

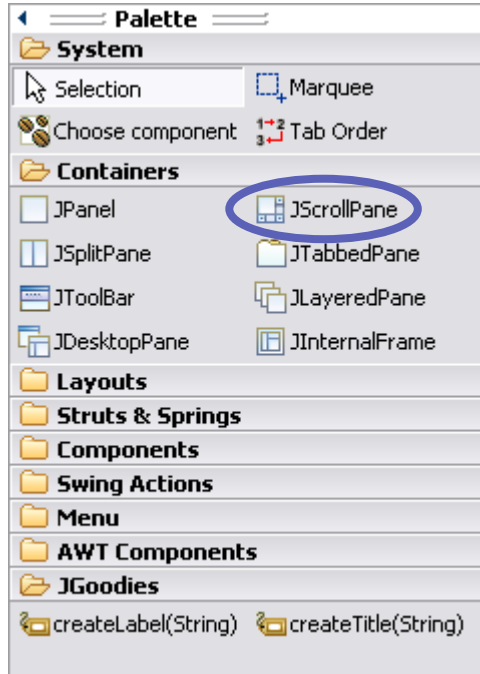


Fundamentos Teóricos – Práctica 4

Principales tipos de contenedores

- Marco (JFrame)
- Cuadro de Diálogo (JDialog)
- Panel (JPanel)
- **Panel de Scroll (JScrollPane)**
- Panel de Pestañas (JTabbedPane)

Panel de Scroll (JScrollPane)

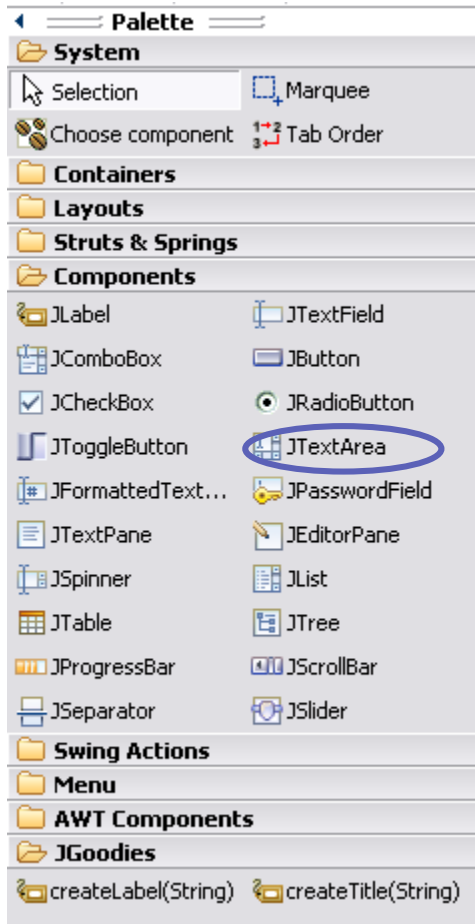


- Es un contenedor especializado que ofrece barras de desplazamiento (scroll) horizontales y verticales y que permiten a los usuarios cambiar la parte visible del contenido de las ventanas
- Se puede especificar que las barras de Scroll (horizontales y verticales) aparezcan siempre (*ALWAYS*) o bien solo cuando sean necesarias (*AS_NEEDED*)
 - Propiedad: *verticalScrollBarPolicy* y *horizontalScrollBarPolicy*
 - Lo normal es que aparezcan cuando sean necesarias

Componentes para Texto

- ▶ Permiten a los usuarios ver y editar texto en una aplicación
- ▶ Algunos componentes:
 - ▶ Etiquetas (*JLabel*)
 - ▶ Campos de texto (*TextField*)
 - ▶ Campos para contraseña (*Password Field*)
 - ▶ **Areas de texto (*TextArea*)**

Text Area (JTextArea)



