

Java och Swing

LiTHehack? Här?

kontakt@lithehack.se

lithehack.se/koma

Tisdagar och torsdagar, 17-19



Idag

- grafik
- menyer
- kortkomandon
- pop up-menyer
- submenyer

Skansholm *Java direkt* upplaga 6 eller 7 avsnitt 7.2, 12.4-7, 14.1

Grafik

Kort om java.awt.Graphics

Standardklassen `java.awt.Graphics` kan användas för att rita enkla figurer med hjälp av ett antal olika metoder.

Linjer, ellipser, rektanglar, bilder, text, mm.

Exempel

Används till exempel genom att skapa en subklass till JPanel.

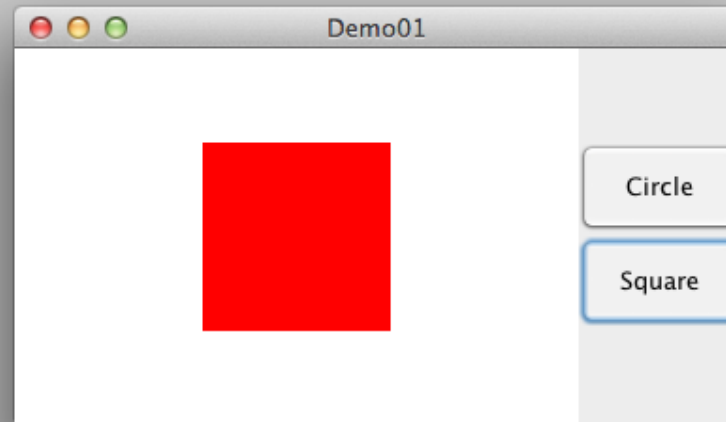
```
public class MyPanel extends JPanel
{
    // instansvariabler...
    // konstruktorer...
    // instansmetoder...

    // rita figuren, måste finnas
    public void paintComponent(Graphics g)
    {
        super.paintComponent(g);

        g.drawAAA(...);
        g.fillAAA(...);
    }
    // flera metoder möjliga...
}
```

paintComponent är protected, anropas endast indirekt via **repaint()**.

Tillämpat i exemplet ShapeDrawer för att rita cirklar och kvadrater.

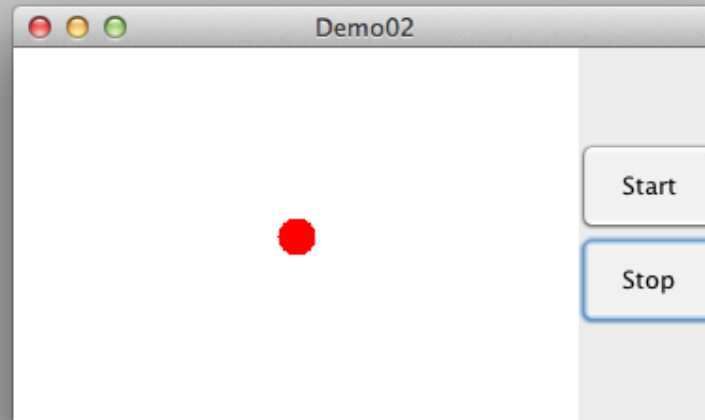


Mer avancerad grafik i `java.awt.Graphics2d`.

Animating

Standardklassen `javax.swing.Timer` kan användas för att generera `ActionEvents` på tidsbasis.

- `Timer(m, l);` – skapa en timer som genererar en händelse var `m`:te ms och registrera `l` som lyssnare.
- `start();` – starta timern
- `stop();` – stoppa timern



```
// Ny timer, anropar actionPerformed() i samma klass
private Timer timer = new Timer(100, this);

// ... massa grejer!
public void actionPerformed(ActionEvent e)
{
    if (e.getSource() == btnStart)
    {
        timer.start();
    }
    else if (e.getSource() == timer)
    {
        size += 10;
        size %= 160;

        drawer.setShape(shape, size, color);
    }
}
```

Menyer

En menyrad läggs till på JFrame.

En förenklad klasshierarki för menyer:

- `javax.swing.JComponent`
 - `javax.swing.JMenuBar`
 - `javax.swing.JMenuItem`
 - `javax.swing.JMenu`
 - `javax.swing.JCheckBoxMenuItem`
 - `javax.swing.JRadioButtonMenuItem`
 - `javax.swing.JPopupMenu`

Motsvarar klasserna JButton, JCheckBox och JRadioButton.

JMenuBar

- `JMenuBar () ;` — skapa en menyrad
- `add (myMenu) ;` — placera menyn `myMenu` i menyraden, vänster till höger

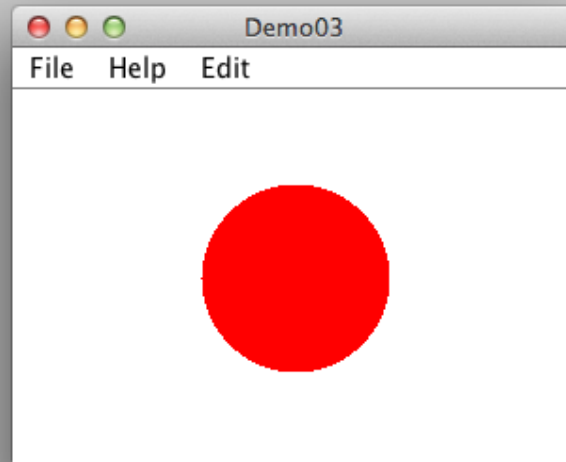
Menyraden `myMenuBar` placeras i fönstret `w` med
`w.setMenuBar (myMenuBar) ;`.

