

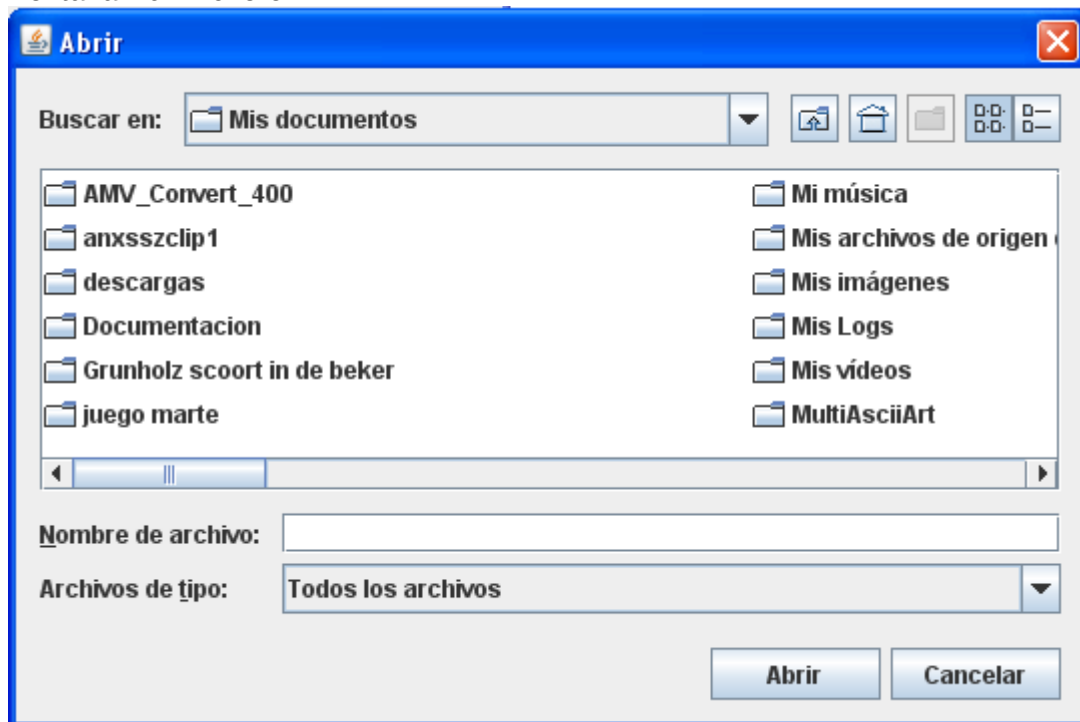
## EJERCICIO GUIADO. JAVA: FILECHOOSER

### Cuadros de diálogo Abrir y Guardar

Las opciones Abrir y Guardar son opciones muy comunes en las aplicaciones. Estas opciones permiten buscar en el árbol de carpetas del sistema un fichero en concreto y abrirlo, o bien guardar una información dentro de un fichero en alguna carpeta.

Java proporciona una clase llamada JFileChooser (*elegir fichero*) que permite mostrar la ventana típica de Abrir o Guardar:

Ventana Abrir fichero:

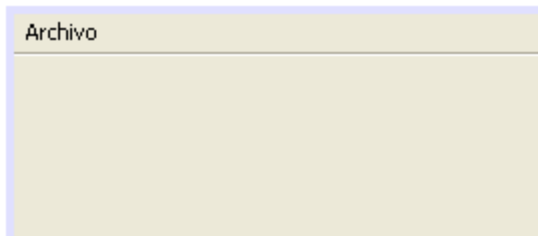


(La ventana de guardar es la misma, solo que muestra en su barra de título la palabra *Guardar*)

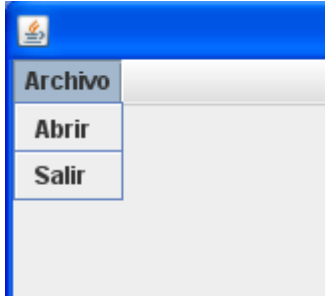
El objeto JFileChooser nos facilita la labor de elegir el fichero, pero no realiza la apertura o la acción de guardar la información en él. Esto tendrá que ser programado.

