Aula prática 4

Monitoria InfraCom 2020.3

Josenildo Vicente (jva)

Objetivo

 Construção de uma interface gráfica para um chat P2P

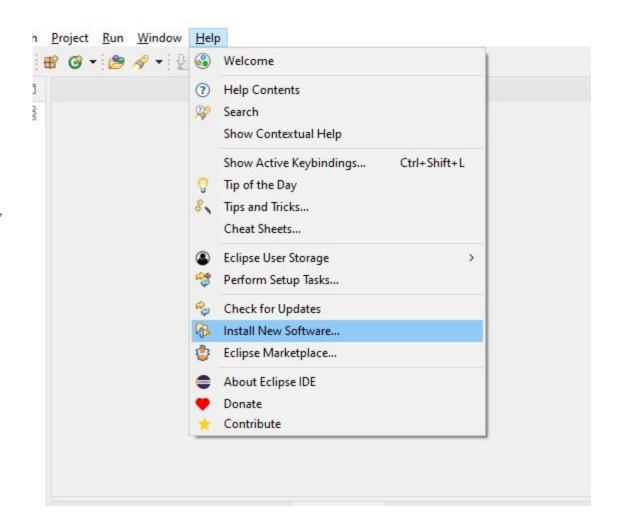
Interface Gráfica

Para ser feita a interface gráfica você poderá usar biblioteca e IDE de sua preferência, porém na aula será mostrado o uso do Java Swing pela ferramenta WindowBuilder no eclipse.

Instalando WindowBuilder

Com Eclipse aberto:

- Vai em 'Help'
- Selecione 'Install New Software'



Instalando WindowBuilder

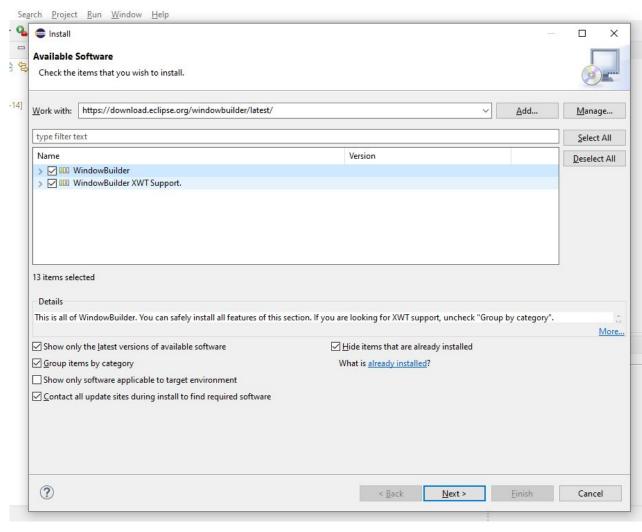
No campo Work with coloque o seguinte link:

https://www.eclipse.org/windowbuilder/download.php

Selecione todos os itens que aparecer.

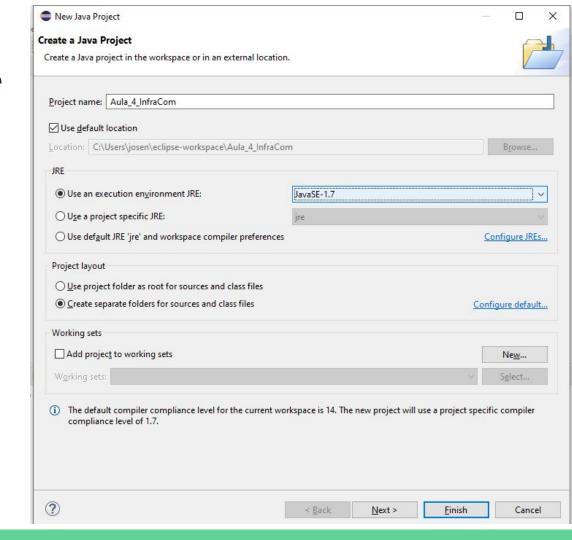
Selecione o botão 'Next' e depois finalize apertando em 'Finish'

Pronto, o eclipse iniciará a instalação do WindowBuilder. Quando finalizar a instalação vai pedir para reiniciar a IDE.

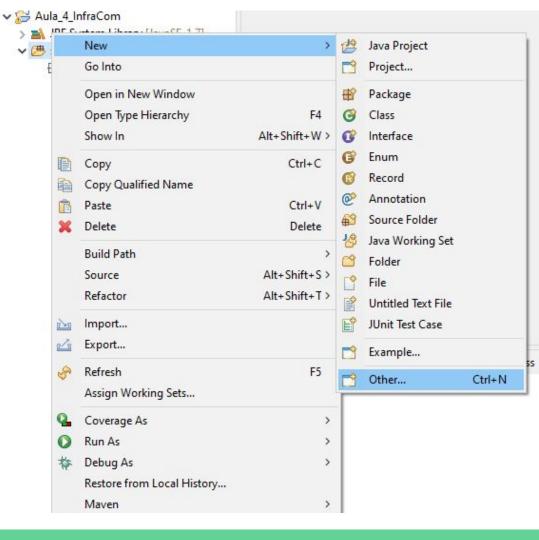


Primeiro, na criação de um novo projeto Java.

