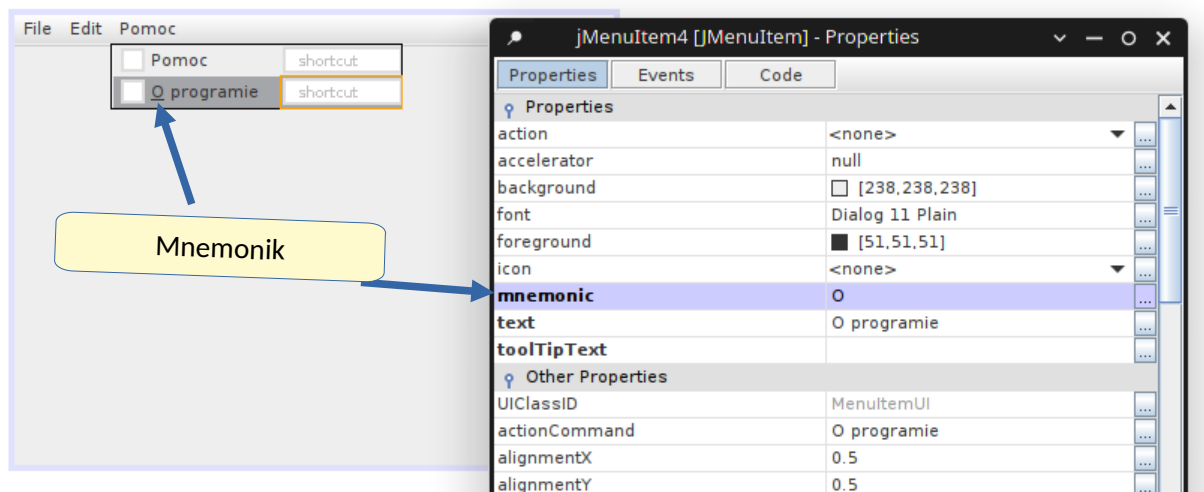


Mnemoniki i akceleratory

Za pomocą mnemoników można aktywować element aktualnie otwartego menu lub jego podmenu.

Mnemoniki do elementów menu określa się poprzez określenie wybranej litery w konstruktorach tych elementów:

```
new JMenuItem("O programie", 'O'); //Uwaga tylko w konstruktorze!!! Czyli w  
Netbeans będzie to w projekcie - patrz  
niżej
```



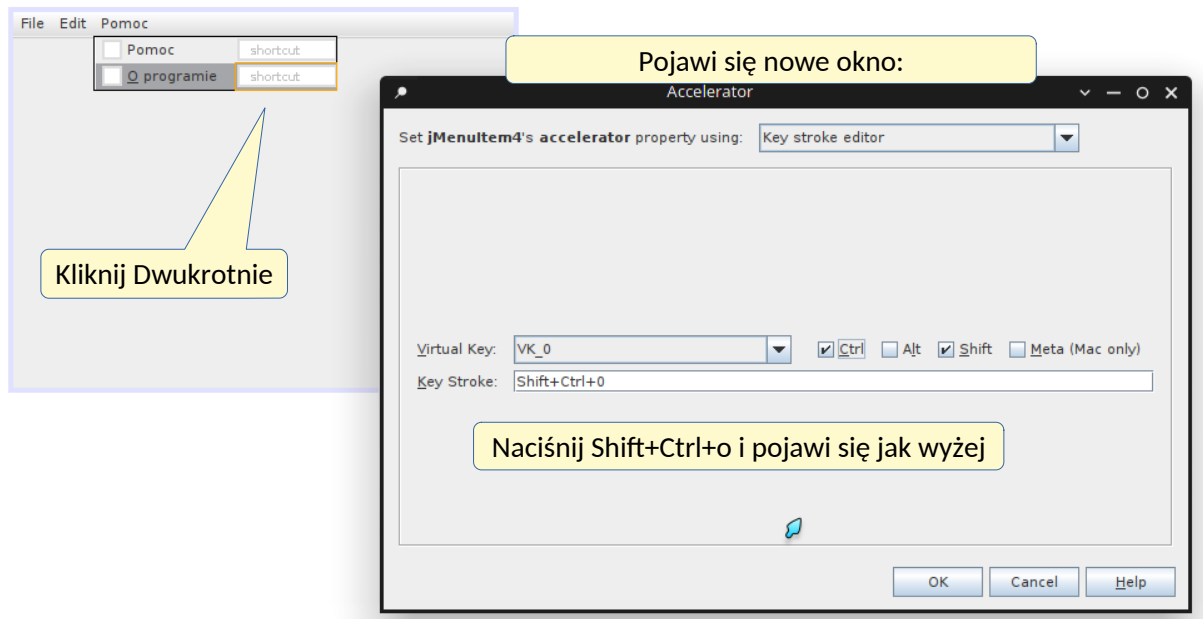
Czasami programista nie chce, aby podkreślona została pierwsza litera pasująca do mnemoniku. Jeśli mamy na przykład mnemonic A dla elementu menu Zapisz jako, możemy sprawić, aby została podkreślona litera a w drugim wyrazie (Zapisz jako). W Java SE 1.4 wprowadzono możliwość określania, która litera ma zostać podkreślona. Służy do tego metoda `setDisplayMnemonicIndex`.

