

Memòria Pràctica 3 Part 2

CLASSES DE LA PART 1

Per la part 2 hem fet servir tot el que vam fer al package model durant la part 1. I per tal de poder accedir-hi, fem ús de la classe Adaptador, que vam crear just per això. Per tant, tots els canvis que fem al projecte, ho fem a partir de la classe Adaptador.

CLASSE DADES

Si la implementació de la classe Dades segueix la interfície InDades les modificacions haurien de ser mínimes com ara modificar el nom d'una variable o posar algún getter o setter.

MOSTRAR INCIDÈNCIES DE ADAPTADOR

Si fem que el mètode mostralIncidencies de la classe Adaptador retorni una llista d'objectes en lloc d'un String, millorarà la flexibilitat i la reutilització, per tant pot permetre filtrar, agrupar, ordenar, comptar, guardar a fitxers, etc. En canvi fer el toString ho fa molt més ràpid i senzill però no permet tanta flexibilitat.

TIPUS D'ESDEVENIMENTS

En aquesta pràctica hem fet servir els següents tipus d'events:

- **Action Event:** Tots els botons produeixen aquest tipus d'esdeveniment al ser clicats. Aquest esdeveniment també el produeix el combo box quan seleccionem una de les seves opcions.
- **Item Event:** Aquest esdeveniment el produeixen tots els check boxes cada vegada que canvien el seu estat entre seleccionat i no seleccionat.
- **Change Event:** Com indica el nom, aquest event es produeix cada vegada que hi ha un canvi en el component. Per exemple, el produeix el slider, que ens permet seleccionar entre un rang de valors deslligant amb el cursor. L'event succeeix cada vegada que el valor del slider canvia.
- **List Selection Event:** Aquest tipus d'esdeveniment salta cada vegada que l'usuari fa algun canvi a la JList associada. En la nostra aplicació apareix a la llista de bombes fora de servei.

NOVA FINESTRA

Per obrir una subfinestra a l'iniciar l'aplicació cal afegir un JDialog al main de l'aplicació principal. D'aquesta manera, al obrir la finestra principal, també s'obrirà la subfinestra que

pregunta el nom i el guarda a un Array de Strings amb la resta de noms. Al ser la subfinestra un JDialog, l'usuari no podrà seguir fins que aquesta desaparegui. Per tant desactivariem les opcions per tancar la finestra, i farem que es tanqui automàticament al introduir el nom.

OBSERVACIONS GENERALS

Aquesta pràctica ha introduït la creació de GUIs, i per tant, també la programació orientada a events i nous components i listeners. Hem treballat sobre una base creada per nosaltres, el que ha facilitat l'enteniment de la pràctica i el document es mostra pas per pas com crear una GUI ha sigut realment útil. Tant l'ajuda que ofereix IntelliJ amb els .form com la varietat de components que té el package swing, han fet que aquesta pràctica sigui molt més dinàmica.

L'aplicació funciona tal i com s'esperava .