

Desenvolvendo Aplicações com Ginga

Uso de Containers LWUIT no OpenGinga versão beta 1

* Protegido pela Lei nº 9.610, de 19/02/1998 - Lei de Direitos Autorais
©Copyright 2009 - Overmedia Networks

1. Introdução

Este documento descreve o uso de Containers LWUIT no OpenGinga versão beta 1. Descreveremos brevemente os procedimentos necessários para ativar esta funcionalidade no OpenGinga. O uso de Containers facilita enormemente a criação de telas na sua aplicação.

2. Alterações de código

A versão beta 1 do OpenGinga disponibilizada pelo Lavid/UFPB não suporta diretamente a funcionalidade aqui desejada, ou seja, o uso de Containers LWUIT. O problema é que não se pode estabelecer uma hierarquia de componentes, visto que falta o método `setParent` da classe `Component`. Além disso, os componentes adicionados ao `Container` não podem ser apresentados na tela, visto que o método `addComponent` da classe `Form` só adiciona na tela componentes isolados, não suportando componentes aninhados.

Vamos então descrever as alterações de código necessárias para a ativação deste serviço. As classes Java do LWUIT a serem alteradas encontram-se no seguinte caminho: `~/openginga-beta/gingaj-beta/lib/com/sun/lwuit`.

`com.sun.lwuit.Component`

É preciso adicionar o seguinte método nesta classe:

```
public void setParent( Container parent ){  
    this.parent = parent;  
}
```

`com.sun.lwuit.Form`

Deve-se modificar o método `addComponent` deixando-o assim:

```
public void addComponent( Component cmp ) {  
    if ( cmp instanceof Container ){  
        Container container = (Container) cmp;
```

```
        for( int i = 0; i < container.getComponentCount(); i++ ){  
            frame.add( container.getComponentAt( i ).getGuiComponent() );  
        }  
    }  
    else {  
        frame.add( cmp.getGuiComponent() );  
    }  
}
```

3. Aplicando as modificações

Para aplicar as mudanças realizadas é necessário recompilar o OpenGinga. Primeiro, precisamos recompilar o gingaj-beta, depois o gingacc-beta.

Compilando o gingaj-beta

```
# cd gingaj-beta  
# ./compile.sh
```

Compilando o gingacc-beta

```
# cd gingacc-beta  
# make  
# sudo make install  
# make tests
```

