

Cuadros de diálogo JOptionPane

```
import javax.swing.*;

JOptionPane.showMessageDialog(null, "Hola, Mundo!");

String datoTexto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Introduce un dato:");

int opcion = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Pregunta?");

Valores posibles: JOptionPane.YES_OPTION, JOptionPane.NO_OPTION o JOptionPane.CANCEL_OPTION
```

Diseño de la interfaz gráfica

1. Crear y configurar la ventana principal

```
JFrame ventana = new JFrame();

ventana.setTitle("TITULO");

ventana.setLocation(10, 50);

ventana.setSize(300, 120);

ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

ventana.pack(); // Alternativa a setSize. Se ajusta a los componentes que tiene

ventana.setVisible(true);
```

2. Crear-configurar componentes y añadirlos a la ventana principal

```
JButton boton1 = new JButton();
boton1.setText("BOTON 1");
boton1.setBackground(Color.BLUE);
ventana.add(boton1);
```

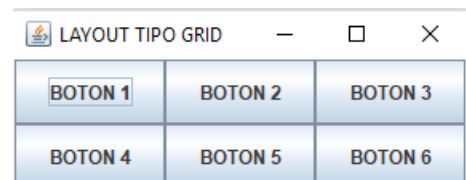
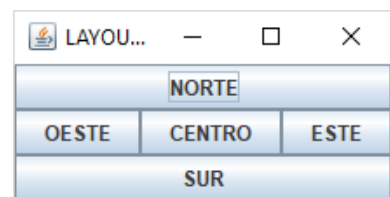
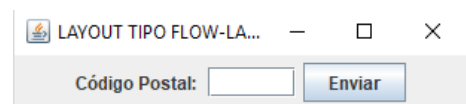
[Ejemplos](#)

3. Organizar la ventana principal

```
ventana.setLayout(new FlowLayout());
ventana.add(new JLabel("Código Postal: "));
ventana.add(new JTextField(5));
ventana.add(new JButton("Enviar"));

ventana.setLayout(new BorderLayout());
ventana.add(new JButton("NORTE"), BorderLayout.NORTH);
ventana.add(new JButton("SUR"), BorderLayout.SOUTH);
ventana.add(new JButton("OESTE"), BorderLayout.WEST);
ventana.add(new JButton("ESTE"), BorderLayout.EAST);
ventana.add(new JButton("CENTRO"),
BorderLayout.CENTER);

ventana.setLayout(new GridLayout(2, 3));
for (int i = 1; i <= 6; i++) {
    JButton boton = new JButton();
    boton.setText("BOTON " + i);
    ventana.add(boton);
}
```



4. JPanel: Organizando componentes

```
JPanel panel = new JPanel(new FlowLayout());
panel.add(new JButton("Botón 1"));
panel.add(new JButton("Botón 2"));
ventana.add(panel);
```

Plantilla de interfaz gráfica

```
import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
import javax.swing.*;        // Componentes de una interfaz gráfica

public class IndiceMasaCorporalGUI {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) {
        IndiceMasaCorporalGUI Gui = new IndiceMasaCorporalGUI();
    }

    // Atributos: los componentes del interfaz gráfico que queremos manejar
    private JFrame ventana;
    private JTextField campoAltura;
    private JTextField campoPeso;
    private JLabel etiquetaIMC;

    // Constructor del interfaz gráfico
    public IndiceMasaCorporalGUI() {

        // Crear y configurar ventana principal
        ventana = new JFrame("IMC");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setLayout(new BorderLayout());

        // Crear un marco secundario para agrupar componentes antes de añadirlos
        JPanel norte = new JPanel(new GridLayout(2, 2));
        norte.add(new JLabel("Altura: "));
        campoAltura = new JTextField(5);
        norte.add(campoAltura);
        norte.add(new JLabel("Peso: "));
        campoPeso = new JTextField(5);
        norte.add(campoPeso);

        // Asignamos el marco secundario a la ventana principal
        ventana.add(norte, BorderLayout.NORTH);

        // Crear componentes y asignarlos a la ventana principal
        etiquetaIMC = new JLabel("Escribe tu peso y altura");
        ventana.add(etiquetaIMC, BorderLayout.CENTER);

        JButton botonCalcular = new JButton("Calcular");
        ventana.add(botonCalcular, BorderLayout.SOUTH);

        // Ajustar la ventana a los componentes y hacerla visible
        ventana.pack();
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```