



JavaFX

O Ambiente de Desenvolvimento

Prof. Vicente Paulo de Camargo

O Ambiente de Desenvolvimento

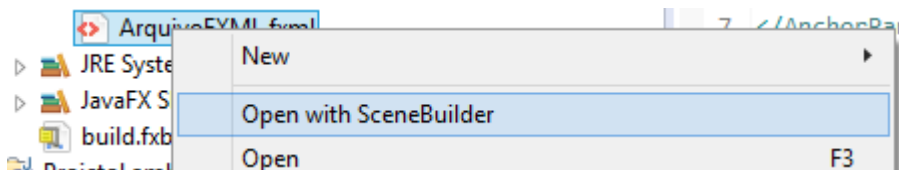
○ JavaFX permite criar interfaces gráficas através de código ou através de uma interface amigável que é o Scene Builder, o qual oferece recursos para projetar interfaces gráficas de uma aplicação através do uso do mouse com arrastar e soltar componentes.

○ JavaFX cria um arquivo no formato XML correspondente ao design gráfico criado com o Scene Builder. Esses arquivos possuem a extensão FXML.

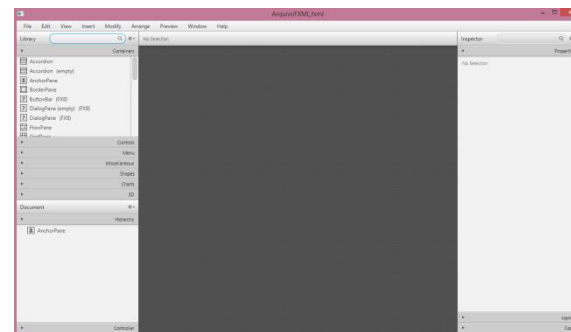
○ Scene Builder trabalha de forma integrada com as principais IDE's de desenvolvimento como Eclipse e Netbeans.

Para que essa integração ocorra de forma correta é necessário criar um arquivo no formato FXML para uma determinada visão. Após criar e salvar esse arquivo na IDE, deve-se efetuar um clique com o botão direito do mouse sobre o nome do arquivo desejado e selecionar a opção **Open with SceneBuilder** **A**

○ Scene Builder, se estiver corretamente configurado, será aberto com o arquivo selecionado. **B**



