

PRACTICA EVENTOS

Objetivos:

- Iniciar al alumno/a en el manejo de las interfaces gráficas y gestión de eventos.

Recursos necesarios:

- Guión de la práctica
- Tema eventos
- Tema layouts y componentes Swing

Introducción:

EVENTOS:

Los eventos se corresponden a las interacciones del usuario con los componentes

Los componentes están asociados a distintos tipos de eventos

- ☐ Las ventanas (p.ej. JFrame) están asociadas con WindowEvent
- ☐ Los menús están asociados con ActionEvent
- ☐ Se pueden definir objetos que saben cómo tratar los eventos
- ☐ Estos objetos serán notificados de la ocurrencia de un evento
- ☐ Por eso se llaman listeners
- ☐ Tienen definidos métodos que se llaman cuando ocurre el evento asociado

Si queremos que un componente responda a un evento, necesitamos realizar los siguientes pasos:

- Declarar que implementa la interfaz correspondiente.
- Implementar los métodos de la interfaz
- Agregarlo a la lista de escuchas del o de los componentes que originan ese tipo de eventos. Esto se hace normalmente usando un método como addActionListener, addMouseListener, etc...

COMPONENTES:

- **JButton**
- **JTextField**
- **El control JComboBox permite seleccionar un String de una lista.**


Componente gráfico que sirve para escoger de una lista estática o dinámica una determinada opción.

Para inicializar los String que contendrá el JComboBox debemos llamar al método addItem tantas veces como elementos queremos cargar.

Un evento muy útil con este control es cuando el operador selecciona un Item de la lista. Para capturar la selección de un item debemos implementar la interface ItemListener que contiene un método llamada itemStateChanged.

Secuencia/Desarrollo:

1. Implementa la siguiente interface y dale funcionalidad en una clase independiente.



AppletViewer: interfaz_tabla_multiplicar.class

Subprograma

Tabla de Multiplicar

0

0	=	
1	=	
2	=	
3	=	
4	=	
5	=	
6	=	
7	=	
8	=	
9	=	

Numero1:

Numero2:

Resultado

Sumar

Subprograma iniciado.

- Al elegir un número de la lista desplegable, nos devuelve la tabla de multiplicar
- Al pulsar el botón suma, se obtiene como resultado la suma de numero1 y numero2 o al pulsar **intro** en el cuadro de texto numero2.



AppletViewer: interfaz_tabla_multiplicar.class

Subprograma

Tabla de Multiplicar

1

0	=	0
1	=	1
2	=	2
3	=	3
4	=	4
5	=	5
6	=	6
7	=	7
8	=	8
9	=	9

Numero1:

Numero2:

Resultado:

Subprograma iniciado.

VALORACION: ENTREGA VIERNES 14/10 (Todas las entregas posteriores a esta fecha sufrirán una penalización en la nota final)

CONCEPTO	VALORACION
Utilizar layout más adecuado al diseño	1
Crear clase botón independiente	1
Diseño final	3
Clase matemática	2
<ul style="list-style-type: none"> • Atributos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ num (private) • Métodos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Constructores (mínimo 2) ◦ Sumar ◦ Multiplicar ◦ Set y Get 	
Manejar eventos y asociarlos a la funcionalidad	1
Controlar posibles errores (al introducir datos, realizar suma sin tener valores introducidos en el cuadro de texto, etc)	1
Código estructurado, documentado, implementación	1
Total	10