GERTAKARIEN LABORATEGIA

Helburua:

- · GUI bat diseinatu, WindowBuilder erabilita
- Gertakarien kudeaketa

Klasea ikusitako kontzeptuan praktikan jartzeko aplikazio erraza gauzatu gura da.

1. Sarbide leihoa

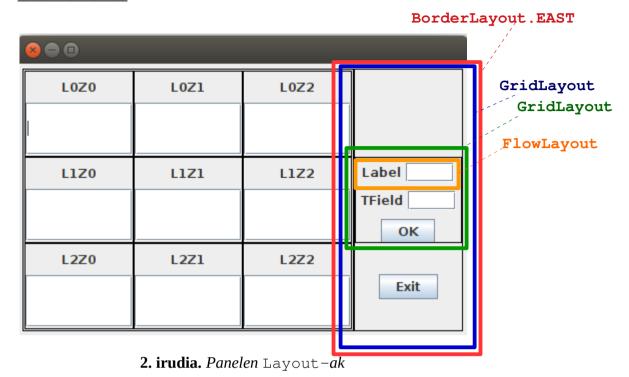
Leihoak hurrengo itxura dauka:



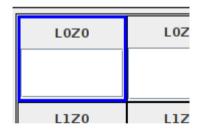
1. irudia. Hasierako leihoa

- Leihoa pantailaren erdian agertzeko, leihoaren eraikitzailean setLocationRelativeTo(null) jarri. Gainera, hurrengo leihora salto egiterakoan, hasierako leihoaren bisibilitatea kenduko zaio.
- JPasswordField erabili pasahitza sartzeko eremuan. Leiho honen funtzionalitatea burutzeko, botoi bakoitzari actionPerformed gertakarien kudeatzailea gehitu. Hurrengo puntuek botoien portaera deskribatzen dute:
 - Cancel: testu eremu guztietako testua ezabatu.
 - OK: Pasahitza zuzena bada ('is2021'), konfigurazio panelera doa. Okerra bada, JoptionPane.showMessage baliabidearen bidez errore mezua ateratzen du, ondoren, pasahitzeko testua ezabatzen, eta, azkenik, requestFocus bidez fokoa azkenengo eremu horretan jartzen.

2. Gelaxken leihoa



- Leihoa pantailaren erdian agertze aldera, setLocationRelativeTo(null).
- Gelaxka batetan xaguarekin click eginez gero, urdinez belztu bere ertzak. Gelaxka sortzerakoan MouseAdapter-eko mousePressed inplementatu (klase anonimoa).



- **2. irudia.** *Gelaxka aukeratzekoan, ertzak belztuko dira.*
- "OK" botoia: "Label" eta "TField" eremuetako edukiarekin TextField-ek aukeratutako gelaxkako JLabel eta JTextField barruko testua aldatuko du. "TField" eremuko edukia zenbaki osoa dela ziurtatu:
 - true: eremu horietako edukiarekin, aukeratutako gelaxkaren JLabel eta JTextField testuak aldatu, eta "Label" eta "TField" edukiak ezabatu.
 - false: errore mezu bat erakutsi, eta "Label" eta "TField" edukiak ezabatu. Errore mezua JoptionPane.showMessageDialog bidez. Errore mezua eta gero, fokoa berriro "Label" eremuan jarri nahi dugu. Horretarako requestFocus erabili.
- "Exit" botoia zapaltzerakoan, sistematik irtengo gara.