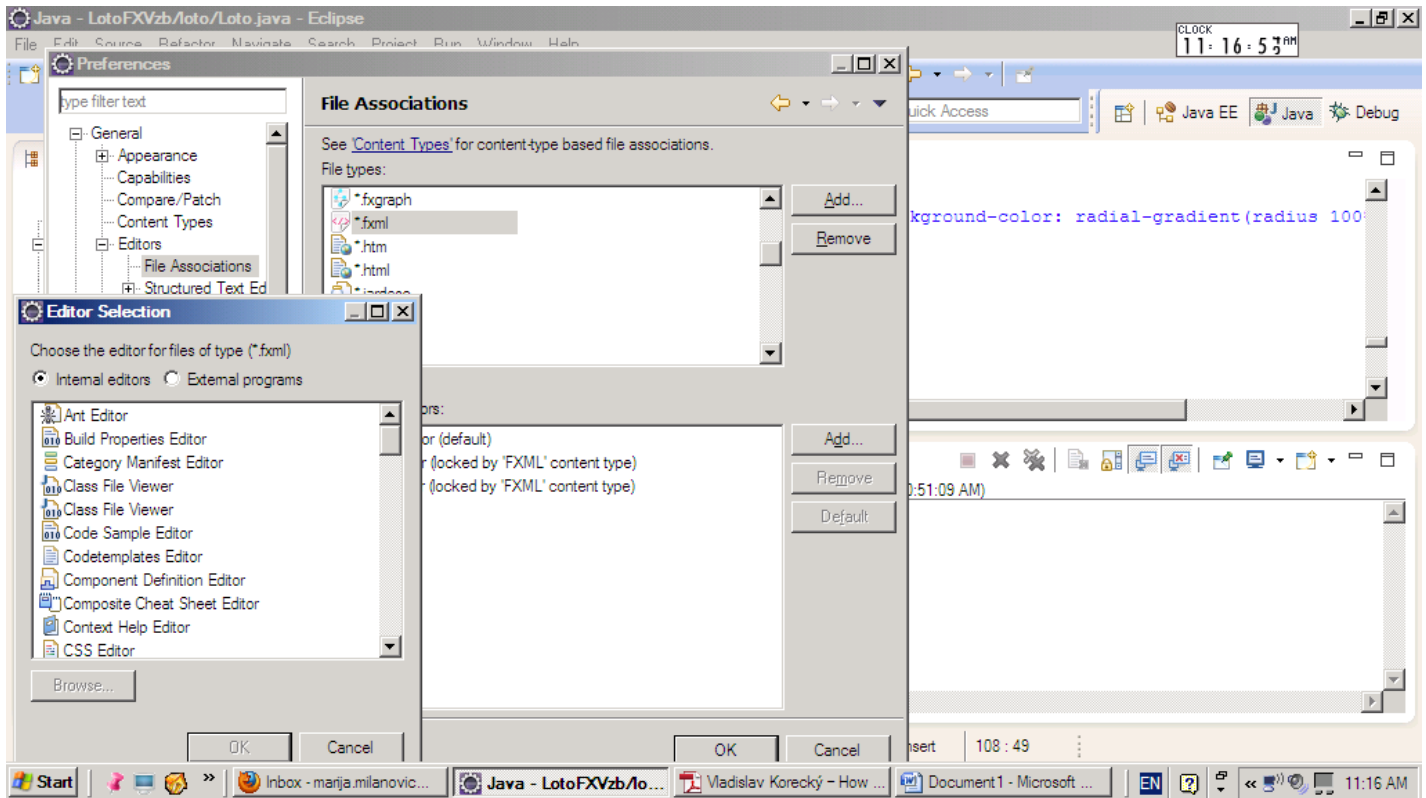


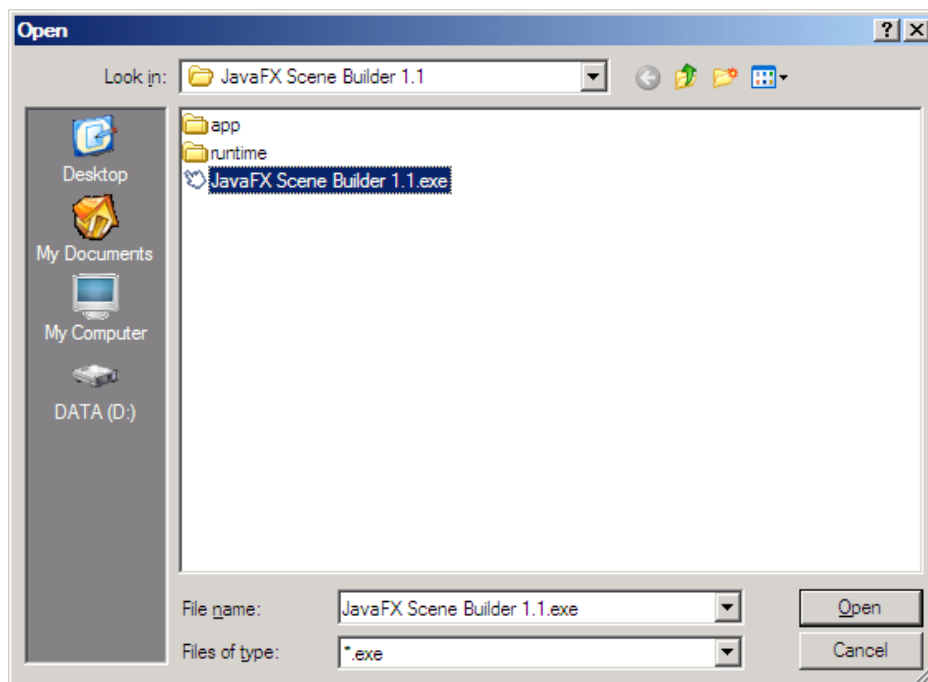
Конфигурисање Eclipse

Најпре је неопходно интегрисати Scene Builder у Eclipse:

1. покренути Eclipse
2. Window > Preferences
3. General > Editors > File associations
4. У листи "File types" одабрати "*.fxml"
5. Кликнути на дугме "Add" десно од "Associated Editors"

