




Projeto *GUI02_CaixasDeDialogo*

Trabalharemos neste projeto para visualizarmos exemplos de:

- Mensagens
- Janelas de Confirmação
- Janelas de Entrada

Crie o pacote ***controller*** e siga as instruções dos próximos slides.

 4

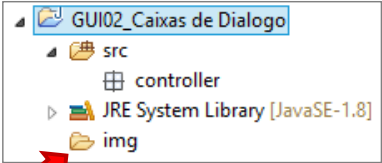
INFORMA. FORMA. TRANSFORMA.


Projeto *GUI02_CaixasDeDialogo*

Será necessário criar uma pasta para guardar imagens de ícones no projeto.

Clique com o botão direito do mouse no projeto, e em seguida selecione **New / Folder**.

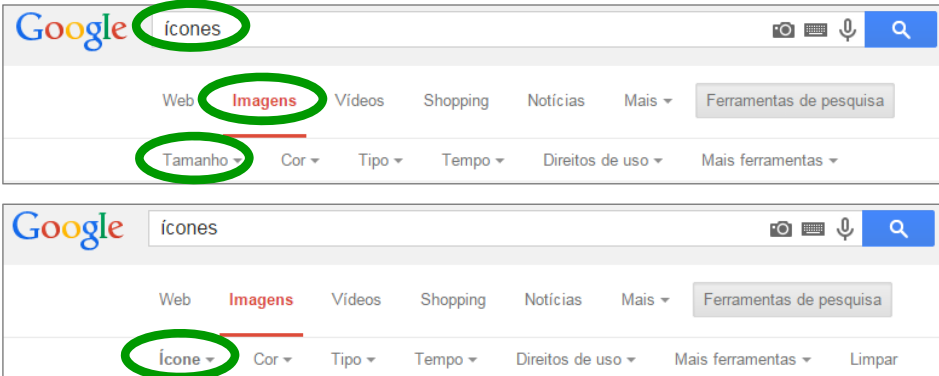
Digite *img* como nome da nova pasta.




5

Projeto *GUI02_CaixasDeDialogo*

Vá ao *google imagens* e pesquise por imagens de ícones:



Baixe 4 imagens de ícones com tamanho de até 65x65 pixels, e salve na pasta *img* que está na sua *Workspace* dentro deste projeto (salve pelo Windows Explorer).

6

INFORMA. FORMA. TRANSFORMA.

Projeto *GUI02_CaixasDeDialogo*

Exemplo de como ficou a pasta *img* com as imagens:

7

INFORMA. FORMA. TRANSFORMA.

Classe *Mensagens*

Digite o código abaixo dentro do método *main*, **execute e interprete o resultado**:



```

JOptionPane.showMessageDialog(null, "Mensagem 1");

JOptionPane.showMessageDialog(null, "Mensagem 2",
    "Título da Mensagem 2", JOptionPane.WARNING_MESSAGE);

ImageIcon iconFoto = new ImageIcon("img/ic_curtir.gif");
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Mensagem 3",
    "Título da Mensagem 3", JOptionPane.PLAIN_MESSAGE,
    iconFoto);
    
```

8




 INFORMA. FORMA. TRANSFORMA.

Classe *Mensagens*

Ainda na Classe Mensagens, observe a constante **WARNING_MESSAGE**.


Substitua-a por cada uma destas, e executando em seguida, interprete o resultado obtido:

ERROR_MESSAGE
INFORMATION_MESSAGE
WARNING_MESSAGE
QUESTION_MESSAGE
PLAIN_MESSAGE


 9

Classe *JanelasDeConfirmacao*

Digite o código abaixo dentro do método *main*, **execute e interprete o resultado:**


 10

```


int opt1 = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Janela de Confirmação 1");

switch (opt1) {
case JOptionPane.CANCEL_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Cancelar\"");
    break;

case JOptionPane.YES_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Sim\"");
    break;

case JOptionPane.NO_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Não\"");
    break;

default:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você fechou a janela");
    break;
} //fim do switch
  
