

JOVEM PROGRAMADOR

UMA PROPOSTA INOVADORA

SENAC - ARARANGUÁ

Swing : apontamentos

Desenvolvimento de aplicações com interface gráfica

// Como chamamos um componente?

JLabel ()	-	lblNomeDaLabel
JButton()	-	btnNomeDoBotao
JCheckBox ()	-	chkNomeDoCheckBox
JRadioButton ()	-	rdbNomeDoRadioButton
JTextField ()	-	txtNomeDoTextField
JPanel	-	pnlNomeDoPanel

// Componentes se ajustam automaticamente ao layout (ocupam tudo)

// Tipos de Layout disponíveis (vamos ver mais tarde)

FlowLayout / GridLayout / BorderLayout

// Alguns ajustes interessantes para componentes

<code>setSize(width, height)</code>	- tamanho
<code>setLocation(x, y)</code>	- posição
<code>setBounds(x, y, w, h)</code>	- tamanho e posição
<code>setLayout(new NomeDoLayout)</code>	- layout
<code>setText(String text)</code>	- texto
<code>setEnabled(boolean b)</code>	- desabilita interação
<code>setVisible(boolean b)</code>	- oculta componente
<code>setForeground(color)</code>	- cor da fonte
<code>setBackground(color.NOME)</code>	- cor de fundo
<code>setBackground(color) // Color c = Color.decode("#CCC");</code>	
<code>setToolTipText(String t)</code>	- mouse sobre o componente
<code>setFont (Font font)</code>	- altera a fonte

// Podemos chamar estes ajustes com um click em um botão!

// Botão >> ouvinte >> ação executada >> evento

```
public class Ouvinte implements ActionListener {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {  
        // lógica a ser chamada  
    }  
}
```

// Expressão Lambda :

```
private ActionListener ouvinte = (ActionEvent e) -> {  
    // lógica a ser chamada  
}
```

// Uma janela para dizer “Olá Mundo”

```
public class Tela {  
    private JFrame janela;  
    private JLabel lblOlaMundo;  
  
    public Tela() {  
        janela = new JFrame("Minha Janela");  
        janela.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
        janela.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);  
        janela.setResizable(false);  
        janela.setLayout(null);  
        lblOlaMundo = new JLabel("Ola Mundo!");  
        lblOlaMundo.setSize(100, 30);  
        lblOlaMundo.setLocation(20, 20);  
        janela.add(lblOlaMundo);  
    }  
}
```

(continua...)

(continuação)

// Sobrescrever “printComponent” para codificar uma imagem de fundo

```
public class PanelImg extends JPanel {  
    private ImageIcon img;  
    public PanelImg(ImageIcon i) {  
        this.img = i;  
  
        @Override  
        protected void printComponent(Graphics g) {  
            super.paintComponent(g);  
            if (img != null) {  
                g.drawImage(img.getImage(), 0, 0, getWidth(), getHeight(), this);  
            }  
        }  
    }  
}
```

(Continua ...)

(continuação ...)

// Instanciar a tela e adicionar o fundo. Depois chamar no Main.

```
public class TelaComFundo {  
    public TelaComFundo () {  
        ImagemIcon img = new ImagemIcon("caminho/img.jpg");  
        PanelImg bloco = PanelImg();  
        Tela tela = new Tela();  
        tela.add(bloco);  
        tela.setVisible(true);  
    }  
}
```

```
public class Main {  
    public static void main (String args[ ]) {  
        new TelaComFundo( );  
    }  
}
```


Por hoje é isso, pessoal!

Veja mais códigos em

<https://github.com/profkalil/senac>