

Java Swing



, basada en material de Lionel Tarazón Alcocer

Javax.swing

Es una librería de Java para crear interfaces gráficas que completen nuestros programas.

Incluye widgets para interfaz gráfica de usuario tales como cajas de texto, botones, listas desplegables y tablas.

Java AWT

Swing está basada en la Abstract Window Toolkit (Kit de Herramientas de Ventana Abstracta) es un kit de herramientas de gráficos, interfaz de usuario, y sistema de ventanas independiente de la plataforma original de Java.

Ventajas de Swing vs AWT

- Más ligera
- Independiente de la plataforma
- Más componentes
- Sigue el Modelo Vista Controlador

Jerarquía de clases

Reglas a cumplir

- Todas las clases que usaremos son Componentes.
- Cualquier Componente tiene que estar en un Contenedor, excepto los objetos de la clase Window.
- Un componente solo puede estar en un contenedor.

Primer ejercicio

Vamos a crear paso a paso, siguiendo el manual de teoría, una interfaz gráfica muy sencilla que contendrá una ventana con tres componentes:

- Una etiqueta (JLabel).
- Un campo de texto (JTextField).
- Un botón (JButton).

Pasos a seguir

Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Crear un proyecto
2. Crear una ventana de aplicación (JFrame).
3. Añadir un contenedor.
4. Añadir componentes al contenedor.
5. Cambiar propiedades de los componentes.

Bibliografía

Tutorial Java Swing

Oracle tutorial de Java Swing

Jerarquía en javadoc

Listado de clases de javax.swing