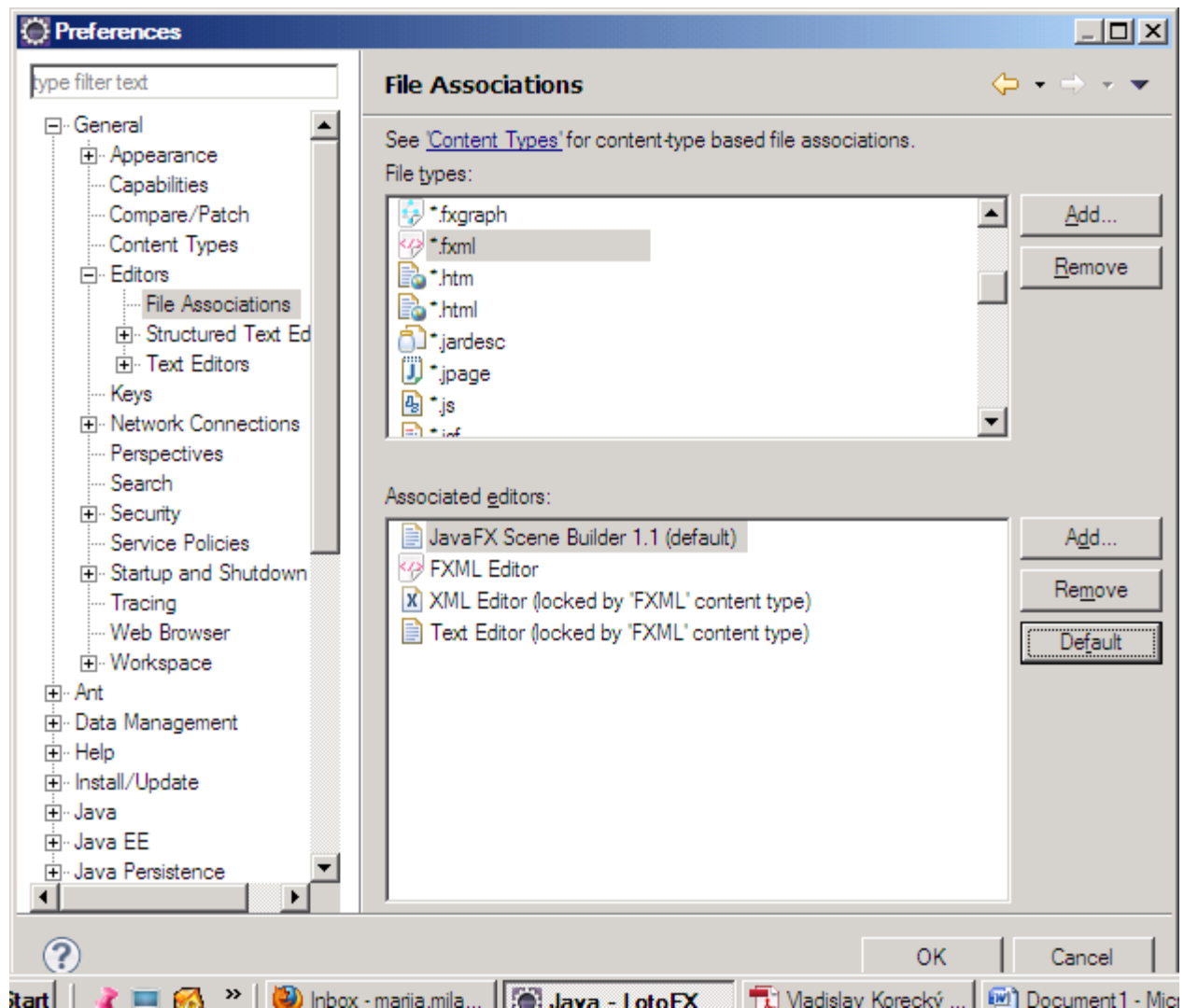


6. Изаберите "External programs" и нађите "JavaFX Scene Builder" у листи или користећи дугме "Browse".



¹ Преведено са: <http://www.korecky.org/?p=678>

7. Изаберите "JavaFX Scene Builder" у "Associated editors" и кликните на дугме "Default".

