

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS

DESARROLLO DE SOFTWARE II
1LS116

PROFESOR:
ING. JOSÉ JAVIER CHIRÚ F.

II SEMESTRE
2022



ENTRADA, SALIDA Y MANEJO DE EXCEPCIONES.

MÓDULO 3

¿Qué es JOptionPane?

JOptionPane es una clase que nos provee un conjunto de ventanas de dialogo que es ideal, para mostrar mensajes al usuario. Ya sean informativos, advertencias, errores, confirmaciones. O incluso tenemos la posibilidad de solicitar la introducción de un dato.

Esta clase la encontramos dentro del paquete `javax.swing`. Y para que funcione, y que no nos muestre un error el IDE, debemos importar la librería.

Si solamente vamos a trabajar con JOptionPane, es aconsejable utilizar la que solo importa dicha clase y no todas las librerías de Swing. Ya que de esta manera optimizamos mejor los recursos.

Tipos de mensaje en JOptionPane

4

JOptionPane tiene diferentes ventanas de dialogo, entre las que se encuentran:





- ❖ `JOptionPane.showMessageDialog()` nos permite mostrar un mensaje.
- ❖ `JOptionPane.showInputDialog()` nos permite la entrada de datos (similar al famoso Scanner de la consola).
- ❖ `JOptionPane.ConfirmDialog()` nos permite hacer preguntas con varias confirmaciones. Por ejemplo: Sí, No, Cancelar.
- ❖ `JOptionPane.showOptionDialog()` engloba/unifica los 3 anteriores diálogos.

showMessageDialog

```
JOptionPane.showMessageDialog( parentComponent: null, message: "Hello World");
```



Tipos de iconos de un JOptionPane

Icon	Code	IDE Value
No icon	<code>JOptionPane.PLAIN_MESSAGE</code>	-1
	<code>JOptionPane.ERROR_MESSAGE</code>	0
	<code>JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE</code>	1
	<code>JOptionPane.WARNING_MESSAGE</code>	2
	<code>JOptionPane.QUESTION_MESSAGE</code>	3

Tipos de mensaje en JOptionPane

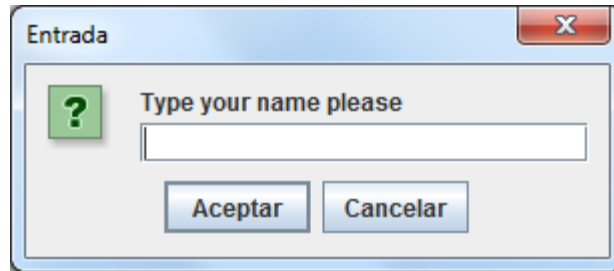
```
JOptionPane.showMessageDialog( parentComponent: null, message: "Error al abrir el Archivo", title: "Error", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);  
JOptionPane.showMessageDialog( parentComponent: null, message: "Atencion", title: "Warning", JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
```

showInputDialog

Este método es una función que muestra una ventana con una caja de texto y dos botones: Aceptar y Cancelar. Si oprimimos aceptar, recibiremos un String con el contenido de la caja de texto como retorno de la función. Si oprimimos cancelar, recibiremos un null como resultado.

showInputDialog

```
JOptionPane.showMessageDialog( parentComponent: null, message: "Hello " + name);
```



BufferedReader

La clase `BufferedReader` te permiten hacer lecturas sencillas desde de caracteres

```
BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));  
val1 =Integer.parseInt(br.readLine());
```

```
System.out.println("Introduzca un valor entero");  
System.out.println("La Suma de Respuesta "+res);
```

Salida de Datos

A large yellow triangle is positioned in the bottom right corner of the slide, pointing towards the top right.

MANEJO DE EXCEPCIONES

Una excepción es una situación anómala que puede tener lugar cuando ejecutamos un determinado programa. La forma en que el programador trate la misma es lo que se conoce generalmente como manejo o gestión de la excepción.

MANEJO DE EXCEPCIONES

```
// Bloque 1  
try {  
    // Bloque 2  
} catch (Exception error) {  
    // Bloque 3  
}  
// Bloque 4
```

MANEJO DE EXCEPCIONES

```
// Bloque 1
try {
// Bloque 2
} catch (ArithmeticException ae) {
// Bloque 3
} catch (NullPointerException ne) {
// Bloque 4
}
// Bloque 5
```