

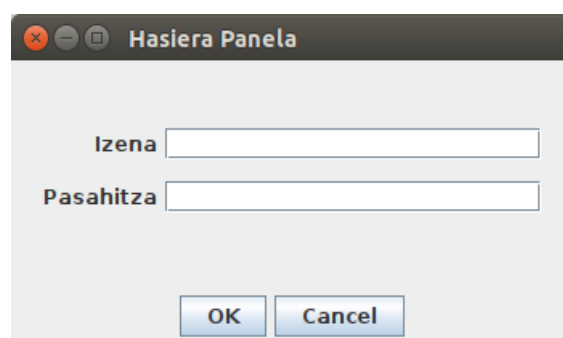
GERTAKARIEN LABORATEGIA

Helburua:

- GUI bat diseinatu, WindowBuilder erabilia
- Gertakarien kudeaketa

Klasea ikusitako kontzeptuan praktikan jartzeko aplikazio erraza gauzatu gura da. Aplikazioa hurrengo funtzionamendua dauka:

1. *Sarbide leihoan* (1. irudia) izena eta pasahitza eskatzen dira. Erabiltzaileak pasahitz zuzena sartz gero, aurrera jarraitzen du, bestela, errore mezua erakusten du eta datu berriak eskatzen.



1. irudia. Hasierako leihoa

Sarbide leihoa osatzeko jarraibideak

JPasswordField erabili pasahitza sartzeko eremuan. Leiho honen funtzionalitatea burutzeko, botoi bakoitzari `actionPerformed` gertakarien kudeatzailea gehitu. Hurrengo puntuek botoien portaera deskribatzen dute:

‘Cancel’ botoia: testu eremu guztietako testua ezabatu.

‘OK’ botoia: Pasahitza zuzena bada (‘is2020’), konfigurazio panelera doa. Okerra bada, `JOptionPane.showMessageDialog` baliabidearen bidez errore mezua ateratzen du, ondoren, pasahitzeko testua ezabatzen, eta, azkenik, fokoa azkenengo eremu horretan jartzen.

Leihoa pantailaren erdian agertze aldera, leihoaren eraikitzailean `setLocationRelativeTo(null)` jarri. Gainera, konfigurazio leihora salto egiterakoan, hasierako leihoaren bisibilitatea kendu egin behar da. Azken horiek hurrengo bi leihoetan ere errepikatuko dira.

2. Pasahitza ondo sartuz gero, konfigurazio leihoa agertzen da (2. irudia), eta amaierako leihoaren neurria aukeratzea ahalbidetzen digu.



2. irudia. Konfigurazio leihoa

Konfigurazio leihoa osatzeko jarraibideak

JRadioButton erabili aukera desberdinak sortzeko. Aukera bakarra egin ahal izateko, *ButtonGroup* sortu beharko da. 'OK' botoia sakatzerakoan, amaierako leihoa erakusten da, eta konfigurazio leiho honetan aukeratutako neurriak izan behar ditu.

3. *Amaierako leihoa* (3. irudia) neurriak aukertu ondoren agertuko da. Erabiltzaileak xaguaren eta teklatuaren bidez izango ditu elkarrekintzak leiho honekin. Alde batetik, leihoaren goikaldeko labelean 'p' tekla zenbat bider sakatu den eguneratuko da. Gainera, 'h' sakatzen bada, label hori izkutatu egingo da, eta 's' sakatuta berriro erakutsiko da. Bestalde, leihoaren behakaldeko labelean xaguaren koordinatuak (X eta Y) eguneratuko dira sagua mugitzen den bakoitzean.



3. irudia. Amaierako leihoa

Amaiera leihoa osatzeko jarraibideak

Leihoaren eraikitzaileak bere neurriak zehaztea ahalbidetu behar du (defektuzko *SetBounds* barik, *SetSize* erabili). Gainera, leiho honetan (hau da, *JFrame* mailan) hurrengo bi gertaerak gehituko dira: *MouseMotionListener* (xaguaren mugimendutdua kudeatzeko) eta *KeyPressed* (teklak kudeatzeko).