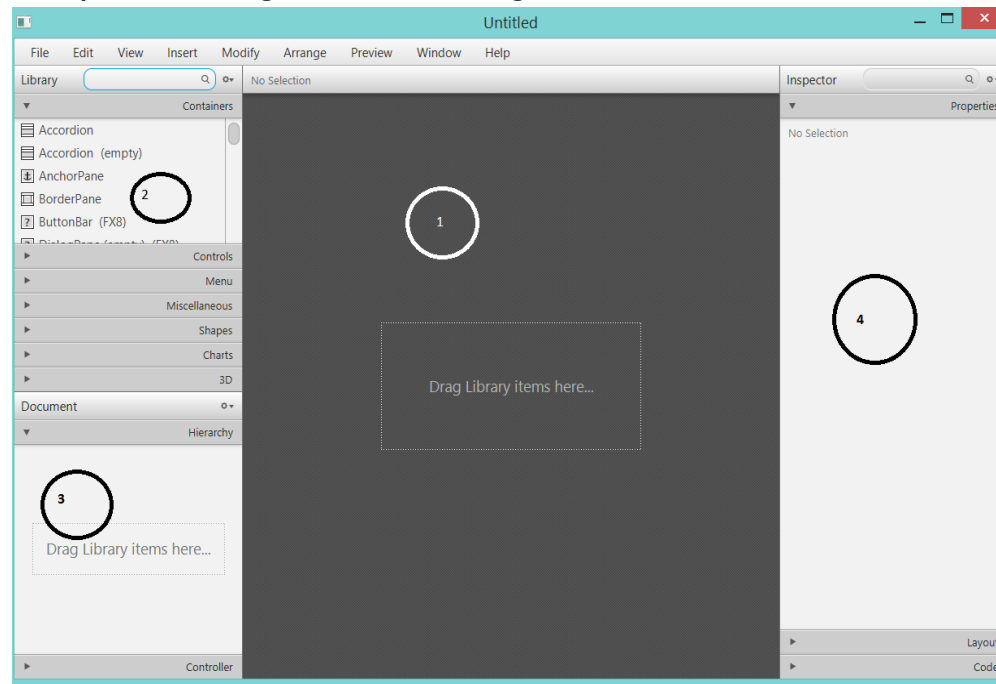
A



B

O Ambiente de Desenvolvimento

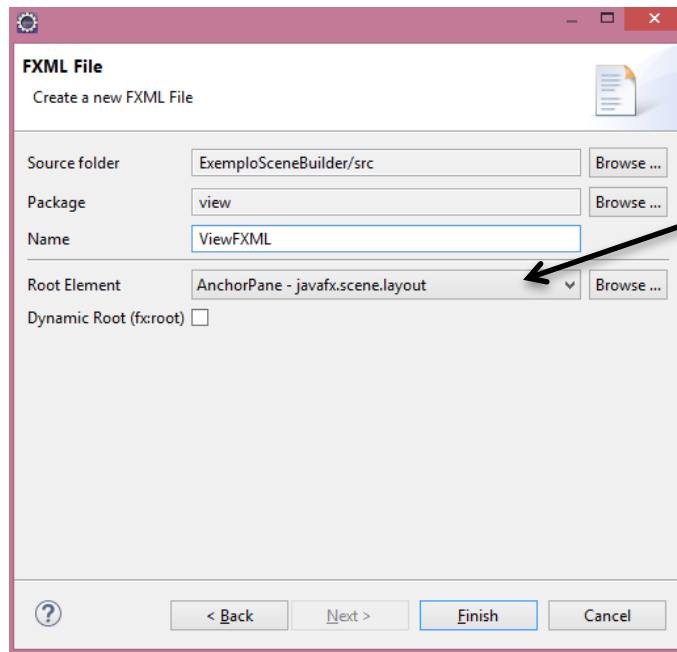
O Scene Builder possui o seguinte ambiente gráfico de desenvolvimento:



1. Local onde a interface visual é desenvolvida. É para ela que o desenvolvedor arrasta os respectivos componentes.
2. Paleta de componentes, agrupados por categorias (Containers, Controls, Menu e outros)
3. Destaca a composição da hierarquia dos componentes na interface gráfica.
4. Responsável pela configuração de propriedades de cada componente e outras configurações

Scene Builder - Um Exemplo Simples

01. Crie o projeto JavaFX **ExemploSceneBuilder** no Eclipse
02. Crie o pacote **view** dentro de **src**
03. Crie o arquivo ViewFXML.fxml dentro do pacote **view**, usando **File/New/Other/JavaFX/New FXML Document**
04. Será apresentada a janela FXML File e preencha como indicado na figura 1.
05. Salve o arquivo criado
06. Abra o arquivo com o Scene Builder, usando botão direito sobre o nome do arquivo e escolha **Open With Scene Builder**