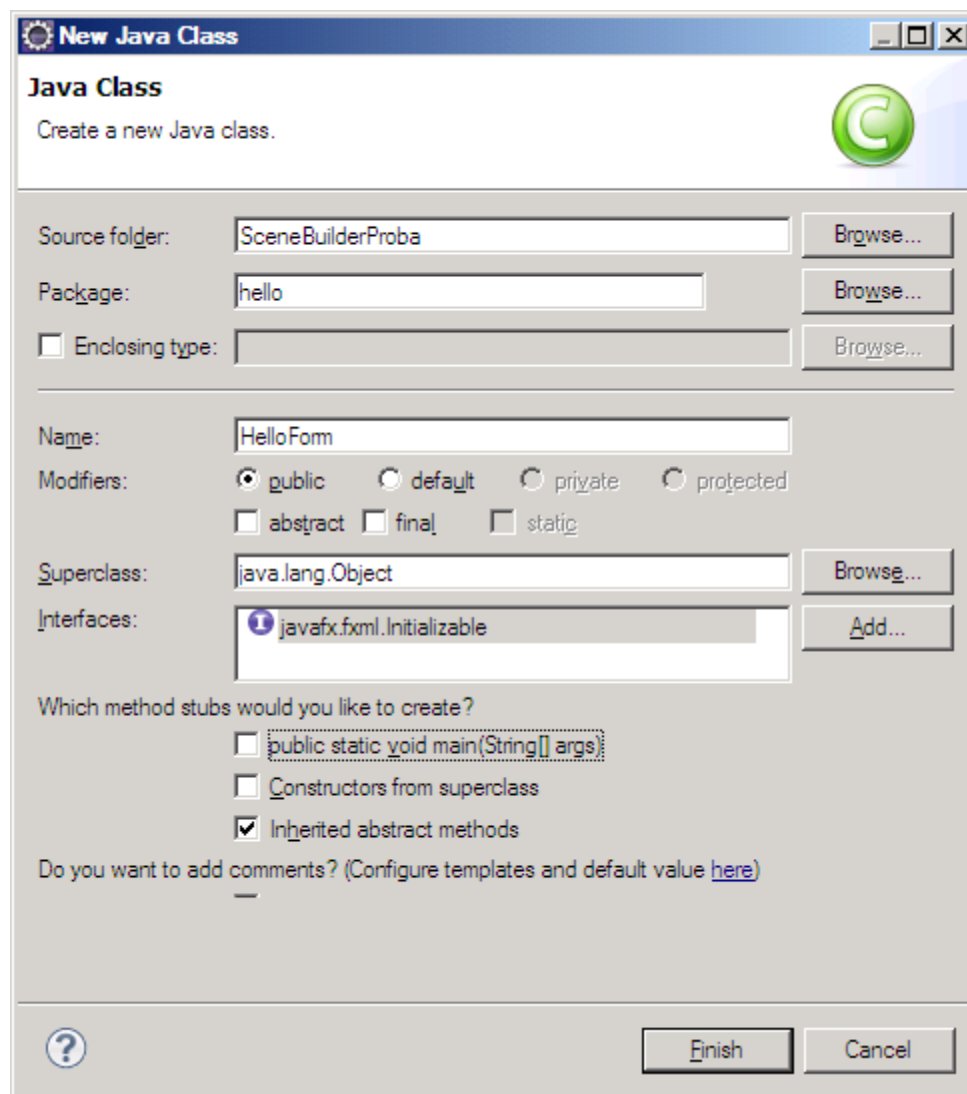


JavaFX Scene Builder би сада требало да буде подразумевани едитор за FXML.

JavaFX пример

Креирање једноставне JavaFX апликације.

1. Креирати нови "JavaFX Project" (New > Project...> JavaFX > JavaFX Project) и пакет, нпр. "hello".
2. Креирати класу "HelloForm.java" која **имплементира** интерфејс "javafx.fxml.Initializable":



