

# Algoritmos III

## Swing: JTable

Raphael de Souza, Karen Figueiredo

IC/UFMT

# Roteiro

## 1 JTable

# javax.swing.JTable

## Definição

Componente utilizado para tabelas

# javax.swing.JTable

## Definição

Componente utilizado para tabelas

# Definindo as Colunas

```
DefaultTableModel model = new DefaultTableModel()  
    ;  
model.addColumn("Coluna 1");  
model.addColumn("Coluna 2");
```

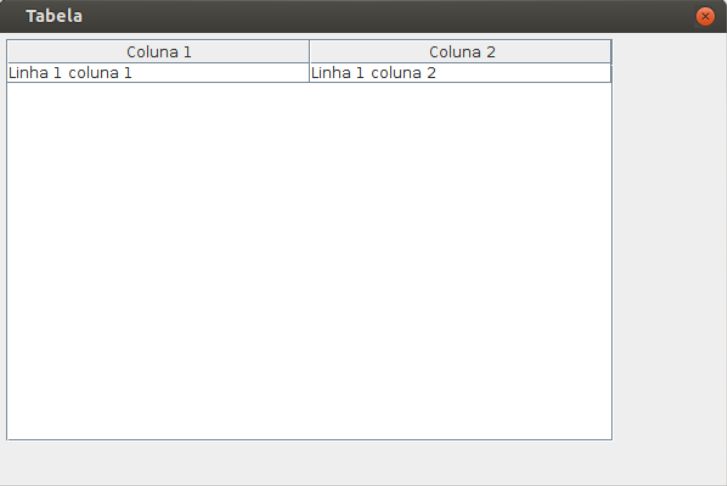
## Adicionando linhas

```
Object[] linha = new Object[]{"Linha 1 coluna 1",  
    "Linha 1 coluna 2"};  
    model.addRow(linha);
```

## Adicionando a tabela na tela

```
JTable tabela = new JTable(model);  
  
JScrollPane pane = new JScrollPane();  
pane.setViewportViewView(tabela);  
pane.setSize(tabela.getWidth(),tabela.getHeight()  
    +30);  
pane.setPreferredSize(pane.getSize());  
add(pane);
```

# javax.swing.JTable



A screenshot of a Java Swing window titled "Tabela". The window contains a `JTable` component with two columns and one row. The first column is labeled "Coluna 1" and the second column is labeled "Coluna 2". The first row contains the text "Linha 1 coluna 1" in the first column and "Linha 1 coluna 2" in the second column. The table is displayed within a standard Java Swing window frame with a title bar and a close button.

Coluna 1	Coluna 2
Linha 1 coluna 1	Linha 1 coluna 2



## Colocando determinadas colunas como não editáveis

```
DefaultTableModel dfm = new DefaultTableModel(){
    boolean[] editavel = new boolean [] {
        false, true
    };

    public boolean isCellEditable(int r, int c) {
        return editavel [c];
    }
};

dfm.addColumn("Coluna 1");
dfm.addColumn("Coluna 2");
```

# Seleção de Linhas

```
//DEFINI SE AS LINHAS SERAO SELECIONAVEIS  
tabela.setRowSelectionAllowed(false);
```

# Customização

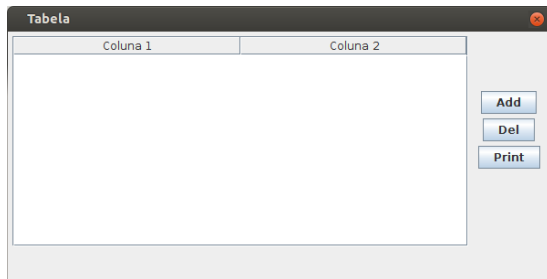
- Você pode criar o seu próprio table model basta estender a classe `AbstractTableModel`

# Customização

- Você pode criar o seu próprio table model basta estender a classe `AbstractTableModel`

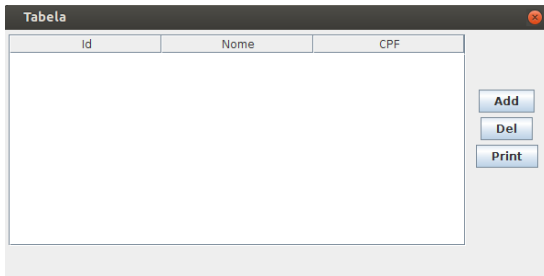
# Exercício

- Construa uma tela em Java, utilizando o pacote Swing, que corresponda a tela abaixo e implemente as ações dos botões da mesma



# Exercício

- Construa uma tela em Java, utilizando o pacote Swing, que corresponda a tela abaixo e implemente as ações dos botões da mesma, porém agora crie uma classe denominada Pessoa e implemente um tablemodel customizado para essa classe.



# Referências Bibliográficas

Aula baseada em slides preparados pelos seguintes professores:

- Prof. Bruno B. Boniati - [www.cafw.ufsm.br/bruno](http://www.cafw.ufsm.br/bruno) - Universidade Federal de Santa Maria
- Prof. José Gustavo de Souza Paiva - <http://www.facom.ufu.br/jgustavo/disc/poo.html> - Faculdade de Computação da Universidade Federal de Uberlândia
- Prof. Vítor E. Silva Souza - <http://www.inf.ufes.br/vitorsouza/pt/> - Departamento de Informática da Universidade Federal do Espírito Santo

Livro:

- Guia de Estudo: Certificação Sun para Programador Java 6. Kathy Sierra e Bert Bates