Literę mnemoniku można podać tylko w **konstruktorze elementu menu**, w konstruktorze samego menu nie. Aby dodać mnemonic dla całego menu, należy użyć metody `setMnemonic`:

```
var helpMenu = new Jmenu("Pomoc"); //Tworzenie menu ręcznie  
helpMenu.setMnemonic('P'); //dodanie mnemonika
```

Akcelerator (ang. accelerators) to nic innego jak skrót klawiszowy, które dają dostęp do elementów menu bez jego otwierania.

Tworzenie w NetBeans:



Aby zadziałały mnemoniki i akceleratory należy dla menu stworzyć `ActionEvent`:

```
private void jMenuItem4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    System.out.println("TO DZIAŁA!!!");  
}
```

Bonus do menu:

Do aktywowania i dezaktywowania elementów menu służy metoda `setEnabled`:

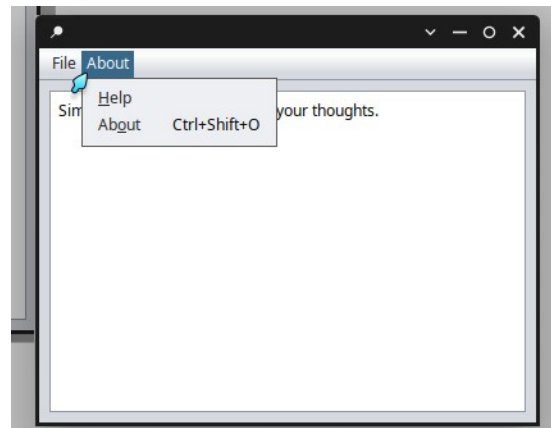
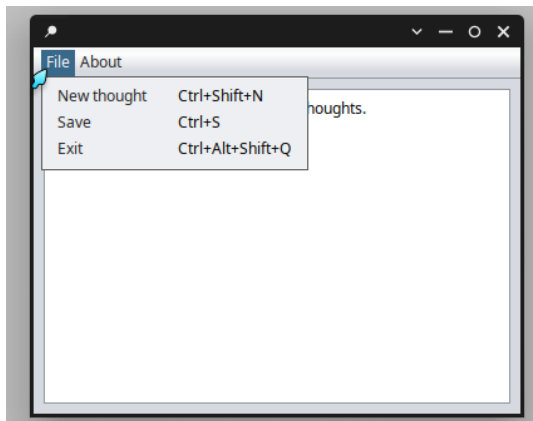
`saveltem.setEnabled(false);` //savedItem – jest to komponent `JMenuItem`

3 zadania

Napisz prosty program, w którym wykorzystasz mnemoniki i akceleratory. Program będzie posiadał menu z polami File i About.

Program powinien składać się z wielu klas odpowiedzialnych za poszczególne działania (zapis do pliku w osobnej klasie).

Wygląd na następnej stronie:



Działanie programu:

- Po uruchomieniu wyświetla się ostatnio dodana myśl.
- Po naciśnięciu New thought (lub klawisz skrótowy) czyści się pole tekstowe aby można było wpisać nową myśl.
- Po naciśnięciu Save (lub akceleratora) – dopisuje do pliku **thoughts.txt** nową myśl w nowej linijce pliku.
- Po naciśnięciu Exit (lub klawisza skrótowego) program zamyka się bez zapisywania (na celującą poprosi o potwierdzenie czy zamknąć bez zapisywania danych).
- Po naciśnięciu About (lub użyciu akceleratora) pojawi się JOptionPane z krótką informacją co robi ten program i kto go stworzył (uwaga na celującą formatowanie tego tekstu za pomocą HTML)