

JavaFX Studies/ Aula03 e Aula04: Scene Builder

Começando com o sceneBuilder:

Primeiramente crie o seu arquivo .fxml pelo sceneBuilder e faça a base do layout dele, logo após, organize suas pastas baseadas na raiz do seu programa, é importante que o arquivo Main.java, esteja na raiz do seu programa, para iniciar o seu arquivo fxml, é importante pensar que ele é o root, logo ele será declarado da seguinte maneira:

```
Parent root = FXMLLoader.load(getClass().getResource("caminho até o arquivo.fxml"));
```

Como estamos usando java 8 é importante modificar alguns aspectos dentro do arquivo .fxml da seguinte forma:

```
xmlns="http://javafx.com/javafx/8.0.351" xmlns:fx="http://javafx.com/fxml/1"
```

Exemplo da criação do arquivo Main.java, chamando a primeira tela

```
import javafx.stage.*;

public class Main extends Application {
    Run | Debug
    public static void main(String[] args) {
        launch(args);
    }

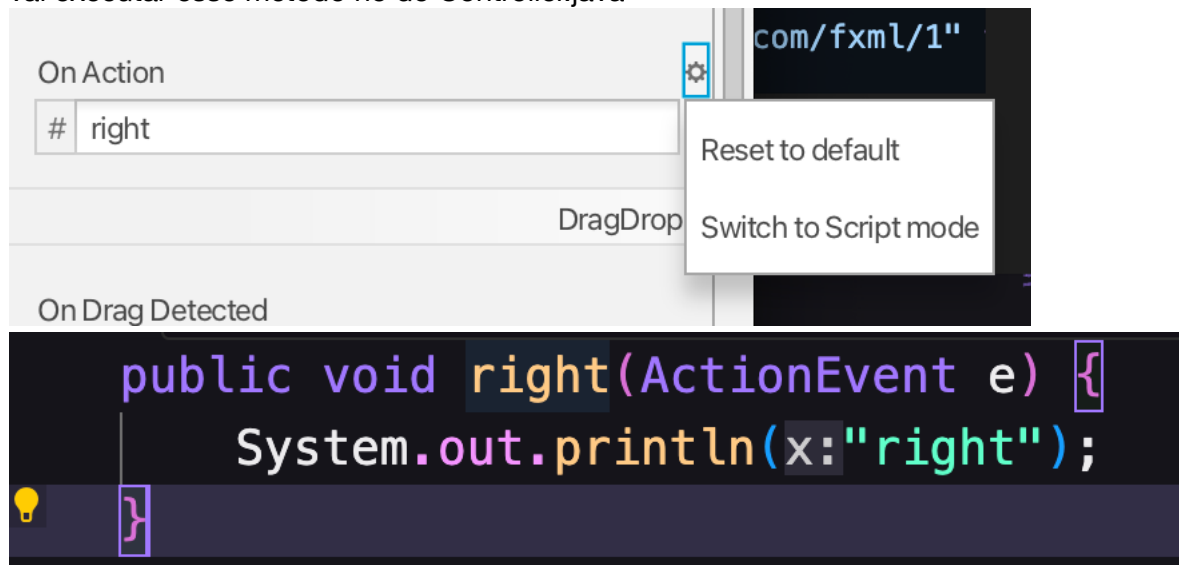
    @Override
    public void start(Stage primaryStage) throws Exception {
        Parent root = FXMLLoader.load(getClass().getResource
            (name:"./view/sample.fxml"));
        Scene scene = new Scene(root);
        primaryStage.setScene(scene);
        primaryStage.setTitle(value:"Aula 03");
        primaryStage.show();
    }
}
```

Handle Events do JavaFX:

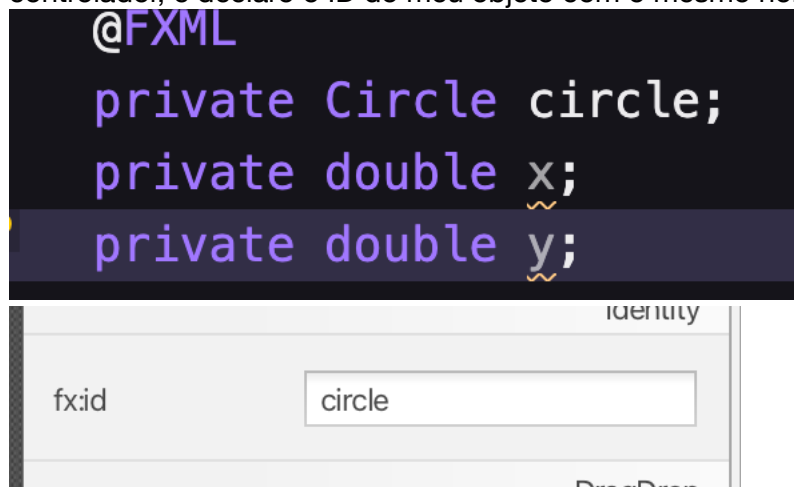
Primeiro tenha sua base montada, com uma tela, e sue controller, para achar a pasta do seu controller vc deve fazer: controller.nome_do_controlador.

Agora você tem linkado a sua tela com seu respectivo controlador, agora vamos entender algumas coisas do sceneBuilder:

Essa parte, simboliza que quando o componente sofrer uma ação ele vai realizar o método do controlador com o respectivo nome escrito ai, logo como isso é um botão, ao pressiona-lo, ele vai executar esse método no do Controller.java



Agora vamos entender sobre a adição de componentes, quando uso a seguinte anotação no meu controlador, e declaro o ID do meu objeto com o mesmo nome no sceneBuilder.



Quando uso essa anotação, o que ocorre é que o FXMLLoader, pega todos os dados que tenho no meu arquivo.fxml e injeta no meu controlador, logo agora eu recebo o objeto Circle que possui no meu arquivo.fxml, como uma variável de instância chama circle, e agora por ele posso realizar ações que vão modificar suas características;

É importante ressaltar que as variáveis x e y, estão recebendo a posição inicial do centro do círculo, porém eles a recebem e a tratam como 0, mesmo o círculo não estando no x=0 nem no y=0.

#ID