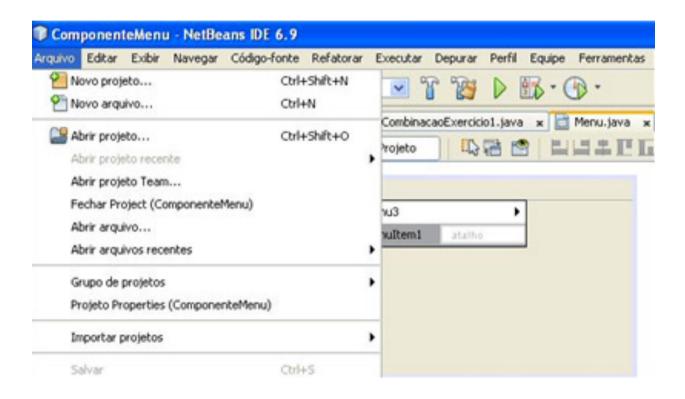
Menu

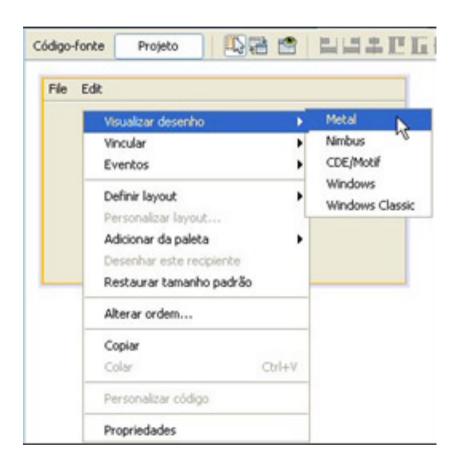
- JMenu
- Basicamente dois tipos de menus
 - Localizados no topo da janela
 - Menus pop-up, associados a cada componente específico
- Menus Java não são formados por um único componente
 - Mas por vários componentes que, em conjunto, formam o menu

Menu





Menu





Componentes necessários para criar um Menu Java







Criando uma Aplicação

- Paleta de Componentes
 - Seção Menus
 - Componente "Barra de Menu"
 - Traz duas opções como padrão





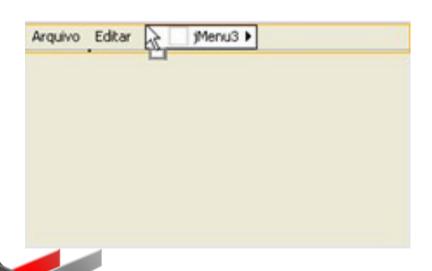
Criando uma Aplicação

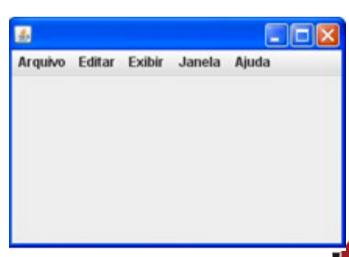
- Menu
 - Cada Item pode ter suas propriedades alteradas
 - Selecione o item File e mude sua propriedade text para Arquivo, faça o mesmo com o item Edit, mudando sua propriedade para Editar
- Acrescentar Itens
 - Arraste um componente Menu para a posição desejada



Criando uma Aplicação

- Altere a propriedade text do novo item para Exibir
 - Acrescente mais dois itens e altere seus textos para Janela e Ajuda





Itens de Menu

- Cada Item do Menu precisa de Itens adicionais
 - Arraste um componente Item de Menu
 - Posicione sobre o Item Arquivo
 - Clique na opção para adicionar o Item
 - Arraste outros componentes e modifique seus textos para:
 - Novo arquivo
 - Abrir arquivo
 - Fechar arquivo
 - Sair

Itens de Menu

Novo arquivo		atalho		
	Abrir arquivo		atalho	
Fechar arquivo		atalho		
	5air		atalho	



Continuando

Para o menu 'Editar', adicione as seguintes opções:

- Colar
- Copiar
- Recortar

Para o menu 'Exibir', adicione a seguinte opção:

Barra de ferramentas

Para o menu 'Janela', adicione as seguintes opções:

- Nova janela
- Fechar janela

Para o menu 'Ajuda', adicione a seguinte opção:

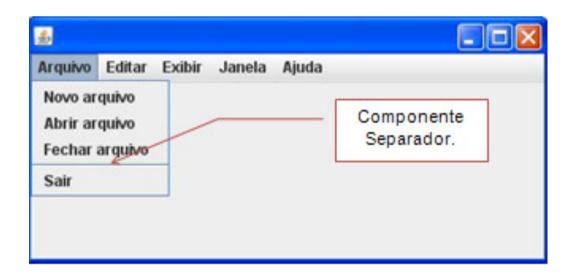
Conteúdo da Ajuda





Separador

- Separar itens que fazem parte do mesmo grupo
 - Clique e arraste um componente Separador, no menu Arquivo separe a opção Sair das demais





