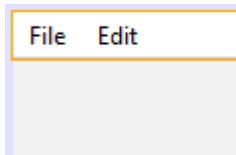
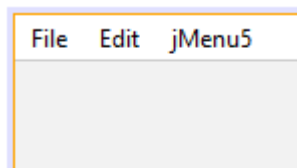


Ejercicio 9.- Creación de un Bloc de Notas

1. Crear un nuevo proyecto
2. Añadir un *Menu Bar*



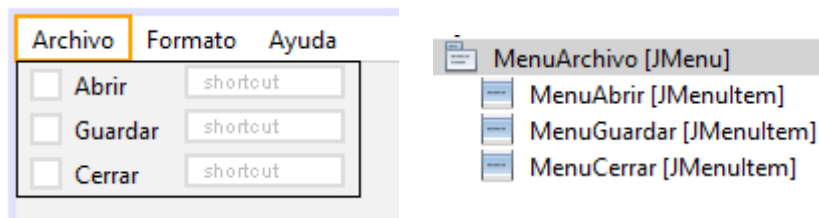
3. Añadir un nuevo elemento de menú



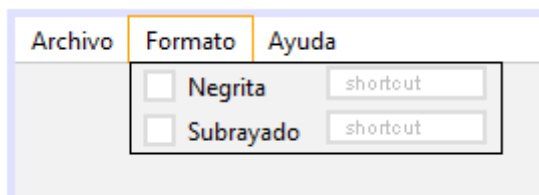
4. Cambiar los nombres de los menús por *Archivo*, *Formato* y *Ayuda* tanto en el texto como en el nombre de la variable



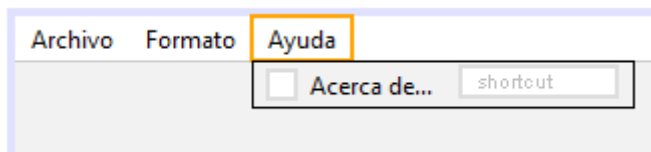
5. Añadir 3 submenús en el menú *Archivo* con los nombres *Abrir*, *Guardar* y *Cerrar*



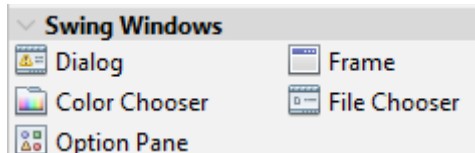
6. Añadir 2 submenús en el menú *Formato* con los nombres *Negrita* y *Subrayado*



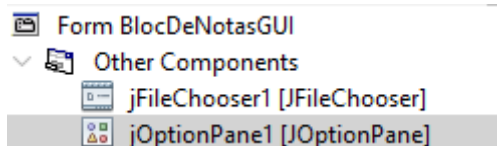
7. Añadir un submenú en el menú *Ayuda* con el nombre *Acerca de...*



8. Añadir un campo *Text Area* que cubra todo el *Frame*
9. En el apartado *Swing Windows* encontramos los elementos *File Chooser* y *Option Pane*.



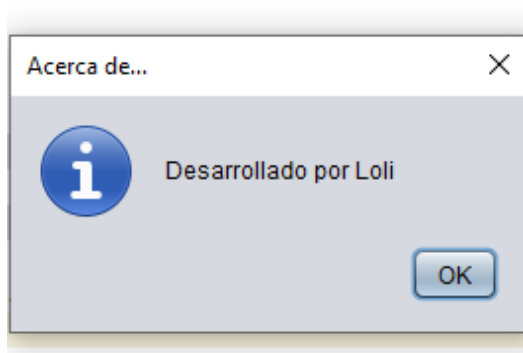
10. Arrastrar ambos elementos al proyecto fuera del *JFrame*, no veremos nada en la pantalla principal, pero aparecerán en la ventana *Navigator* en el apartado *Other Components*.



