

JOptionPane é uma classe que possibilita a criação de uma caixa de diálogo padrão que ou solicita um valor para o usuário ou retorna uma informação. Abaixo encontra-se alguns métodos e parâmetros mais utilizados quando se opta pelo JOptionPane.

Métodos

Método	Descrição
showConfirmDialog	Solicita uma confirmação como(YES, NO, CANCEL)
showInputDialog	Solicita algum valor
showMessageDialog	Informa ao usuário sobre algo
showOptionDialog	Unificação dos tres acima

Parâmetros

Parâmetro	Descrição
parentComponent	Define a caixa de diálogo onde irá aparece todo o conteúdo. Há duas maneiras de definir a caixa de diálogo a primeira você mesmo cria utilizando os conceitos da classe JFrame. A segunda, você define esse parametro como null e o java irá gerar uma caixa de diálogo padrão.
message	É a mensagem que o usuário deve ler. Esta mensagem pode ser uma simples String ou um conjunto de objetos.
messageType	Define o estilo da mensagem. O gerente de aparencia pode expor a caixa de dialogo de formas diferentes, dependendo deste valor, pode fornecer um icone padrão.Exemplos: ERROR_MESSAGE INFORMATION_MESSAGE WARNING_MESSAGE QUESTION_MESSAGE PLAIN_MESSAGE
optionType	Define o conjunto de botões que irá aparecer na parte inferior da caixa de diálogo. Exemplos: DEFAULT_OPTION YES_NO_OPTION YES_NO_CANCEL_OPTION OK_CANCEL_OPTION

Exemplo

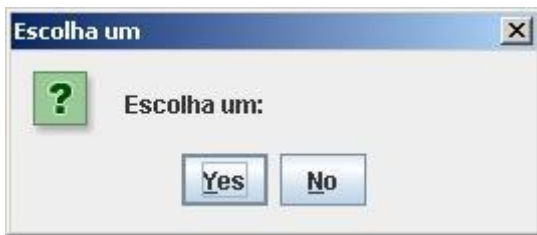
1. Mostra um diálogo de erro que exibe a mensagem “alerta”:

1	
2	JOptionPane.showMessageDialog(null, “alerta”,
3	“alerta”, JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
4	
5	



2. Mostra um painel de informação com as opções Sim/Não e exibe a mensagem: 'Escolha um:'

```
1
2      JOptionPane.showConfirmDialog(null,"Escolha um:",
3      "Escolha um",JOptionPane.YES_NO_OPTION);
4
5
```



3. Mostrar uma janela de aviso com as opções OK, CANCELAR, o texto 'Aviso' no título e a mensagem 'Clique em OK para continuar':

```
1
2      Object[] options = { "OK", "CANCELAR" };
3      JOptionPane.showOptionDialog(null, "Clique OK para continuar", "Aviso",
4      JOptionPane.DEFAULT_OPTION,
5      JOptionPane.WARNING_MESSAGE,
6      null, options, options[0]);
```



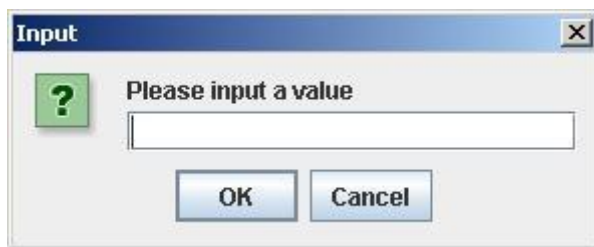
Note que se eu adicionar mais um item no vetor options, automaticamente adicionar mais um botão de opção com o nome que eu colocar.

```
1
2      Object[] options = { "OK", "CANCELAR","VOLTAR" };
3      JOptionPane.showOptionDialog(null, "Clique OK para continuar", "Aviso",
4      JOptionPane.DEFAULT_OPTION,
5      JOptionPane.WARNING_MESSAGE,
6      null, options, options[0]);
```



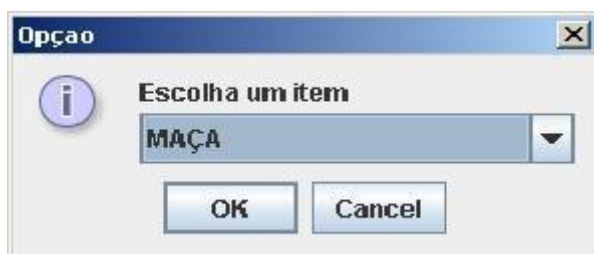
4. Mostra uma caixa de diálogo solicitando que o usuário digite uma string:

```
1  
2 String inputValue = JOptionPane.showInputDialog("Please input a value");  
3  
4
```



5. Mostra uma caixa de diálogo solicitando que o usuário selecione um item:

```
1  
2 Object[] itens = { "MAÇA", "PERA", "BANANA" };  
3 Object selectedValue = JOptionPane.showInputDialog(null,  
4 "Escolha um item", "Opção",  
5 JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE, null,  
6 itens, itens [0]); //  
7  
8
```



```
Project Explorer | CaixaDeDialogo.java

package biblioteca;

import javax.swing.JOptionPane;

public class CaixaDeDialogo {

    public static void main(String[] args) {
        int resposta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Você é casado?");
        System.out.println(resposta);
    }
}
```

```
/**
 * @param args the command line arguments
 */
public static void main(String[] args) {
    // TODO code application logic here
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Olá, Mundo!", "Boas Vindas", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
}
```

```
/**
 * @param args the command line arguments
 */
public static void main(String[] args) {
    // TODO code application logic here
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Olá, Mundo!", "Boas Vindas", JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
}
```



```

6 package exerciciorepita;
7
8 import javax.swing.JOptionPane;
9
10 /**
11  *
12  * @author Guanabara
13  */
14 public class ExercicioRepita {
15
16     /**
17      * @param args the command line arguments
18      */
19     public static void main(String[] args) {
20         // TODO code application logic here
21         int n, s = 0;
22         do {
23             n = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog(null,
24                 "<html>Informe um número: <br><em>(valor 0 interrompe)</em></html>"));
25             s += n;
26         } while(n != 0);
27         JOptionPane.showMessageDialog(null, "<html>Resultado final <br>" +
28             "<br>Somatório vale " + s + "</html>");
29     }
30 }

```

exerciciorepita.ExercicioRepita > main >

PLAIN_MESSAGE (valor: -1): Mensagem limpa, sem nenhum ícone.

ERROR_MESSAGE (valor: 0): Mensagem de erro.

INFORMATION_MESSAGE (valor: 1): Mensagem informativa.

WARNING_MESSAGE (valor: 2): Mensagem de alerta.

QUESTION_MESSAGE (valor: 3): Mensagem de requisição ou pergunta. Esta é a opção padrão de todo showInputDialog().