JMenu

- `JMenu("title");` — skapa meny med titeln `title`
- `add(menuItem);` — lägg till menyalternativet `menuItem` i menyn. Sker uppifrån och ned.
- `addSeparator();` — lägg till en horisontell linje i menyn.

Menyalternativen kan exempelvis vara

- `JMenuItem` — ett vanligt menyalternativ
- `JCheckBoxMenuItem` — en kryssruta
- `JRadioButtonMenuItem` — en radioknapp
- `JMenu` — en submeny



```
private JMenuBar mnb = new JMenuBar();

private JMenu menuFile = new JMenu("File");
private JMenu menuEdit = new JMenu("Edit");
private JMenu menuHelp = new JMenu("Help");

public Demo03()
{
    setJMenuBar(mnb);

    mnb.add(menuFile);
    mnb.add(menuHelp);
    mnb.add(menuEdit);

    mniCircle.addActionListener(this);
    mniSquare.addActionListener(this);

    mnuEdit.add(mniCircle);
    mnuEdit.add(mniSquare);
}
```

Kortkommandon

Aka. Hur du får användaren att känna sig riktigt hemma i ditt program

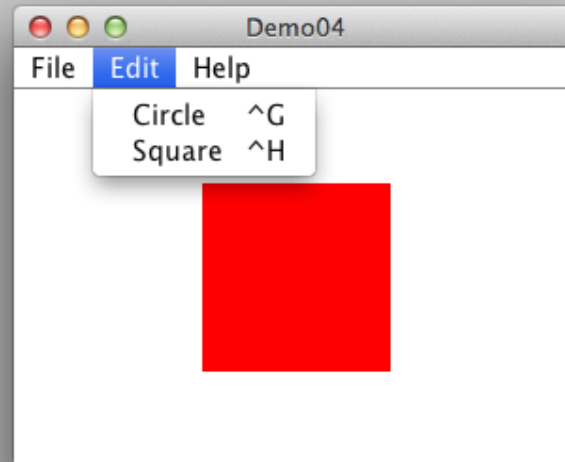
mnemonics – accelerators

mnemonics

```
// ALT + C  
menuItem.setMnemonic("C");
```

accelerators

```
// CTRL + C  
menuItem.setAccelerator(  
    KeyStroke.getKeyStroke(  
        KeyEvent.VK_C, ActionEvent.CTRL_MASK));
```



```
// CTRL-G eller ^G
mniCircle.setAccelerator(
    KeyStroke.getKeyStroke(
        KeyEvent.VK_G, ActionEvent.CTRL_MASK));

// CTRL-H eller ^H
mniSquare.setAccelerator(
    KeyStroke.getKeyStroke(
        KeyEvent.VK_H, ActionEvent.CTRL_MASK));
```

Popup-meny

Högerklicksmeny

• **Öppnar** en meny när man klickar på en knapp eller ett objekt

• **Öppnar** upp en lista med alternativ som användaren kan välja mellan

• **Öppnar** upp en lista med alternativ som användaren kan välja mellan

• **Öppnar** upp en lista med alternativ som användaren kan välja mellan

• **Öppnar** upp en lista med alternativ som användaren kan välja mellan

• **Öppnar** upp en lista med alternativ som användaren kan välja mellan

JPopupMenu

- `JPopupMenu("title");` — skapa en popup-menyn med titeln `title`
- `show(c, x, y);` — visa menyn för komponenten `c` på positionen `(x, y)`

Popupmeny `pmn` kopplas till en komponent `c`:

- `c.add(pmn);`

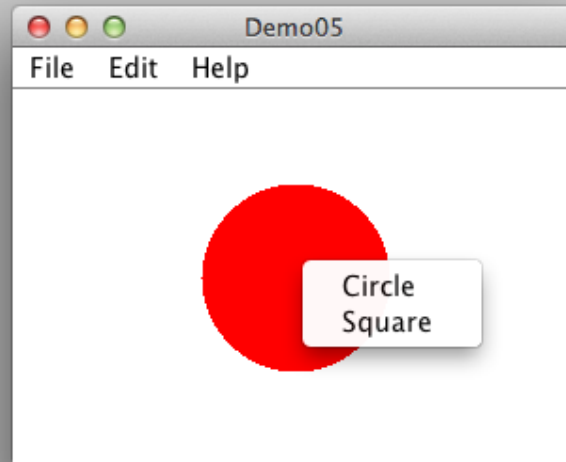
Koppla muslyssnare `l` till komponent `c`:

- `c.addMouseListener(l);`

`l` är en klass, måste implementera `MouseListener` direkt eller via standardklassen `MouseAdapter`.

MouseEvent

- `isMetaDown () ;` — bool, höger musknapp
- `getComponent () ;` — returnerar komponenten musmarkören är över
- `getX () ;` och `getY () ;` — koordinater för musmarkören



```
private JPopupMenu pmnEdit = new JPopupMenu("Edit");
// ...
drawer.addMouseListener(new PopupHandler());
// ...
private class PopupHandler extends MouseAdapter
{
    public void mousePressed(MouseEvent e)
    {
        if (e.isMetaDown()) // Höger musknappt nedtryckt?
        {
            pmnEdit.show(e.getComponent(), e.getX(), e.getY());
        }
    }
}
```

Mer exempel

Bortom Swing

- C#
- HTML/CSS/JavaScript
 - Bootstrap
 - Semantic UI

Nästa föreläsning: Android

kontakt@lithehack.se

lithehack.se/koma