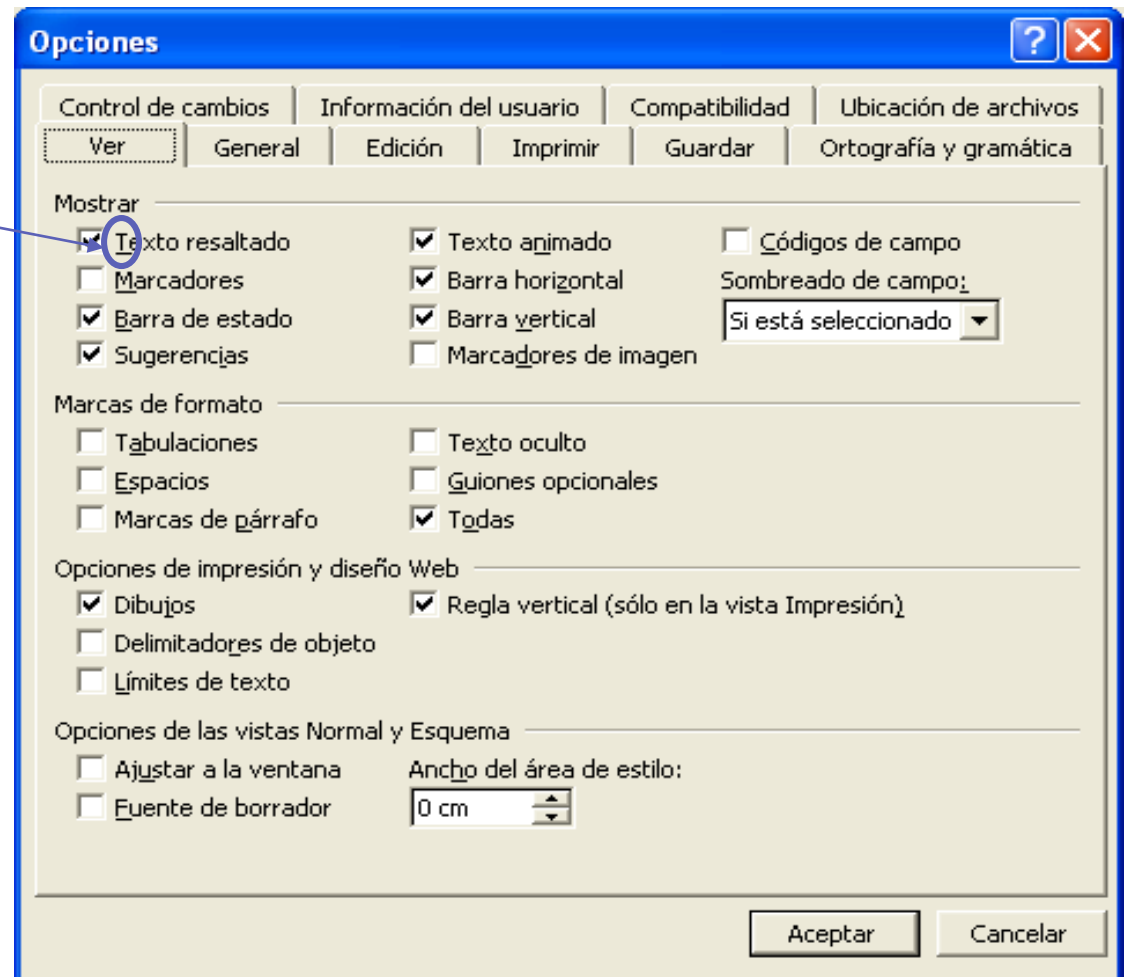
- ▶ Es un componente que proporciona un espacio en el que los usuarios pueden **ver, teclear y editar múltiples líneas de texto**.
- ▶ Emplea fuentes, tamaño y estilo simple.
- ▶ Para que aparezcan las barras de Scroll hay que colocar el Text Area dentro de un **Scroll Pane**.
- ▶ **Propiedades**
 - ▶ `lineWrap->True` // cuando se llegue al borde escribiendo, salte de línea
 - ▶ `wrapStyleWord-> True` //rellena las líneas con espacios en blanco para justificar el texto.
- ▶ **Métodos**
 - ▶ `setText` //añade texto sustituyendo al anterior, si lo hubiera
 - ▶ `append` // añade texto al final del área de texto
 - ▶ `insert` // añade texto en una posición específica

Operaciones con Teclado

- ▶ Es importante facilitar una alternativa al ratón como medio de interacción:
 - ▶ Facilidad para los usuarios que provengan de otros entornos.
 - ▶ Facilidad a los usuarios con necesidades especiales.
 - ▶ Continuidad ante fallos o inexistencia del ratón.
- ▶ Recomendaciones para el uso de operaciones de teclado:
 - ▶ Empleo de Mnemotécnicos (o mnemónicos).
 - ▶ Empleo de Shortcuts.
 - ▶ Navegación y activación por teclado.

Mnemónicos o Mnemotécnicos (I)

- ▶ Es una letra subrayada que aparece típicamente en un título o en un elemento de menú, en el texto de un botón, etc.
- ▶ La letra subrayada indica al usuario como activar el comando equivalente:
 - ▶ “ Presionar la tecla ALT y el carácter subrayado”