Selecione JavaSE-1.7 na opção 'Use an execution environment JRE'

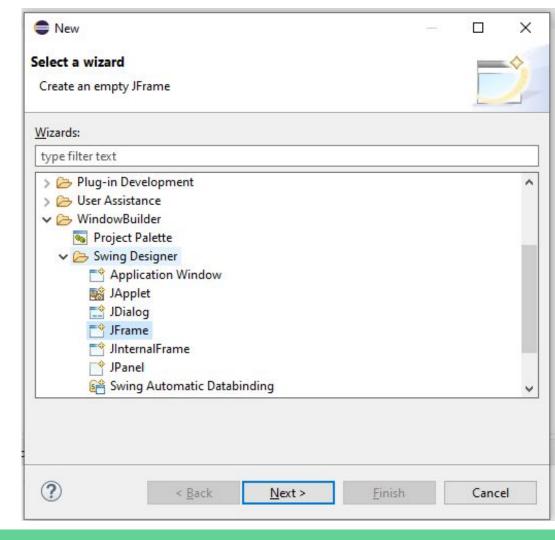


Depois que criar um novo projeto, para um novo arquivo .java vá em 'New' -> 'Other...'

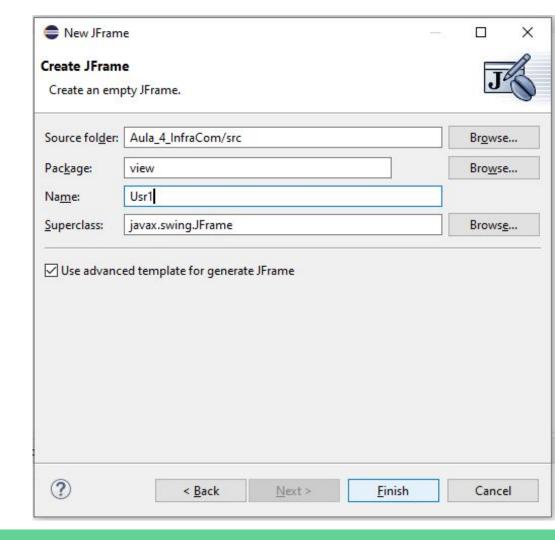


Vá em 'WindowBuilder' -> 'Swing Designer' -> 'JFrame'

Aperte o botão 'Next'

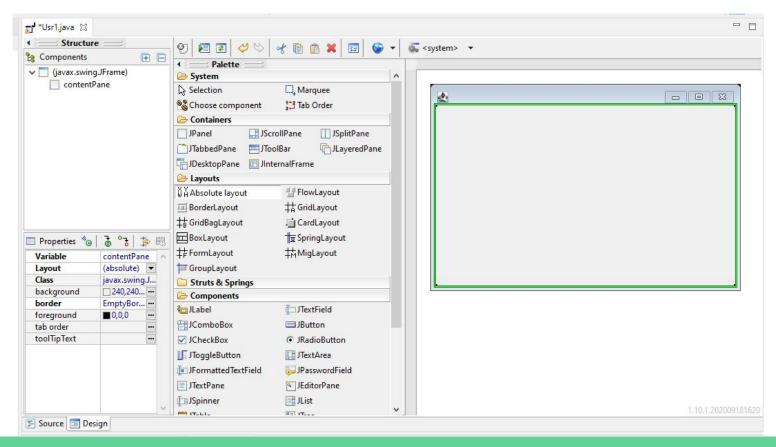


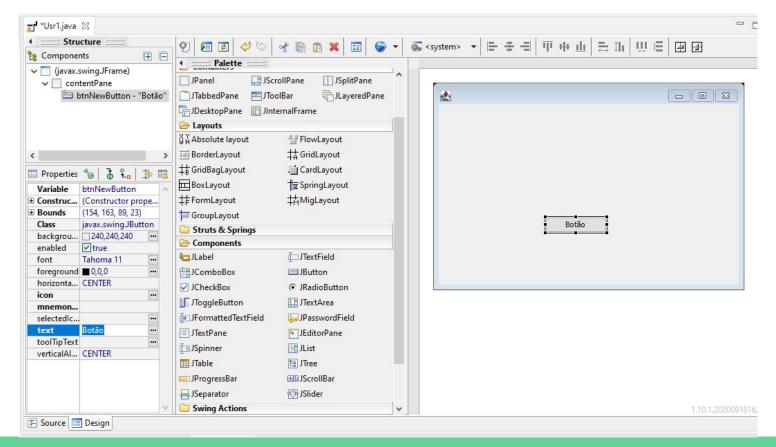
Escreva o nome do arquivo .java e aperte no botão 'Finish'

