

Trabajo Práctico N° 2 - Ejercicio 1:

Clase *Command*:

(*javax.microedition.lcdui.Command*)

La clase **Command** se usa para definir comandos que pueden ser añadidos a cualquier objeto *Displayable*. La clase *Command* encapsula la información semántica de una acción, pero no el comportamiento que el comando dispara. Es decir, que *Command* contiene sólo información sobre el comando pero no la acción en sí que se ejecuta al activarlo. La acción se define en un *CommandListener* asociado al objeto *Displayable*.

Constructores:

- *Command(String label, int commandType, int priority)*

Crea un nuevo objeto *Command* con la etiqueta corta, tipo y prioridad dados. Usando este constructor el comando no posee etiqueta larga.

Argumentos:

String label: cadena con el texto corto usado para la representación visual del comando en la pantalla del dispositivo. Este texto puede aparecer sobre un botón en el dispositivo o como un elemento en un menú.

int commandType: el tipo de comando. Puede ser uno de los siguientes:

- *BACK*: Petición para volver a la pantalla anterior
- *CANCEL*: Petición para cancelar la acción en curso
- *EXIT*: Petición para salir de la aplicación
- *HELP*: Petición para mostrar información de ayuda
- *ITEM*: Petición para introducir el comando en un ítem en la pantalla
- *OK*: Aceptación de una acción por parte del usuario
- *SCREEN*: Para comandos de propósito más general
- *STOP*: Petición para parar una operación

int priority: Prioridad del comando. La aplicación usa el valor de prioridad para describir la importancia del comando en relación con los otros comandos en la misma pantalla. A mayor valor, menor prioridad.

- *Command(String shortLabel, String longLabel, int commandType, int priority)*

Crea un nuevo objeto *Command* con las etiquetas, tipo y prioridad dados. De esta forma se le asigna además una etiqueta larga al comando.

Argumentos:

String *shortLabel*: Lo mismo que *label* en el constructor anterior.

String *longLabel*: Etiqueta larga para el comando. La implementación elige una de las etiquetas para representar el comando en la interfaz de usuario según el contexto y la cantidad de espacio disponible. Por ejemplo, la implementación puede usar la etiqueta corta si el comando aparece sobre un botón, y puede usar la etiqueta larga si aparece en un menú, pero sólo si hay lugar en el menú para el texto largo. La implementación puede usar la etiqueta corta en algunos comandos y la larga en otros, pero la aplicación misma no puede determinar en ningún momento qué etiqueta usar.

int *commandType*: Lo mismo que en el constructor anterior.

int *priority*: Lo mismo que en el constructor anterior.