

1.1.1.1 Diálogo showInputDialog

Este tipo de diálogo emprégase para amosar un diálogo modal para solicitar información ao usuario. O usuario poderá introducir a información ben a través dunha caixa de texto ou ben seleccionar un valor posible entre varios ofertados. Para xerar este tipo de diálogo emprégase a clase `JOptionPane`. Esta clase vai proporcionar seis métodos diferentes para crear diálogos de tipo `showInputDialog`. En función do método empregado para crear a xanela de diálogo o seu aspecto variará. Os métodos que podemos empregar para crear unha xanela de diálogo de tipo `showInputDialog` son os seguintes:

- `public static String showInputDialog(Object message)`
- `public static String showInputDialog(Object message, Object initialSelectionValue)`
-
- `public static String showInputDialog(Component parentComponent, Object message)`
- `public static String showInputDialog(Component parentComponent, Object message, Object initialSelectionValue)`
- `public static String showInputDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int messageType)`
- `public static Object showInputDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int messageType, Icon icon, Object[] selectionValues, Object initialSelectionValue)`

De seguido explícase o significado de cada parámetro:

- `parentComponent` fai referencia a quen é a xanela pai (graficamente) do diálogo.
- `message`: mensaxe que se amosa na xanela
- `title`: título da xanela
- `messageType`: en función do valor indicado amosaranse distintas iconas predefinidas xunto á mensaxe. Os valores posibles son os seguintes: `ERROR_MESSAGE`, `INFORMATION_MESSAGE`, `WARNING_MESSAGE`, `QUESTION_MESSAGE`, `PLAIN_MESSAGE` (Todas son constantes da clase `JOptionPane`).
- `icon`: se en lugar dunha icona predefinida queremos amosar unha personalizada, indicáremolo mediante este parámetro. Se empregamos este parámetro o valor dado ao parámetro `messageType` é ignorado.
- `SelectionValues`: no caso de que este parámetro sexa distinto de `null`, o diálogo recibirá un array con diferentes valores que se ofertarán ao usuario podendo este elixir un deles. Os posibles valores serán visualizados nun combo. No caso de que este parámetro sexa `null`, o compoñente amosado para recoller a resposta do usuario será unha caixa de texto.

- **InitialSelection:** valor inicial ofertado ao usuario. No caso de que a xanela amose unha caixa de texto amosarase este valor nela. No caso de que na xanela amóse un combo deberase indicar un dos valores do combo e ese será o preseleccionado.

A continuación imos desenvolver unha pequena aplicación que amosa o emprego de cada un dos métodos que acabamos de comentar. O seu aspecto será o seguinte:



Ao premer sobre o primeiro botón ou sobre o terceiro botón, xeraremos un `showInputDialog` que amosa dous botóns e unha caixa de texto na cal o usuario pode introducir un valor. Para elo, na implementación do `actionPerformed` do botón escribimos o seguinte código:

Para o primeiro botón:

```
private void btnMetodo1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String domicilio=JOptionPane.showInputDialog("Indique o seu domicilio");
    if(domicilio==null)
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(this,"Acción anulada polo usuario", "Atención",
        JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
    }
    else
    {
        if(domicilio.trim().compareTo("")==0)
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this,"A caixa de texto está baleira", "Atención",
            JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        }
        else
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this,"O seu domicilio é "+domicilio, "Atención",
            JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
        }
    }
    System.out.println(domicilio);
}
```

Para o terceiro botón:

```
private void btnMetodo3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String domicilio=JOptionPane.showInputDialog(this, "Indique o seu domicilio");
    if(domicilio==null)
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(this,"Acción anulada polo usuario", "Atención",
        JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
    }
    else
    {
        if(domicilio.trim().compareTo("")==0)
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this,"A caixa de texto está baleira", "Atención",
            JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        }
    }
}
```

```

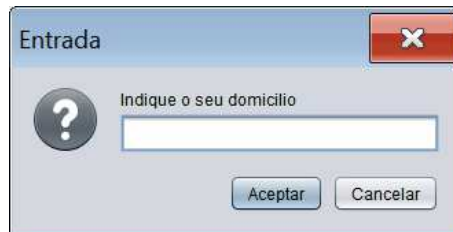
        else
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this,"O seu domicilio é "+domicilio, "Atención",
            JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
        }

    }
    System.out.println(domicilio);

}

```

O resultado de premer o primeiro ou o terceiro botón é o seguinte:



O usuario poderá introducir un valor na caixa de texto do diálogo. Cando o diálogo é pechado, o método devolve un obxecto que contén o valor introducido polo usuario. No caso de que o usuario peche a xanela ben ca aspa o ben co botón Cancelar, o valor devolto será null. A única diferenza entre a creación do diálogo empregando o primeiro método e empregando o terceiro consiste en que se empregamos o terceiro, mediante o parámetro `parentComponent` estámoslle pasando ao diálogo quen é a súa xanela pai. Isto finalmente tradúcese no seguinte: empregando o primeiro método ao abrir o diálogo, este ábrese centrado na pantalla. Non obstante, se empregamos o terceiro método, ao abrir o diálogo, este ábrese no centro da súa xanela pai.