Код треба да изгледа овако:

```
package hello;

import java.net.URL;
import java.util.ResourceBundle;

import javafx.fxml.Initializable;

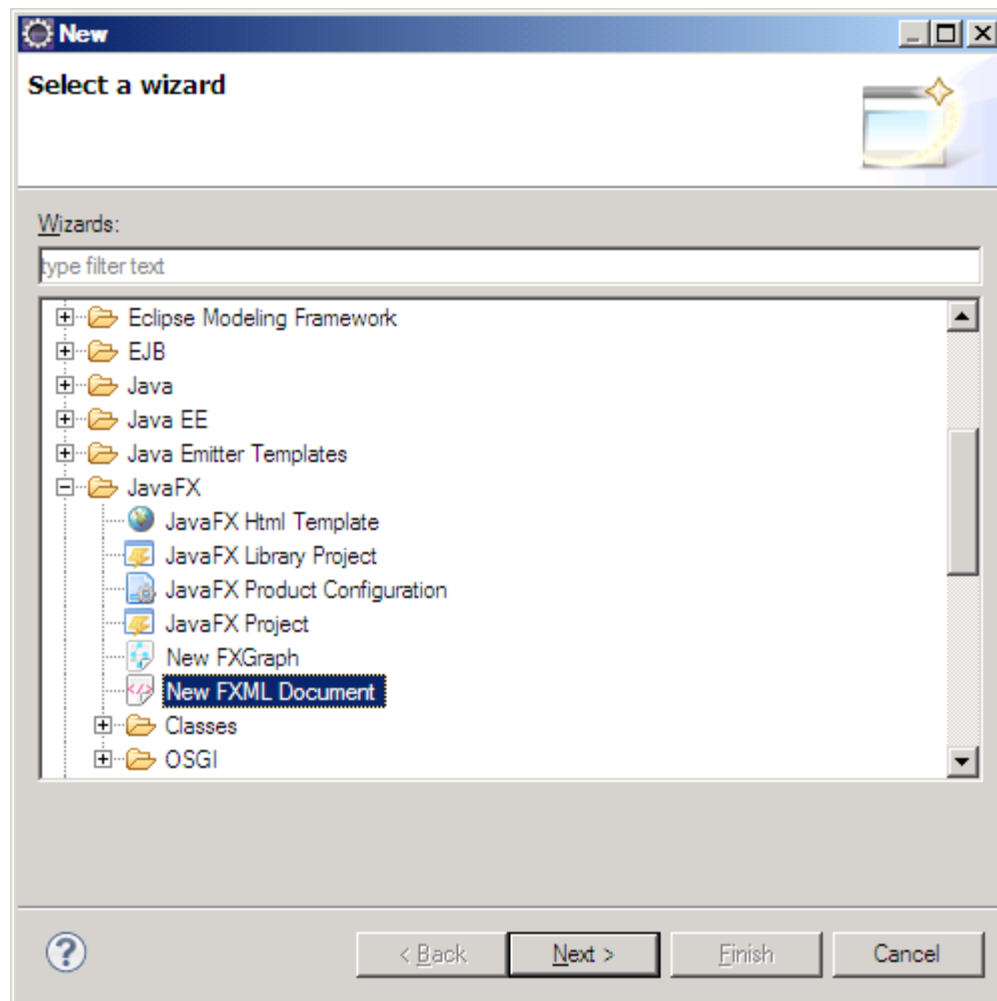
public class HelloForm implements Initializable {

    @Override
    public void initialize(URL arg0, ResourceBundle arg1) {

    }

}
```

3. Креирати JavaFX FXML документ HelloForm.fxml у пакету: New > **Other...** > **JavaFX** > New FXML Document



4. Eclipse би требало аутоматски да отвори HelloForm.fxml у Scene Builder-у.
5. Поставити "Controller class" у панелу "Code" на своју класу "helo.HelloForm".
ОВО ЈЕ ВЕОМА ВАЖНО ЈЕР ПОВЕЗУЈЕ ЈАВА КОД СА FXML ФОРМОМ.
6. Превући "Button" из "Library" на своју форму у Scene Builder-у и поставити му својства:
fx:id = btnHello (у панелу **Code**)
Text = Print Hello (у панелу **Properties**)
7. Превући "TextField" из "Library" на своју форму и поставити му својство:
fx:id = tfHello (у панелу **Code**)
8. Сачувати промене!
9. Довршимо повезивање FXML-а и наше класе.
Креирати инстанцу сваке контроле која нам је потребна у обради догађаја (овде су то обе контроле: и дугме и поље за унос текста) додавањем кода попут:

```
@FXML  
private TextField tfHello;
```

tfHello је **fx:id** реферисане контроле!

Такође, потребно је `import`-овати `javafx.fxml.FXML`

У методу `initialize()` дефинишу се методи за обраду догађаја.

