Trong bài học này sẽ trình bày cách thoát một chương trình sử dụng 2 cách:

1. ấn một một button và hiển thị thanh thông báo dialog và nhấn ok để thoát toàn bộ chương trình.
2. ấn vào nút x đỏ trên góc phải của stage và hiển thị một thanh dialog và nhấn ok để tắt toàn bộ chương trình.

**Cách thứ nhất:**

* các bước trước cũng giống như việc xử lí một sự kiện cho một nút.
* Hàm xử lý sự kiện sẽ trông như sau.

|  |
| --- |
| public void exit(ActionEvent e)  {  stage = (Stage)((Node)e.getSource()).getScene().getWindow(); // lấy ra stage h iện tại  Alert alert = new Alert(AlertType.CONFIRMATION); //khai báo đối tượng là một thanh Alert.  alert.setTitle(("Exit this program")); // cài đặt title cho nó  alert.setHeaderText("You're about to exit!"); // cài đặt giá trị header.  alert.setContentText("Do you want to save before exiting?: "); // cài đặt content.  alert.showAndWait(); // hiển thị thanh lên  if (alert.showAndWait().get() == ButtonType.OK) // kiểm tra xem nút nhấn trong thanh có phải là OK hay không.  {  System.out.println("You sucessfully exit");  stage.close();  }  } |

**Cách thứ hai:**

**B1:** tạo một hàm xử lí nút exit của stage trong lớp controller. Hàm này nhận đối số là một Stage.

|  |
| --- |
| public void exit(Stage stage)  {  Alert alert = new Alert(AlertType.CONFIRMATION);  alert.setTitle(("Exit this program"));  alert.setHeaderText("You're about to exit!");  alert.setContentText("Do you want to save before exiting?: ");  if (alert.showAndWait().get() == ButtonType.OK)  {  System.out.println("You sucessfully exit");  stage.close();  }  } |

**B2:** áp dụng hàm bên controller vào stage chính. Vì stage là dữ liệu nằm bên trong class main. Nên phải áp dụng hàm này vào bên trong class Main.

|  |
| --- |
| /\*  \* Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this license  \* Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/javafx/FXMain.java to edit this template  \*/  package javafxapplication7;  import java.io.IOException;  import javafx.application.Application;  import javafx.event.ActionEvent;  import javafx.event.EventHandler;  import javafx.fxml.FXMLLoader;  import javafx.scene.Parent;  import javafx.scene.Scene;  import javafx.scene.control.Button;  import javafx.scene.layout.StackPane;  import javafx.stage.Stage;  /\*\*  \*  \* @author user  \*/  public class JavaFXApplication7 extends Application {    @Override  public void start(Stage primaryStage) {  try {  Parent root = FXMLLoader.load(getClass().getResource("FXML.fxml"));  Scene scene = new Scene(root);  primaryStage.setScene(scene);  primaryStage.show();  primaryStage.setOnCloseRequest(event->  {  // vì nhấn nút exit của stage nên nếu không có sự kiện gì xảy ra nó cũng sẽ thoát toàn bộ chương trình, vì thế chúng ta phải có phần code consumer ở dưới để ngăn chặn việc tự động thoát của nút này.  event.consume();  click\_exit\_button(primaryStage);  });    } catch (IOException e) {  // TODO Auto-generated catch block  e.printStackTrace();  }  }  /\*\*  \* @param args the command line arguments  \*/  public static void main(String[] args) {  launch(args);  }  public void click\_exit\_button(Stage stage)  {  controller obj\_controller = new controller();  obj\_controller.exit(stage);  }    } |