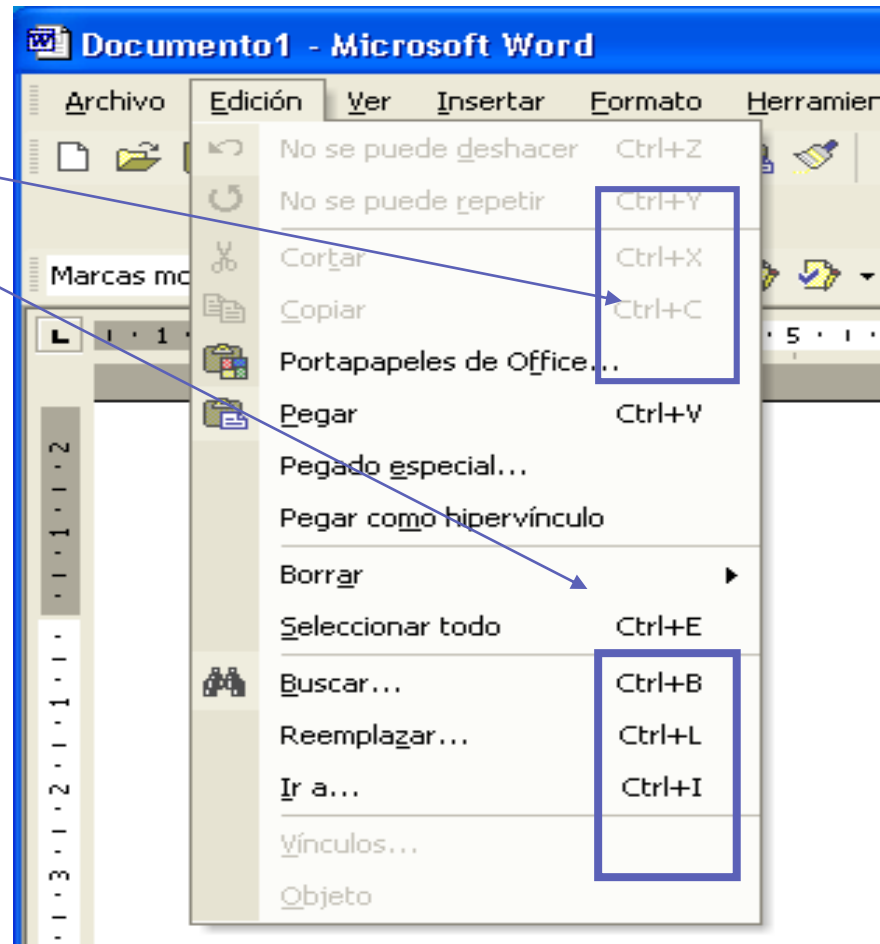


Mnemónicos (II)

- ▶ Algunas propiedades y métodos relacionados con los Mnemotécnicos
 - ▶ *mnemonic* para componentes que los admiten directamente (como botones, checkboxes, radio botones, botones de conmutación, títulos y elementos de menú...)
 - ▶ *displayedMnemonic*, para etiquetas que acompañan a componentes que no admiten mnemónico (comboboxes, campos de texto...)
- ▶ A la hora de asignar mnemónicos hay que seguir las siguientes recomendaciones:
 - ▶ Evitar conflictos.
 - ▶ Elegir la primera letra del elemento de menú.
 - ▶ Si la primera letra entra en conflicto con la de otro elemento de menú hay que elegir una consonante prominente (T,X,Z,P,G,K...)
Ej. Para cortar la t (Cortar)
 - ▶ Si la primera letra entra en conflicto y también entra el empleo de una consonante prominente, entonces hay que elegir una vocal prominente (e, o, a)

Shortcuts (Atajos)

- ▶ Es una secuencia de teclas que activan una opción de menú.
- ▶ La combinación de teclas está constituida por:
 - ▶ El modificador Control (y opcionalmente otro modificador como Shift)
 - ▶ Y un carácter o tecla de función
- ▶ Deben ser consistentes con los ShortCuts empleados en la plataforma
 - ▶ Ejemplo
 - ▶ Para copiar Ctrl+C
 - ▶ Para imprimir Ctrl+P
 - ▶ ...



Foco de Teclado

- ▶ Llamado también “foco de entrada”
- ▶ Indica la ventana activa o el componente donde tendrá efecto la siguiente pulsación del usuario.
- ▶ Cuando se abre una ventana por primera vez hay que tener asignado el foco al componente con el que el usuario interactuará en primer lugar.
 - ▶ Por lo general, es el componente que aparece en la esquina superior izquierda de la ventana.
 - ▶ Esta asignación es especialmente importante para aquellas personas que sólo emplean el teclado para navegar por la aplicación (ej. usuarios con problemas motores)

Navegación y Activación por Teclado

- ▶ La navegación y activación por teclado permite a los usuarios mover el foco desde un componente de la interfaz a otro por medio del teclado.
 - ▶ Tab-> mueve el foco entre los componentes
 - ▶ Shift-Tab-> mueve el foco en la dirección inversa
- ▶ Hay que asegurarse que todas las funciones de la aplicación estén accesibles mediante teclado