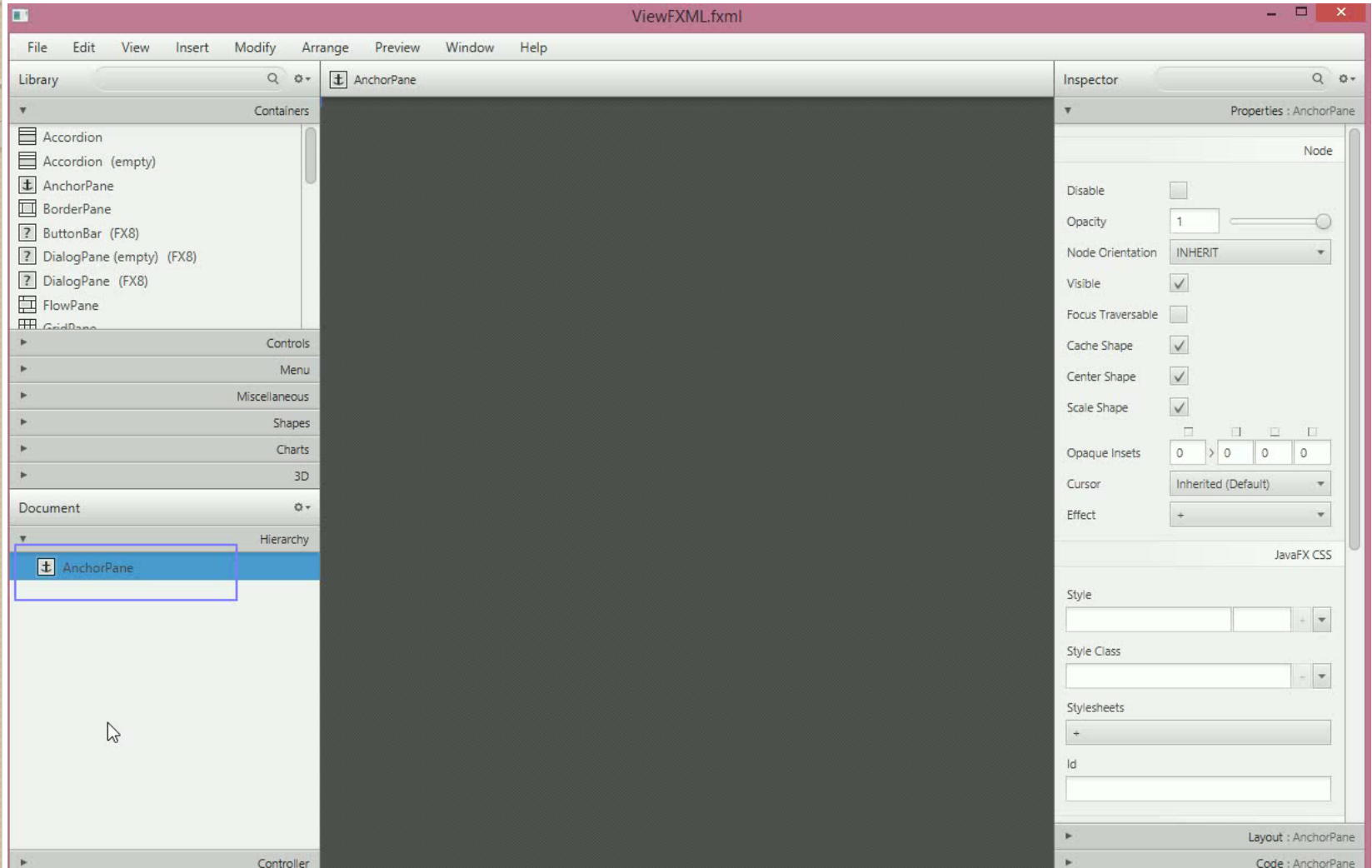


Não esqueça de selecionar esse elemento

Figura 1

Scene Builder - Um Exemplo Simples

Ative o vídeo indicado a seguir e acompanhe o passo-a-passo para se criar uma interface gráfica com Scene Builder.




Scene Builder - Um Exemplo Simples

Após a criação da interface gráfica com o Scene Builder, acesse o arquivo FXML correspondente na IDE em uso e clique no conteúdo do arquivo

Se o arquivo foi atualizado e salvo no Scene Builder, será atualizado na IDE, conforme indicado na figura a seguir:



```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2
3 <?import javafx.scene.control.*?>
4 <?import java.lang.*?>
5 <?import javafx.scene.layout.*?>
6 <?import javafx.scene.layout.AnchorPane?>
7
8
9 <AnchorPane xmlns:fx="http://javafx.com/fxml/1" xmlns="http://javafx.com/javafx/8.0.40">
10   <children>
11     <Pane layoutX="-169.0" layoutY="-141.0" prefHeight="472.0" prefWidth="535.0" AnchorPane.bottomAnchor="0.0"
12       AnchorPane.leftAnchor="0.0" AnchorPane.rightAnchor="0.0" AnchorPane.topAnchor="0.0">
13       <children>
14         <Button fx:id="btnIncluir" layoutX="162.0" layoutY="397.0" mnemonicParsing="false" text="Incluir" />
15         <Button fx:id="btnAlterar" layoutX="216.0" layoutY="397.0" mnemonicParsing="false" text="Alterar" />
16         <Button fx:id="btnExcluir" layoutX="272.0" layoutY="397.0" mnemonicParsing="false" text="Excluir" />
17         <Label layoutX="64.0" layoutY="50.0" text="Nome do Funcionário" />
18         <TextField fx:id="nomeFuncionario" layoutX="186.0" layoutY="46.0" prefHeight="25.0" prefWidth="311.0" />
19       </children>
20     </Pane>
21   </children>
22 </AnchorPane>
23
```



F I M