

Contenedores

A lo largo de la unidad vamos a ir creando una aplicación que ilustre los contenidos que estamos viendo. Comenzaremos creando la aplicación y añadiendo una ventana nueva para ver los dos tipos de ventanas más básicos, la ventana principal (**JFrame**) y el diálogo (**JDialog**).

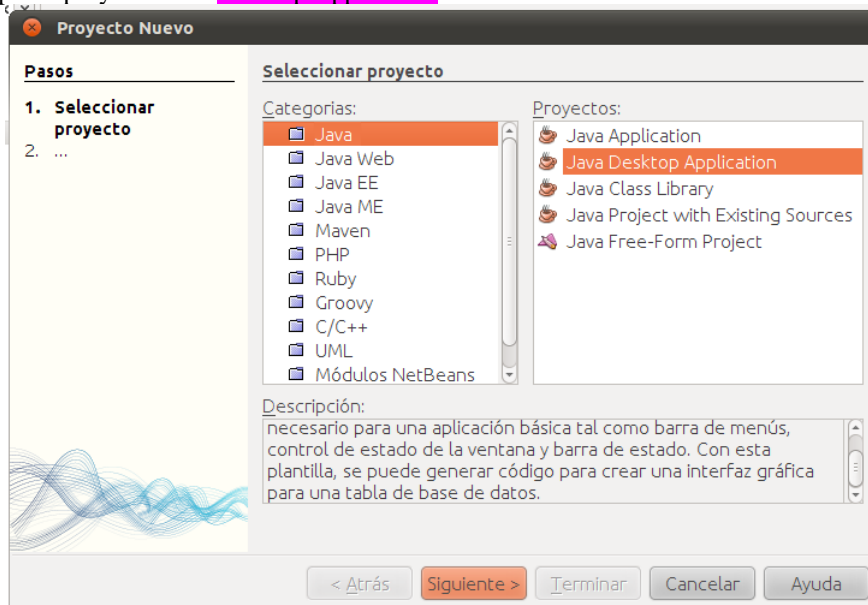
Para ello lo más sencillo es crear una aplicación de escritorio nueva, que crea por defecto dos ventanas, la ventana principal que incluye un menú y una barra de estado y una ventana Acerca de, en la que se indica el nombre de la aplicación, su versión, autor y año de publicación.

La ventana principal es un **JFrame** y la ventana Acerca de es un **JDialog**.

Por último añadiremos un nuevo diálogo para ver como crearlo desde cero y dejarlo preparado para añadir nuevos controles y crear un formulario que podamos utilizar para realizar una pequeña encuesta.

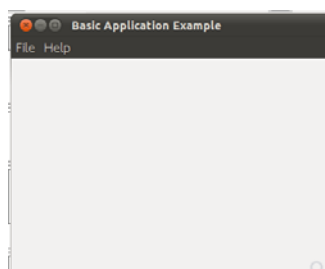
Primeros pasos...

Para empezar creamos una aplicación nueva de escritorio en **NetBeans**. En Proyecto selecciona Proyecto nuevo... en la categoría Java, y tipo de proyecto Java **Desktop Application**.

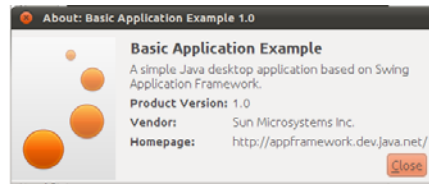


Configura el proyecto poniéndole por nombre **AplicacionEscritorio** y dejando el resto de opciones por defecto, el resultado es la creación de un proyecto **NetBeans** nuevo en el que se han creado los tres archivos fuente siguientes:

- **AplicacionEscritorioApp.java**: Es la clase principal de la aplicación. Hereda de **SingleFrameApplication** y contiene el código suficiente para abrir la ventana principal.
- **AplicacionEscritorioView.java**: es la ventana principal. Contiene un menú con dos submenús, el primero para cerrar la aplicación y el segundo para abrir el diálogo *Acerca de...* de la aplicación, ambos creados por defecto y una barra de estado. La clase hereda de una clase particular de **NetBeans** llamada **FrameView**, que a su vez hereda de **JFrame**. Es común llamar vistas a los formularios de **NetBeans**.