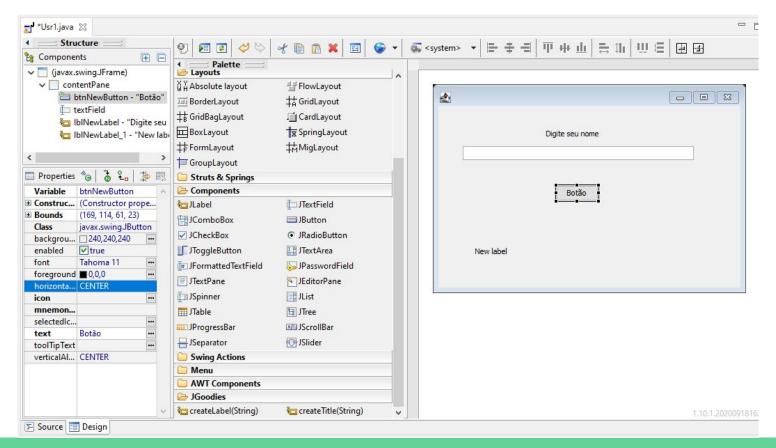


No arquivo gerado, na parte de baixo, terá duas opções de visualização (source e design) em que o primeiro é os códigos do arquivo e o segundo é a parte gráfica para poder montar a tela de forma 'drag and drop'

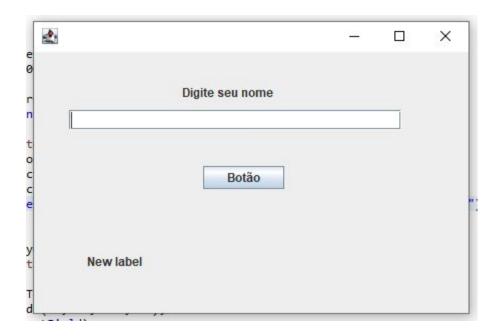
```
Usr1.java 🔀
     package view;
  3⊕ import java.awt.BorderLayout;
     public class Usr1 extends JFrame {
 11
         private JPanel contentPane;
 12
 13
         /**
 149
 15
          * Launch the application.
 16
 179
         public static void main(String[] args) {
             EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
 189
△19Θ
                 public void run() {
 20
                     trv {
 21
                          Usr1 frame = new Usr1();
 22
                          frame.setVisible(true);
                      } catch (Exception e) {
 23
                          e.printStackTrace();
 24
 25
 26
 27
             });
 28
 00
Source 🔳 Design
           @ Javadoc 🚇 Declaration 🖷 Progress 🏻 💂 Console
```



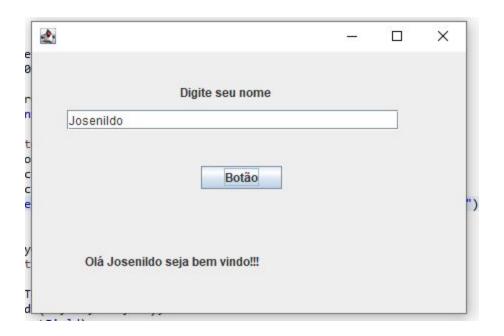




```
Usr1.java 🛭
 36
 37
 38
             });
 39
 40
 419
 42
          * Create the frame.
 43
 44
         public Usr1() {
 45
             setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT ON CLOSE);
 46
             setBounds(100, 100, 450, 300);
 47
             contentPane = new JPanel();
             contentPane.setBorder(new EmptyBorder(5, 5, 5, 5));
 48
 49
             setContentPane(contentPane);
 50
 51
             JButton btnNewButton = new JButton("Bot\u00E3o");
 52
             btnNewButton.setBounds(169, 114, 61, 23);
             btnNewButton.addActionListener(new ActionListener() {
 53⊕
$54⊕
                 public void actionPerformed(ActionEvent arg0) {
 55
                     lblNewLabel 1.setText("Olá " + textField.getText() + " seja bem vindo!!!");
 56
             });
 57
             contentPane.setLayout(null);
 58
             contentPane.add(btnNewButton);
 59
 60
 61
             textField = new JTextField();
             textField.setBounds(35, 58, 332, 20);
 62
 63
             contentPane.add(textField);
             textField.setColumns(10);
 64
 65
             JLabel lblNewLabel = new JLabel("Digite seu nome");
 66
 67
             lblNewLabel.setHorizontalAlignment(SwingConstants.CENTER);
             lblNewLabel.setBounds(89, 33, 209, 14);
 68
 69
             contentPane.add(lblNewLabel);
 70
Source Design
```







Lista de exercício 4

Fazer lista 4 listada no Classroom

Acompanhamento durante o resto do horário da aula

Para quem não fizer a lista 3, após o fim do prazo de entrega da lista 3 serão disponibilizados os códigos para poder ser feita essa lista 4. (Não serão pontuadas entregas da lista 3 depois de postados os códigos)