Painel

- JPanel
- Container para a inclusão de outros componentes
 - Diversas propriedades: bordas, cores etc.
- Outros paineis:
 - Painel com Guias (JTabbed Pane)
 - Painel de Rolagem (JScroll Pane)
 - Painel em Camadas (JLayered Pane)

Painel com Guias

- JTabbed Pane
- Container que implementa uma forma de agrupar diversos componentes em um mesmo espaço com o uso de abas
- Paleta de Componentes
 - Seção Controles Swing
 - Arraste um componente Painel com Guias
 - Ajuste as dimensões



Painel com Guias

- Painel da Área de Trabalho
 - Para adicionar uma guia no painel
 - Clique e arraste esse componente
 - PropriedadeTítulo da Guia
 - Insira valores para cada guia



Controles Swing

- Painéis com o objetivo de exibir conteúdos
 - Painel do Editor (JEditorPane)
 - Painel de Texto (JTextPane)
- Na Paleta, parte Controles Swing, arraste um componente Painel do Editor
 - Já traz um componente JScrollPane

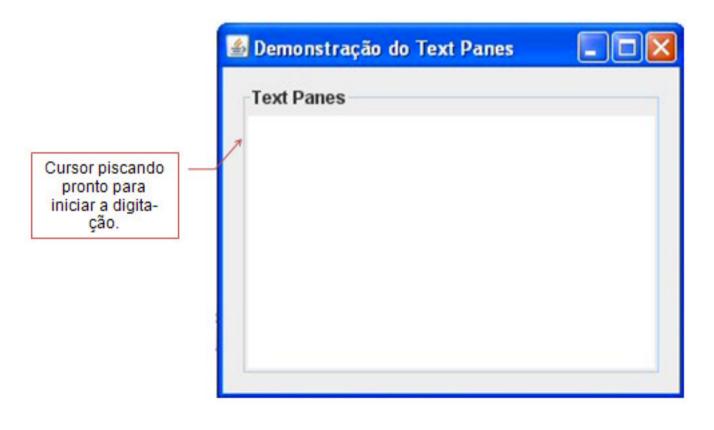






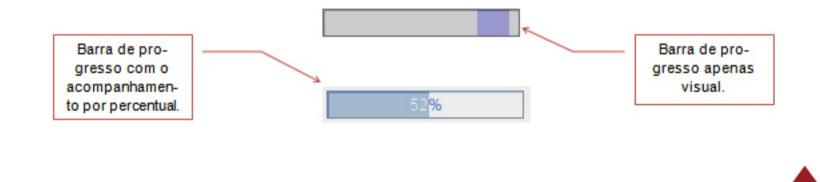


Painel de Texto



Barra de Progresso

- Manter o usuário interessado e informado de quanto falta para ele obter o resultado de uma operação
- Componente Barra de Progresso



Barra de Progresso

- Propriedades
 - Maximum: valor máximo correspondente à carga da barra de progresso
 - Minimum: valor mínimo do componente
 - Orientation: Sentido da barra de progresso (horizonta/ vertical)
 - Value: número entre os valores mínimo e máximo que indica a progressão
 - Indeterminate: indica que a progressão é desconhecida
 - String: Valor que aparece ao fundo da barra

- Janelas ou subjanelas independentes da janela principal(JOptionPane)
 - Criadas durante uma aplicação para dar alguma informação ao usuário ou solicitar a realização de uma determinada tarefa





- JOptionPanel
 - Dentro do run (main) Jframe
 - Método showMessageDialog

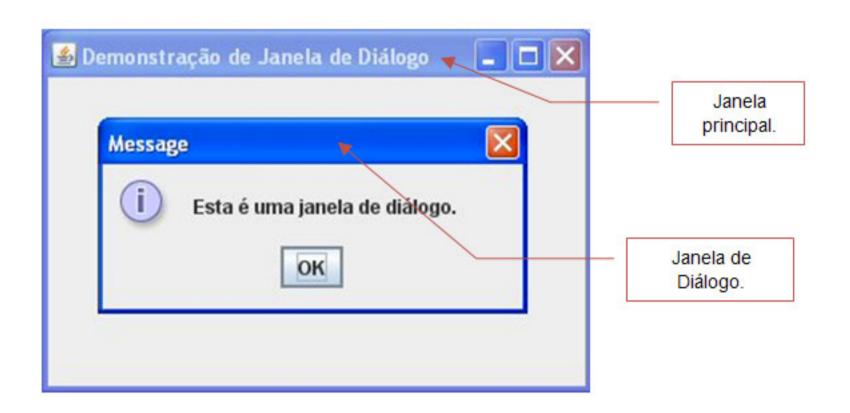
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Esta é uma janela de diálogo.");

```
NewJFrame teste = new NewJFrame();
teste.setVisible(true);

JOptionPane.showMessageDialog(null,"teste");
```