11. Hacer doble clic en el componente *Acerca de...* para acceder al procedimiento y escribir el siguiente código:

```
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Mensaje", "Acerca de...",JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
```

- *null* indica que no depende de ninguna ventana superior
- *Mensaje* es el texto contenido en la ventana
- *Acerca de...* será el nombre de la ventana
- El último elemento indica el icono que aparecerá en la ventana



Tarea extra

Prueba distintos tipos de *OptionPane* y verás cómo cambia el icono que aparece en la ventana

`JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE.`

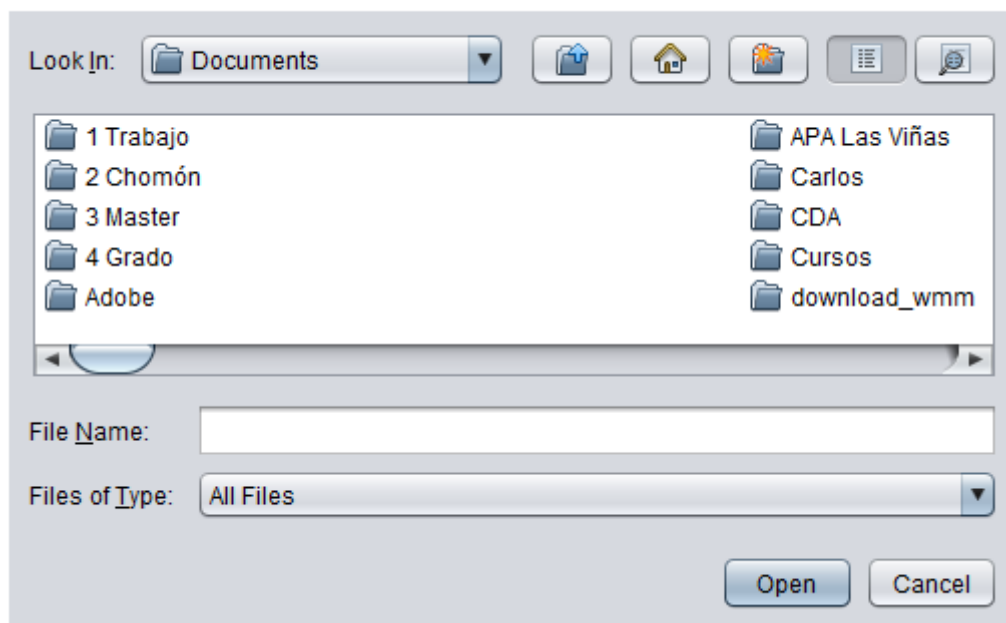
`JOptionPane.WARNING_MESSAGE.`

`JOptionPane.ERROR_MESSAGE.`

12. Acceder al código del elemento de menú *Abrir* y escribir el siguiente código:

```
int seleccion = jFileChooser1.showOpenDialog(MenuAbrir);
```

Solo con esta línea ya debería abrir una ventana de selección de archivo. Comprueba que es así.



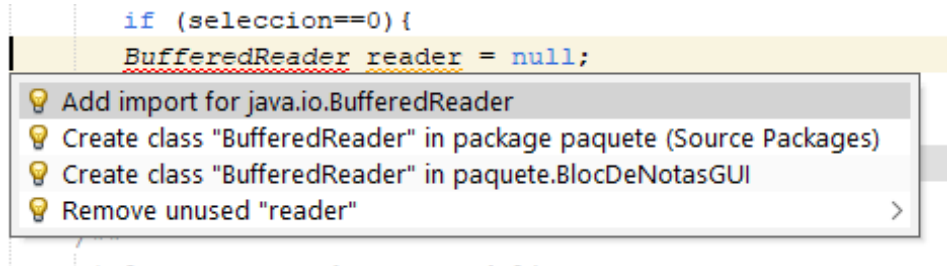
La ventana *FileChooser* tiene dos botones. Si el usuario pulsa sobre el botón *Open* devolverá un 0 y si pulsa sobre el botón *Cancel* devolverá un 1. Por lo tanto en el código insertaremos un *if* que ejecute código sólo en caso de que el usuario haya pulsado *Open*.

```
if (seleccion==0){
```

```
BufferedReader reader = null;

}
```

Esta línea nos dará error porque hay que importar la librería tal y como aparece en la siguiente imagen.