Ao premer sobre o segundo botón ou sobre o cuarto botón, xeraremos un `showInputDialog` que amosa dous botóns e unha caixa de texto na cal o usuario pode introducir un valor. Adicionalmente a caixa de texto ofrece un valor preseleccionado ao usuario. Para elo, na implementación do `actionPerformed` do botón escribimos o seguinte código:

Para o segundo botón:

```

private void btnMetodo2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String domicilio=JOptionPane.showInputDialog("Indique o seu domicilio","Rúa Descoñecida s/n, 15001, A Coruña");
    if(domicilio==null)
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(this,"Acción anulada polo usuario", "Atención",
        JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
    }
    else
    {
        if(domicilio.trim().compareTo("")==0)
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this,"A caixa de texto está baleira", "Atención",
            JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        }
        else
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this,"O seu domicilio é "+domicilio, "Atención",
            JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
        }
    }
    System.out.println(domicilio);
}

```

Para o cuarto botón:

```

private void btnMetodo4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String domicilio=JOptionPane.showInputDialog(this, "Indique o seu domicilio","Rúa Descoñecida s/n, 15001, A Coruña");
    if(domicilio==null)
    {

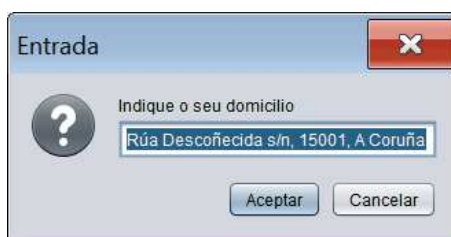
```

```

        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Acción anulada polo usuario", "Atención",
JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
    }
    else
    {
        if(domicilio.trim().compareTo("")==0)
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this, "A caixa de texto está baleira", "Atención",
JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        }
        else
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this, "O seu domicilio é "+domicilio, "Atención",
JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
        }
    }
    System.out.println(domicilio);
}

```

O resultado de premer o segundo ou o cuarto botón é o seguinte:



Como se pode observar na imaxe a caixa de texto ten un valor inicial preseleccionado que o usuario poderá cambiar. A única diferenza entre a creación do diálogo empregando o segundo método e empregando o cuarto consiste en que se empregamos o cuarto, mediante o parámetro `parentComponent` estamoslle pasando ao diálogo quen é a súa xanela pai. Ao igual que ocorría anteriormente, empregando o segundo método ao abrir o diálogo, este ábrese centrado na pantalla, mentres que se empregamos o cuarto método, ao abrir o diálogo, este ábrese no centro da súa xanela pai.

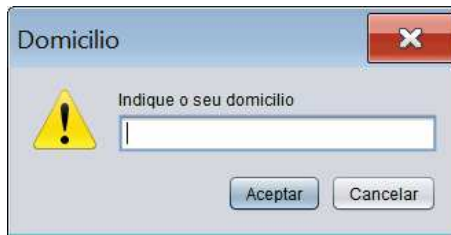
Ao premer sobre o quinto botón, xeraremos un `showInputDialog` que amosa dous botóns e unha caixa de texto na cal o usuario pode introducir un valor. Ademais podemos persoalizar o título da xanela e amosar unha icona predefinida. Para elo, na implementación do `actionPerformed` do botón escribimos o seguinte código:

```

private void btnMetodo5ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String domicilio=JOptionPane.showInputDialog(this, "Indique o seu
domicilio", "Domicilio", JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
    if(domicilio==null)
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Acción anulada polo usuario", "Atención",
JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
    }
    else
    {
        if(domicilio.trim().compareTo("")==0)
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this, "A caixa de texto está baleira", "Atención",
JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        }
        else
        {
            JOptionPane.showMessageDialog(this, "O seu domicilio é "+domicilio, "Atención",
JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
        }
    }
    System.out.println(domicilio);
}

```

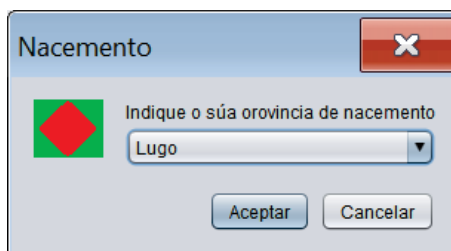
O resultado de premer o quinto botón é o seguinte:



Por último, ao premer sobre o sexto botón, xeraremos un `showInputDialog` que amosa dous botóns e un combo con varios valores posibles entre os cales o usuario pode elixir un. Adicionalmente preseleccionaremos un valor concreto do combo. Ademais podemos persoalizar o título da xanela e amosar unha icona predefinida ou persoalizada. Para elo, na implementación do `actionPerformed` do botón escribimos o seguinte código:

```
private void btnMetodo6ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    ImageIcon icona=new ImageIcon(getClass().getResource("/imaxes/icona.png"));
    String provincias[]={"A Coruña", "Lugo", "Ourense", "Pontevedra"};
    Object seleccion=JOptionPane.showInputDialog(this, "Indique o súa orovincia de nacemento", "Nacemento", JOptionPane.QUESTION_MESSAGE, icona, provincias, "Lugo");
    if(seleccion==null)
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Acción anulada polo usuario", "Atención",
        JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
    }
    else
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "A provincia seleccionada é "+seleccion, "Atención",
        JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
    }
}
```

O resultado de premer o sexto botón é o seguinte:



Como se pode observar preséntase ao usuario un combo cunha serie de valores entre os cales pódese elixir un. Para persoalizar os contidos do combo creamos un array de obxectos (neste caso aplicando herdanza é de `Strings`). Cada elemento deste array mapearase sobre un elemento do combo. Ademais mediante o parámetro `initialSelectionValue` podemos indicar un obxeto dese array que debe ser preseleccionado no combo. No caso de que o parámetro `selectionValues` sexa null a xanela de diálogo amosará unha caixa de texto en lugar dun combo.