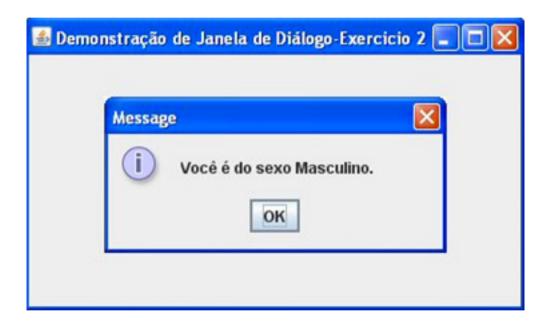






```
String valor, mensagem;
// Declara valor2 como inteiro.
int valor2:
// Atribui uma string vazia à variável mensagem.
mensagem = "";
valor = JOptionPane.showInputDialog ("Digite 1 para Masculino ou 2 para Feminino.");
// Converte a variável string 'valor' em inteiro e armazena em valor2.
valor2 = Integer.parseInt (valor);
// Inicia a estrutura Switch.
switch ( valor2 ) (
case 1:
mensagem = "Você é do sexo Masculino.";
break:
case 2:
mensagem = "Você é do sexo Feminino.";
break:
default:
JOptionPane.showMessageDialog (null, "Valor Inválido.");
System. exit (0); // Encerra o programa.
) // Essa chave encerra a estrutura Switch.
// Janela de diálogo para mostrar a mensagem.
JOptionPane.showMessageDialog (null, mensagem);
System. exit (0); // Encerra o programa.
```

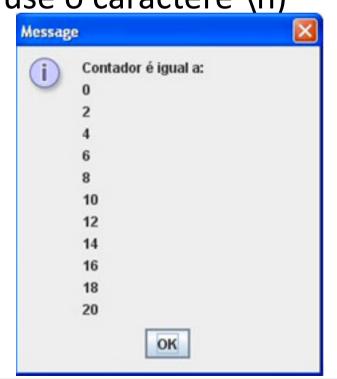






• Exercício:

 Fazer uma janela de diálogo com os números pares (dica, use o caractere \n)





Quadro

- Apesar de bastante usado, sem muitos detalhes até agora
- Propriedades:
 - Title: texto que aparece no topo da janela
 - Reizable: permite redimensionar a janela do aplicativo
 - Undecorated: define a exibição ou não da borda da janela



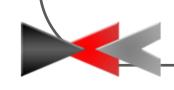


Quadro



Quadro Interno

- É basicamente um quadro (JInternalFrame)
- Pode ser utilizado dentro de um quadro e até mesmo dentro de outro quadro interno
- É similar a Janela de Diálogo, mas:
 - Nesse componente podemos usar qualquer outro componente
 - Maior flexibilidade nas interações

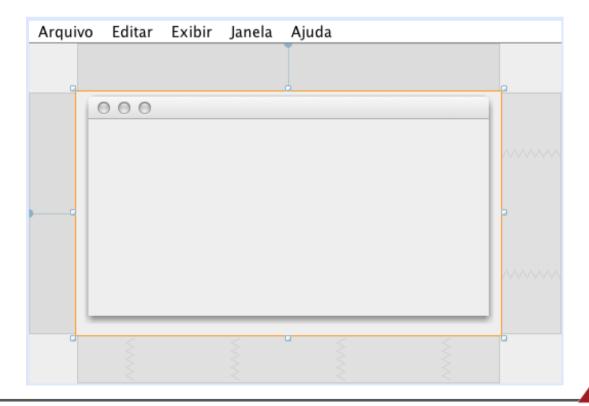




Quadro Interno

 Na paleta componentes, arraste o componente Quadro Interno para a área do

projeto



Quadro Interno

- Algumas propriedades:
 - Closeable: acrescenta o ícone de fechar à direita da barra de título
 - Iconfiable: inclui um ícone para minimizar e restaurar a janela
 - Maximizable: disponibiliza o ícone para maximizar a janela
 - Reizable: permite ao usuário redimensionar a janela
 - Title: permite alterar o título na barra de título