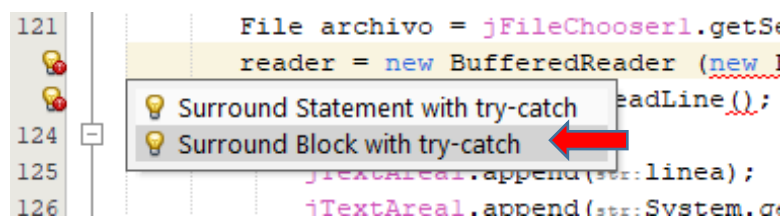
Añadir la siguiente línea

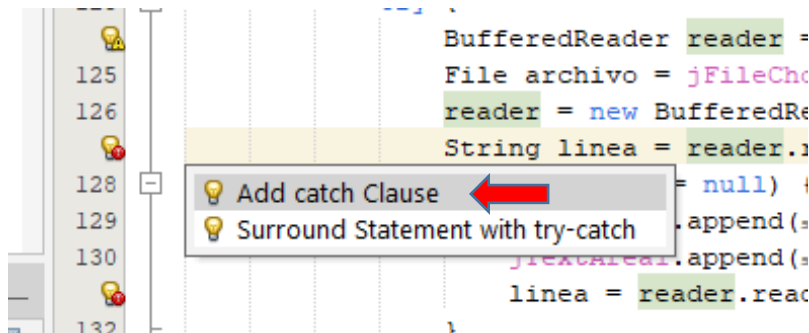
```
File archivo = jFileChooser1.getSelectedFile();
```

y añadir la clase File.

Añadir el siguiente código:

```
reader = new BufferedReader (new FileReader(archivo));
String linea = reader.readLine();
while (linea != null) {
    jTextArea1.append(linea);
    jTextArea1.append(System.getProperty("line.separator"));
    linea = reader.readLine();
}
reader.close();
```





Tarea extra

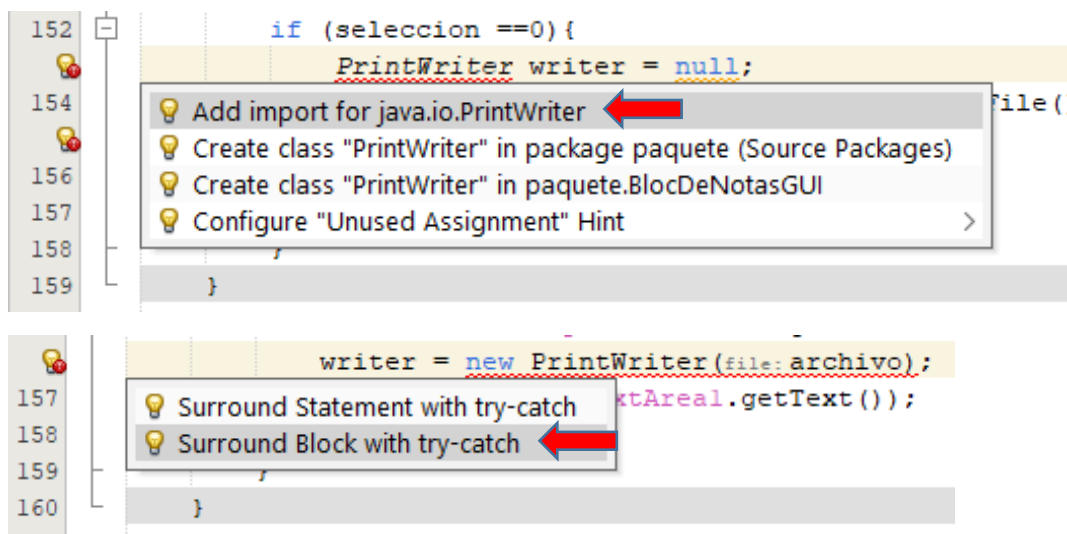
Con el *Bloc de notas* de *Windows*, crea un archivo de extensión *txt* con un par de líneas de texto y que intentarás abrir desde nuestro *Bloc de Notas* para comprobar que en efecto funciona.

Añadir el siguiente código en el comando *Guardar*:

```

int seleccion = jFileChooser1.showSaveDialog(jTextArea1);
if (seleccion == 0){
    PrintWriter writer = null;
    File archivo = jFileChooser1.getSelectedFile();
    writer = new PrintWriter(archivo);
    writer.print(jTextArea1.getText());
    writer.close();
}

```



Insertar el siguiente código en el comando *Cerrar*:

```
System.exit(0);
```

Tarea extra

Crear un nuevo documento con el texto:

Teruel es la ciudad de los Amantes

Guardarlo en el escritorio

Cerrar nuestro *Bloc de Notas*

Abrirlo de nuevo y abrir el archivo creado antes