Комплетан код класе **HelloForm.java**:

```
package hello;

import java.net.URL;
import java.util.ResourceBundle;

import javafx.event.ActionEvent;
import javafx.event.EventHandler;
import javafx.fxml.FXML;
import javafx.fxml.Initializable;
import javafx.scene.control.Button;
import javafx.scene.control.TextField;

public class HelloForm implements Initializable {

    @FXML
    private TextField tfHello;

    @FXML
    private Button btnHello;

    @Override
    public void initialize(URL arg0, ResourceBundle arg1) {

        btnHello.setOnAction(new EventHandler<ActionEvent>() {

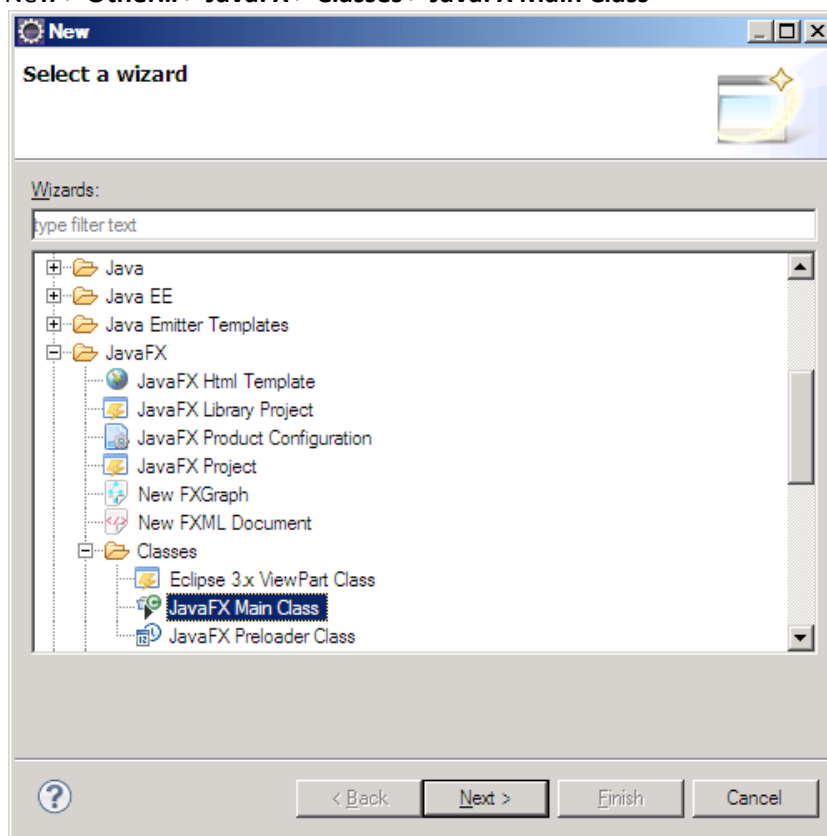
            @Override
            public void handle(ActionEvent event) {
                tfHello.setText("Hello!");
            }

        });
    }
}
```

10. Неопходно је креирати још једну класу за извршавање.

Креирати "JavaFX Main Class" која се зове "Hello.java" у пакету:

New > **Other...** > **JavaFX** > **Classes** > **JavaFX Main Class**



Отворићемо своју форму HelloForm додавањем следећих линија у метод **start()**:

```
Parent root;
try {
    root = FXMLLoader.load(getClass().getResource("HelloForm.fxml"));
} catch (IOException e) {
    e.printStackTrace();
    return;
}
Scene scene = new Scene(root);
primaryStage.setScene(scene);
primaryStage.setTitle("Hello");
primaryStage.sizeToScene();
primaryStage.show();
```

Комплетан код класе **Hello.java**:

```
package hello;

import java.io.IOException;

import javafx.application.Application;
import javafx.fxml.FXMLLoader;
import javafx.scene.Parent;
import javafx.scene.Scene;
import javafx.stage.Stage;

public class Hello extends Application {

    @Override
    public void start(Stage primaryStage) {

        Parent root;
        try {
            root = FXMLLoader.load(getClass().getResource("HelloForm.fxml"));
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
            return;
        }
        Scene scene = new Scene(root);
        primaryStage.setScene(scene);
        primaryStage.sizeToScene();
        primaryStage.show();

    }

    public static void main(String[] args) {
        launch(args);
    }
}
```

Покренути апликацију и кликнути на дугме.