

ACTIVIDAD GUIADA 3

Botones

Uno de los componentes más sencillos que se puede añadir a un contenedor es un objeto **JButton**. Como la gran mayoría de los componentes que vamos a ver, forma parte del paquete **java.awt.swing**. Un objeto **JButton** es un botón con una etiqueta que describe lo que sucede al pulsarlo. Esta etiqueta puede ser un texto, gráficos o ambos.

La siguiente instrucción crea un objeto **JButton** y le asigna la etiqueta de texto OK:

```
JButton btnOK=new JButton("OK");
```

Tras crear el componente, hay que añadirlo a un contenedor mediante la invocación de su método **add()**:

```
add(btnOK);
```

Al añadir componentes a un contenedor, no se especifica la ubicación en la que mostrarlos. La disposición de los componentes se decide mediante un objeto llamado *administrador de diseño* (que se verá más adelante). El más sencillo es la clase **FlowLayout**, del paquete **java.awt**.

Para que un contenedor use un administrador de diseño concreto, primero debe crear un objeto de la clase de dicho administrador (en el ejemplo **FlowLayout**), y seguidamente, invocar al método **setLayout()** del contenedor para asociar el administrador al mismo (que se le pasará como argumento).

```
FlowLayout administrador = new FlowLayout();  
setLayout(administrador);
```

En la siguiente aplicación, la clase **Reproductor**, muestra un marco con tres botones:

```
public class Reproductor extends JFrame {
    public Reproductor() {
        super("Player");
        setLookAndFeel();

        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        FlowLayout admin = new FlowLayout();
        setLayout(admin);

        JButton btnPlay = new JButton("Play");
        JButton btnStop = new JButton("Stop");
        JButton btnPause = new JButton("Pause");

        add(btnPlay);
        add(btnStop);
        add(btnPause);

        pack();

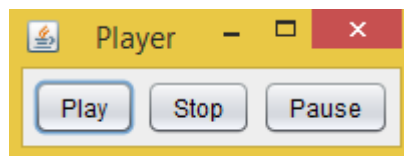
        setVisible(true);
    }

    private void setLookAndFeel() {..}

    public static void main(String[] arguments) {
        Reproductor frReproductor=new Reproductor();
    }
}
```

Al añadir los tres botones al marco (método **add**), el administrador se encarga de organizarlos. Si no utilizáramos el administrador, los botones se expandirían hasta alcanzar el máximo espacio disponible.

Al ejecutar la aplicación el resultado será similar al ilustrado en la figura siguiente:



Podemos pulsar en los botones pero no sucederá nada ya que el programa no contiene métodos para recibir entradas del usuario, tema que abordaremos más adelante.