```


 10

Classe *JanelasDeConfirmacao*

Continue ainda no método main, **execute e interprete o resultado:**

opt2

```
int opt2 = JOptionPane.showConfirmDialog(null,
    "Janela de Confirmação 2", "Título da Janela de Confirmação 2",
    JOptionPane.OK_CANCEL_OPTION);

switch (opt2) {
case JOptionPane.CANCEL_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Cancelar\"");
    break;

case JOptionPane.OK_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"OK\"");
    break;

default:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você fechou a janela");
    break;
} //fim do switch
```



11

Classe *JanelasDeConfirmacao*

Continue ainda no método main, **execute e interprete o resultado:**

opt3

```
int opt3 = JOptionPane.showConfirmDialog(null,
    "Janela de Confirmação 3", "Título da Janela de Confirmação 3",
    JOptionPane.YES_NO_OPTION, JOptionPane.ERROR_MESSAGE);

switch (opt3) {
case JOptionPane.YES_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Sim\"");
    break;

case JOptionPane.NO_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Não\"");
    break;

default:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você fechou a janela");
    break;
} //fim do switch
```



12

Classe *JanelasDeConfirmacao*

Continue ainda no método main, **execute e interprete o resultado:**

```

ImageIcon iconFoto = new ImageIcon("img/ic_download.gif");
int opt4 = JOptionPane.showConfirmDialog(null,
    "Janela de Confirmação 4", "Título da Janela de Confirmação 4",
    JOptionPane.YES_NO_CANCEL_OPTION, JOptionPane.PLAIN_MESSAGE, iconFoto );

switch (opt4) {
case JOptionPane.YES_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Sim\"");
    break;

case JOptionPane.NO_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Não\"");
    break;

case JOptionPane.CANCEL_OPTION:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você clicou em \"Cancelar\"");
    break;

default:
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você fechou a janela");
    break;
} //fim do switch

```



13



INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Classe *JanelasDeConfirmacao*

Observe que um grande diferencial entre cada um dos 4 exemplos deste exercício está no optionType.

É dele que temos as opções possíveis para o usuário clicar.

As opções ficam definidas pelas constantes abaixo:



```

YES_NO_OPTION
YES_NO_CANCEL_OPTION
OK_CANCEL_OPTION

```



14



INFORMA. FORMA. TRANSFORMA.


Classe *JanelasDeEntrada*



Digite o código abaixo dentro do método *main*, **execute e interprete o resultado**:

```
String texto1 = JOptionPane.showInputDialog("Janela de Entrada 1");
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você digitou: " + texto1);

String texto2 = JOptionPane.showInputDialog(null, "Janela de Entrada 2");
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você digitou: " + texto2);

String texto3 = JOptionPane.showInputDialog("Janela de Entrada 3",
    "Valor inicial da janela de entrada 3");
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você digitou: " + texto3);
```


15



INFORMA. FORMA. TRANSFORMA.


Classe *JanelasDeEntrada*



Continue ainda no método *main*, **execute e interprete o resultado**:

```
String texto4 = JOptionPane.showInputDialog(null, "Janela de Entrada 4",
    "Valor inicial da janela de entrada 4");
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você digitou: " + texto4);


String texto5 = JOptionPane.showInputDialog(null, "Janela de Entrada 5",
    "Título da janela de entrada 5", JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você digitou: " + texto5);

ImageIcon iconFoto = new ImageIcon("img/ic_onoff.jpg");
String[] vetString = {"Fabrício", "Rodrigo", "Xicão", "PC"};
Object objeto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Janela de Entrada 6",
    "Título da janela de entrada 6", JOptionPane.PLAIN_MESSAGE,
    iconFoto, vetString, vetString[3]);
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Você selecionou: " + objeto);
```




16

INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


Dúvidas?




17

INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


Bibliografia



Java Como Programar 8ª Edição
Paul Deitel e Harvey Deitel
Ed. Pearson



Java 8 Programação de Computadores
José Augusto N. G. Manzano & Roberto Affonso da Costa Junior
Ed. Érica | Saraiva



Fundamentos de Computação e Orientação a Objetos Usando Java
Francisco A. C. Pinheiro
Ed. LTC

18