4. Testando as modificações

Para testar as alterações, crie uma aplicação Ginga-J e teste a criação de uma cena utilizando Container. Você pode se basear no seguinte trecho de código:

```
Button btnComprar = new Button();  
  
btnComprar.setIcon(  
    Image.createImage("./xlets/tcommerce/resources/btnComprar.png") );  
  
btnComprar.setX(1300);  
  
btnComprar.setY(100);  
  
btnComprar.setSize( new Dimension(230, 60) );
```

```
Button btnVoltar = new Button();

btnVoltar.setIcon(

    Image.createImage("./xlets/tcommerce/resources/btnVoltar.png") );

btnVoltar.setX(1550);

btnVoltar.setY(100);

btnVoltar.setSize(new Dimension(230, 60));

Label lbDescricao = new Label();

lbDescricao.setText("Teste 1");

lbDescricao.setX(400);

lbDescricao.setY(60);

lbDescricao.setSize(new Dimension(150, 30));

Label lbPreco = new Label();

lbPreco.setText("Teste 2");

lbPreco.setX(400);

lbPreco.setY(110);

lbPreco.setSize(new Dimension(150, 30));

Label bkgInicio = new Label();

bkgInicio.setIcon(

    Image.createImage("./xlets/tcommerce/resources/fundoComeco.png") );

bkgInicio.setX(60);

bkgInicio.setY(0);

bkgInicio.setSize(new Dimension(1800, 202));

Container container = new Container();

container.addComponent( bkgInicio );

container.addComponent( lbDescricao );

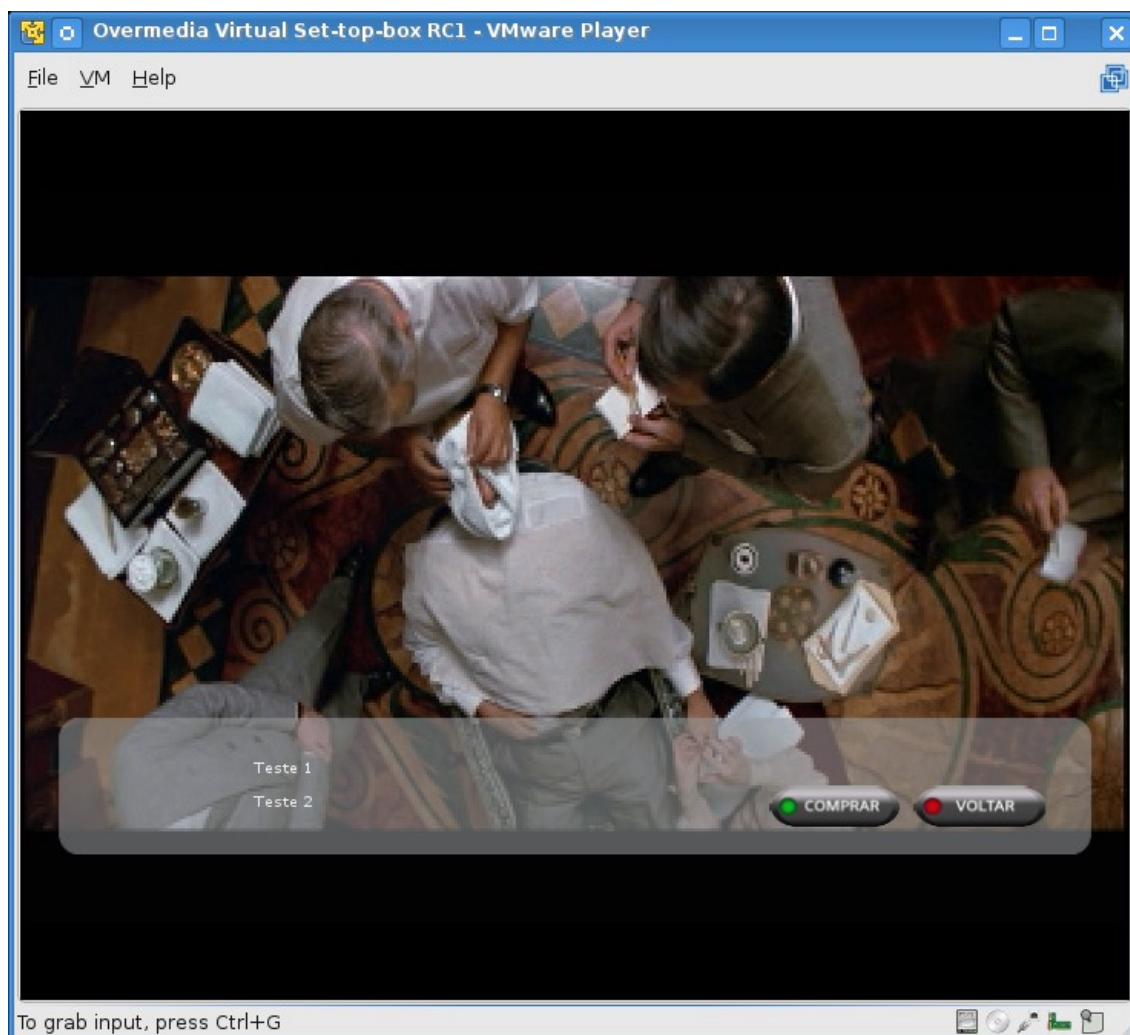
container.addComponent( lbPreco );

container.addComponent( btnComprar );
```

```
container.addComponent( btnVoltar );  
  
form.addComponent(container);  
  
form.setVisible(true);  
  
form.requestFocus();
```

OBS: Não se esqueça de modificar o caminho das imagens, e incluí-las no seu projeto.

No caso do nosso código, o resultado é a criação da seguinte cena:



Está é mais uma dica especial da empresa líder em treinamentos Java para o Ginga. Nossa missão é divulgar a tecnologia Ginga, criando um corpo técnico extremamente capacitado para o desenvolvimento de aplicações de TV Digital Interativa.

Conheça nossos treinamentos em <http://www.overmedianetworks.com.br>

No módulo 2 do nosso curso ensinamos como desenvolver completamente esta aplicação de *t-commerce*.

Participe do grupo “Desenvolvimento em Ginga Java para a TV Digital”

<http://groups.google.com.br/group/gingajava?hl=pt-BR>