## Ejercicio guiado

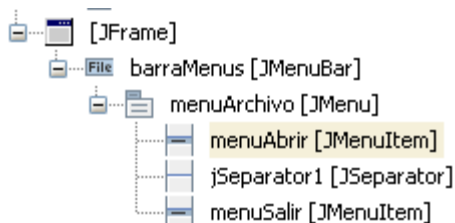
- Vamos a practicar con el JFileChooser. Para ello, crea un nuevo proyecto.
- Añade en el proyecto los siguientes elementos:
  - o Una barra de menús. Llámala *barraMenus*.
  - o Dentro de ella una opción “Archivo” llamada *menuArchivo*.
  - o Dentro de la opción “Archivo”, introduce los siguientes elementos:
    - ▮ Una opción “Abrir”, llamada *menuAbrir*.
    - ▮ Un separador (llámalo como quieras)
    - ▮ Una opción “Salir”, llamada *menuSalir*.
- Una vez hecho esto tu formulario tendrá la siguiente forma:



- Si ejecutas el programa el menú se verá así:



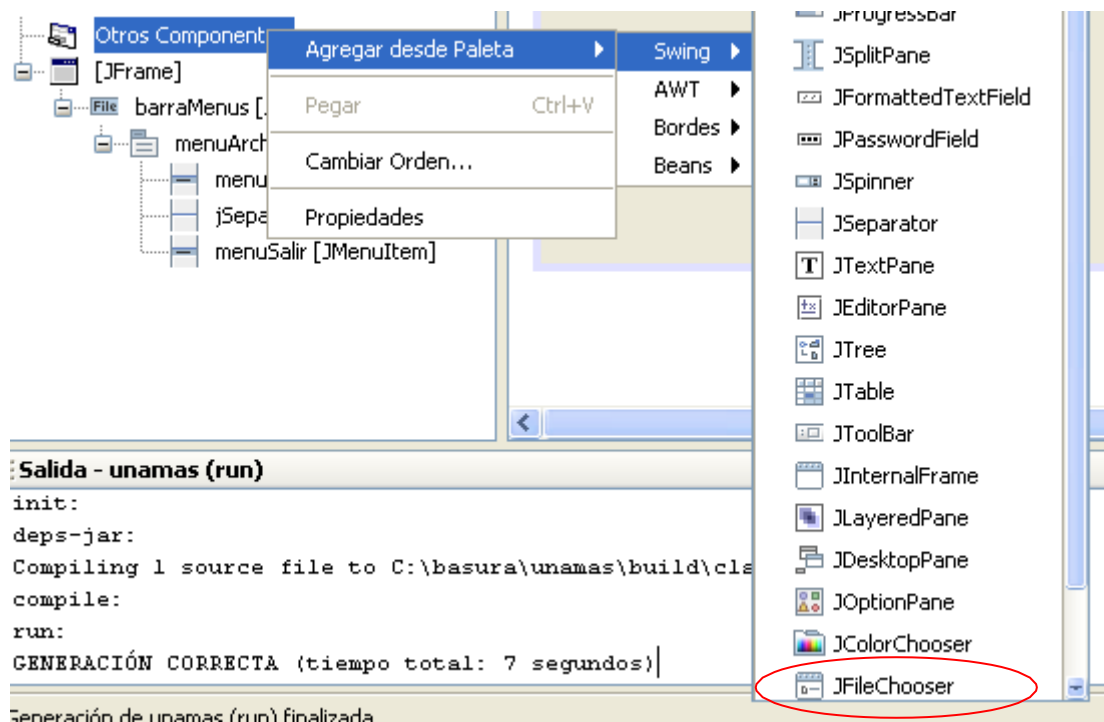
- Si observas el *Inspector*, tendrá un aspecto parecido al siguiente:



- Para que al pulsar la opción “Abrir” de nuestro programa aparezca el diálogo de apertura de ficheros, es necesario añadir a nuestro programa un objeto del tipo JFileChooser.

