta);

    }
```

Suponiendo que la clase con la interfaz de la encuesta se llame encuesta.

Para el **botón** sencillamente incluye un botón en el formulario, cámbiale el nombre a *btnEncuesta* y el texto a *hacer encuesta*. Para que abra el formulario de las encuestas cuando se pulse abre el diálogo Añadir acción de igual forma que has hecho con el menú y selecciona como acción AbrirEncuesta de la lista de acciones que aparecen, el resto de opciones puedes dejarlas igual que para el menú.

En la encuesta puedes hacer que el botón de cancelar cierre la ventana asociándole la acción:

@Action

```
public void cerrar() {  
    dispose();  
}
```

ARMONIZAR FORMULARIO:

Al colocar un control sobre un formulario aparecen unas guías que te permiten colocarlo con más facilidad, esto será así mientras que tengas activa la opción diseño libre, lo puedes comprobar en el inspector haciendo clic con el botón secundario en el nodo raíz de la interfaz y seleccionando activar gestor de distribución. Si mueves un control estas guías te permitirán relacionarlo con otros componentes para que lo puedas alinear mejor.

Diseño previo [encuesta]

Profesión:

Nº Hermanos: Edad:

Sexo

☐ Hombre ☐ Mujer

☐ ¿Práctica algún deporte? ¿Cual?

Tenis

Fútbol

Marque del 1 al 10 su grado de afición a:

Compras:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ver televisión:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ir al cine:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Aceptar Cancelar

Ahora el formulario queda así, si examinas el código verás como hace uso de `GridLayout` para la colocación de los componentes en el formulario.

Este es el tipo de actuación por defecto, si prefieres probar otros modos de diseño puedes hacerlo haciendo clic con el botón secundario en el Inspector en el apartado `[JDialog]` y cambiar el gestor de distribución seleccionando *activar gestor de distribución* que permite elegir entre los diferentes tipos de diseños que hemos visto.

