**[La clase Robot en Java](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html)**

Publicado por Jeandy Bryan Pineda Oro en [12:23:00 PM](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html) Etiquetas: [java](http://jeandybryan.blogspot.com/search/label/java), [java.awt.Robot](http://jeandybryan.blogspot.com/search/label/java.awt.Robot), [programación](http://jeandybryan.blogspot.com/search/label/programaci%C3%B3n), [simular](http://jeandybryan.blogspot.com/search/label/simular)

La clase Robot en java se encuentra en el paquete java.awt y tiene funcionalidades bastantes interesantes, para los que nos gusta improvisar con los códigos no viene de maravilla ya que sus funcionalidades se prestan para cosas bastante ocurrentes y útiles por su puesto.  
  
1- Haciendo travesuras con el mouse:  
  
Una de sus utilidades es simular la utilización del mouse por un usuario por ejemplo:

[ver código](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#viewSource)[Imprimir](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#printSource)[Ayuda](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#about)

01.Robot robot = new Robot();

02.

03.//Movemos el mouse a la posición de la pantalla que queramos

04.

05.robot.mouseMove(x, y);

06.

07.//presionamos el click derecho

08.robot.mousePress(InputEvent.BUTTON2\_MASK);

09.robot.mouseRelease(InputEvent.BUTTON2\_MASK);

2- El teclado esta loco:  
  
Es posible simular las pulsaciones de teclas de un usuario utilizando alguna de las bondades que nos brinda Robot.

[ver código](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#viewSource)[Imprimir](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#printSource)[Ayuda](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#about)

01.import java.awt.AWTException;

02.import java.awt.Robot;

03.import java.awt.event.KeyEvent;

04.

05.public class test

06.{

07./

08.public static void main(String[] args)

09.{

10.try

11.{

12.Robot robot = new Robot();

13.// abriendo el menu inicio

14.robot.keyPress(KeyEvent.VK\_WINDOWS);

15.robot.keyRelease(KeyEvent.VK\_WINDOWS);

16.// lanzando el explorerador

17.robot.keyPress(KeyEvent.VK\_WINDOWS);

18.robot.keyPress(KeyEvent.VK\_E);

19.robot.keyRelease(KeyEvent.VK\_E);

20.robot.keyRelease(KeyEvent.VK\_WINDOWS);

21.}

22.catch (AWTException e)

23.{

24.e.printStackTrace();

25.}

26.}

27.}

3- Espiando lo que pasa en la PC.  
  
Nuestra mágica clase nos permite realizar capturas de nuestra pantalla con gran nitidez, hay que destacar que cuando realizamos esta función no se refleja el mouse en dicha imagen pero eso se puede resobre.

[ver código](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#viewSource)[Imprimir](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#printSource)[Ayuda](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#about)

1.MouseInfo.getPointerInfo().getLocation().x;

2.MouseInfo.getPointerInfo().getLocation().y;

Resuelto el problema pasaremos al plato fuerte:

[ver código](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#viewSource)[Imprimir](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#printSource)[Ayuda](http://jeandybryan.blogspot.com/2009/01/la-clase-robot-en-java.html#about)

01.import java.awt.AWTException;

02.import java.awt.Rectangle;

03.import java.awt.Robot;

04.import java.awt.Toolkit;

05.import java.awt.image.BufferedImage;

06.import java.io.File;

07.import java.io.IOException;

08.import javax.imageio.ImageIO;

09.public class test

10.{

11.

12.public static void main(String[] args) throws IOException

13.{

14.try

15.{

16.Robot robot = new Robot();

17.BufferedImage pantalla = robot.createScreenCapture(new Rectangle (Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize()));

18.File file = new File("C:\\captura.jpg");

19.ImageIO.write(pantalla, "jpg", file);

20.}

21.catch (AWTException e)

22.{

23.e.printStackTrace();

24.}

25.}

26.}

Dandole un buen uso a esta clase, obtendran sin dudas cosas muy interesantes.