- **AplicacionEscritorioAboutBox.java**: dialogo Acerca de... de la aplicación. Se carga y abre al hacer clic en el menú **Help >> About...** de la ventana principal. La clase que forma la ventana hereda de **JDialog**.



Ahora abre las propiedades del proyecto haciendo clic sobre el botón secundario >> Propiedades y vamos a escribir los siguientes datos en la categoría Aplicación:

- **Título**: Ejemplo de aplicación de escritorio.
- **Vendedor**: Ministerio de Educación.
- **Descripción**: Aplicación sencilla basada en **swing** que se compone de los formularios que aparecen por defecto más un diálogo nuevo.
- **Página de inicio**: <http://www.educacion.gob.es>.

El resto de opciones se deja por defecto. En la categoría Aplicación >> Aplicación de escritorio puedes modificar el **Look and Feel** de la aplicación, que permite modificar el aspecto de la misma, selecciona el **Look and Feel Nimbus**.

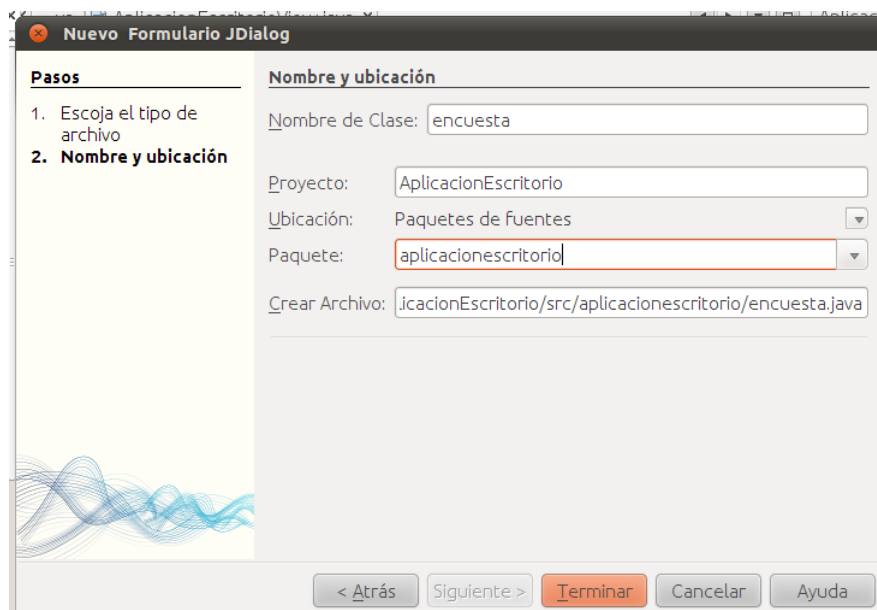
Observa como estos cambios afectan a tu proyecto.

Añadir un diálogo nuevo

Si necesitamos añadir un diálogo nuevo a nuestra aplicación, podemos hacerlo de varias maneras, desde el menú **Archivo >> Archivo nuevo...**, en la categoría **Swing GUI Forms** podemos elegir diferentes contenedores, puedes seleccionar un diálogo sencillo o alguno que venga predefinido para alguna acción en particular como un formulario de muestra de cuadro de diálogo Aceptar / Cancelar, que trae estos botones creados por defecto junto con el código para devolver el valor verdadero o falso según se pulse Aceptar o Cancelar.

EJERCICIO RESUELTO

Para seguir realizando el ejemplo añade a tu proyecto un diálogo sencillo desde **Archivo >> Archivo Nuevo...**, con el nombre encuesta y colócalo en el paquete aplicacionescritorio.



Añadir diálogos para la gestión de elementos

Como has visto en los contenidos podemos crear otro tipo de diálogos que nos sirvan, por ejemplo, para seleccionar un color o abrir un archivo.

Si quieres añadir alguno de estos diálogos a tu proyecto **NetBeans** tendrás que comenzar por añadir un diálogo vacío tal y como has visto en el punto anterior. Una vez que lo tengas, desde el inspector selecciona la opción *Añadir de Paleta* >> *Ventanas Swing* >> *Selector de color*. Luego tendrías que añadir el código que gestionara su funcionamiento.

De esta forma también puedes añadir diálogos para la seleccionar archivos (*Añadir de Paleta* >> *Ventanas Swing* >> *Selector de archivos*), o un panel de opciones (*Añadir de Paleta* >> *Ventanas Swing* >> *Panel de opciones*)