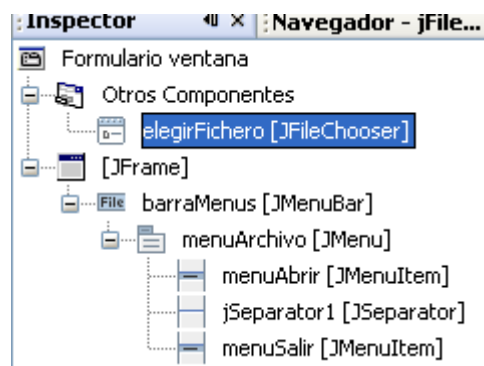
Los objetos JFileChooser se añadirán el la zona de “*Otros Componentes*” del inspector.

- Haz clic con el derecho sobre la zona de “*otros componentes*” y activa la opción *Agregar desde Paleta – Swing – JFileChooser*:



- Aparecerá entonces un objeto JFileChooser dentro de *Otros Componentes*. Aprovecha para cambiarle el nombre a este objeto. Su nombre será *elegirFichero*.

El *inspector* quedará así:



- Una vez hecho esto, ya podemos programar la opción Abrir del menú. Activa el evento *actionPerformed* de la opción “Abrir” y programa dentro de él lo siguiente:

```
int resp;

resp=elegirFichero.showOpenDialog(this);

if (resp==JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
    JOptionPane.showMessageDialog(null,elegirFichero.getSelectedFile(
    ).toString());
} else if (resp==JFileChooser.CANCEL_OPTION) {
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"Se pulsó la opción Cancelar");
}
```

- Ejecuta el código y prueba la opción “Abrir” del menú. Prueba a elegir algún fichero y abrirlo. Prueba a cancelar la ventana de apertura. Etc
- Analicemos el código anterior:

```
int resp;

resp=elegirFichero.showOpenDialog(this);
```

75. Estas dos líneas crean una variable entera *resp* (respuesta) y a continuación hacen que se muestre la ventana “Abrir Fichero”. Observa que para conseguirlo hay que usar el método *showOpenDialog* del objeto *elegirFichero*. Este método lleva como parámetro la ventana actual (*this*)

76. El método *showOpenDialog* no solo muestra la ventana “Abrir Fichero” sino que también devuelve un valor entero según el botón pulsado por el usuario en esta ventana. Esto es: botón “Abrir” o botón “Calcelar”.

77. Se pueden usar dos *if* para controlar lo que sucede si el usuario pulsó el botón “Abrir” o el botón “Calcelar” de la ventana “Abrir Fichero”:

```
if (resp==JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
    JOptionPane.showMessageDialog(null,elegirFichero.getSelectedFile(
    ).toString());
} else if (resp==JFileChooser.CANCEL_OPTION) {
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"Se pulsó la opción Cancelar");
}
```

78. En el primer *if* se compara la variable *resp* con la constante *JFileChooser.APPROVE\_OPTION*, para saber si el usuario pulsó “Abrir”.

79. En el segundo *if* se compara la variable *resp* con la constante *JFileChooser.CANCEL\_OPTION*, para saber si el usuario pulsó “Calcelar”.

80. En el caso de que el usuario pulsara “Abrir”, el programa usa el método *getSelectedFile* del objeto *elegirFichero* para recoger el camino del fichero elegido. Este camino debe ser convertido a cadena con el método *toString*.
81. El programa aprovecha esto para mostrar dicho camino en pantalla gracias al típico *JOptionPane*.
82. En el caso del que el usuario pulsara el botón “Cancelar” el programa muestra un mensaje indicándolo.
- Hay que volver a dejar claro que el cuadro de diálogo “Abrir” realmente no abre ningún fichero, sino que devuelve el camino del fichero elegido usando el código:

```
elegirFichero.getSelectedFile().toString()
```

Luego queda en manos del programador el trabajar con el fichero correspondiente de la forma que desee.

## CONCLUSIÓN

**Los objetos *JFileChooser* permiten mostrar el cuadro de diálogo “Abrir Fichero” o “Guardar Fichero”.**

**Estos objetos no abren ni guardan ficheros, solo permiten al usuario elegir el fichero a abrir o guardar de forma sencilla.**

**El *JFileChooser* devuelve el camino del fichero elegido, y luego el programador trabajará con dicho fichero como mejor le interese.**