

Un approccio pratico a Java Swing e MVC

Sommario

Java Swing	2
Wireframe	2
Implementazione passo passo di un wireframe	3
Creare una finestra con JFrame (doc)	3
Errori comuni	3
Aggiungere contenuti a una finestra con JPanel (doc)	4
Colori, font e personalizzare lo sfondo con <code>paintComponent(Graphics g)</code>	4
Centrare un elemento con GridBagLayout (doc)	5
Implementazione	6
Interfacce con Swing senza variabili d'appoggio	7
Modificare l'aspetto dell'interfaccia con UIManager (doc)	8
Pulsanti	8
Immagini	8
Animazioni	8
Layout Manager	9
BorderLayout (doc)	9
Barra delle statistiche e menu di gioco	10
Aggiungere uno sfondo ai <code>JLabel</code>	11
Funzionamento del <code>BorderLayout</code>	12
CardLayout (doc)	13
Menu, impostazioni e partita (<i>cambiare schermata con Singleton e Observer</i>)	13
L'implementazione più rozza	14
Usando gli enum	14
Singleton + Observer	15
GridLayout (doc)	16
Implementazione	16
GridBagLayout (doc)	18
Il layout più flessibile	18
MVC	19
Minesweeper (<i>prato fiorito</i>)	19
Model	19
Controller	19
View	19
git	19
Lavorare in gruppo	19
Merge conflict	19
GitHub Actions	19
Generare la documentazione in automatico	19
Generare l'eseguibile in automatico	19

Java Swing

L'obiettivo di *questa guida* è dare, tramite esempi pratici, gli **strumenti fondamentali** per lo *sviluppo agevole* di interfacce grafiche.

Wireframe

Per sviluppare un'interfaccia grafica (per un sito web, un'applicazione, un gioco etc...) è utile disegnare un **wireframe** fatto di **rettangoli**, **testo** e **icone** come in Figura 1.

Il **wireframe** serve perché è difficile progettare un'interfaccia **intuitiva** e **funzionale**. Una volta progettata l'interfaccia **scrivere il codice è semplice**, perché abbiamo un'idea chiara di quello che vogliamo, e dobbiamo solo disegnarlo.

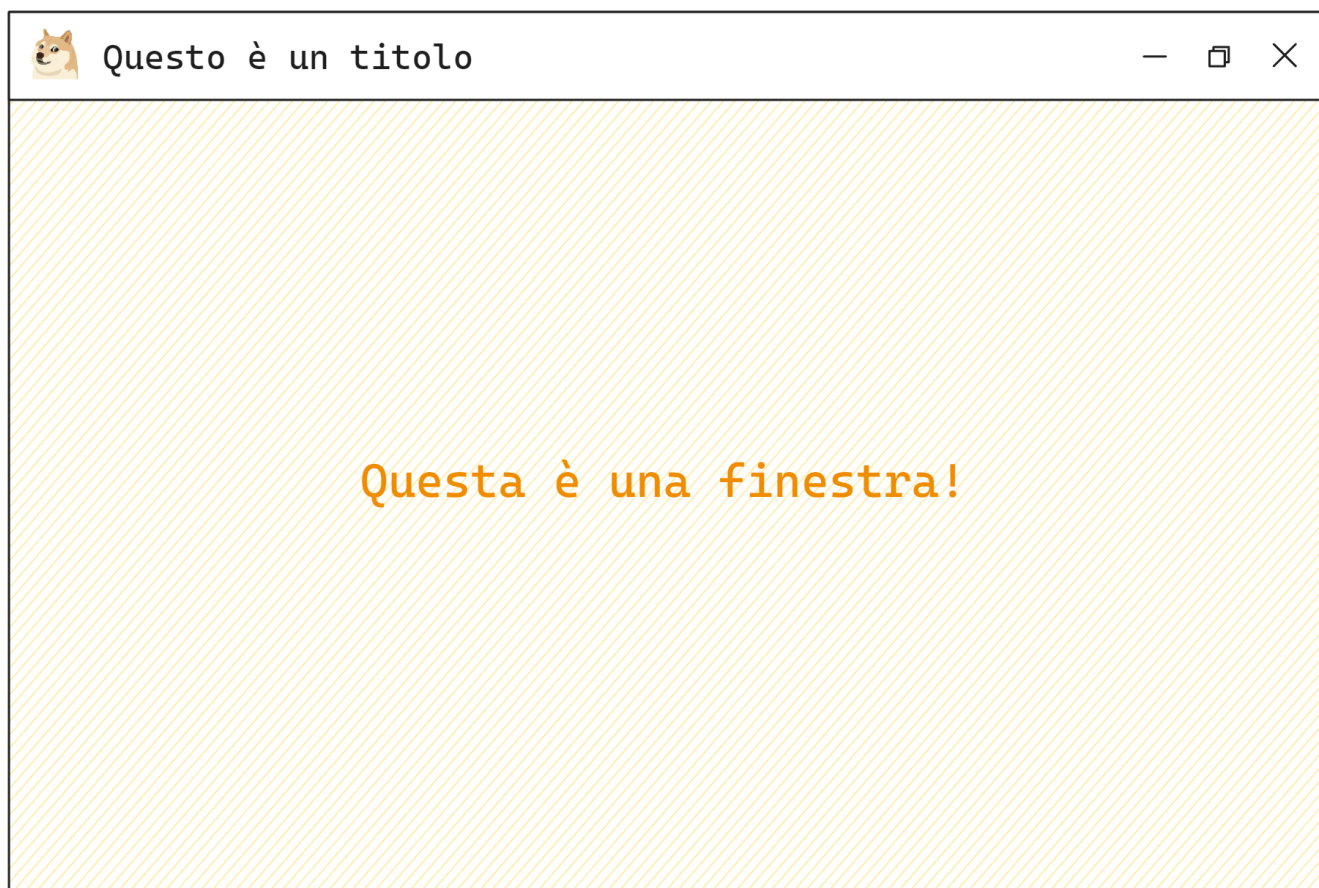


Figura 1: esempio di wireframe disegnato con [excalidraw](#) [\(doc\)](#)

Proviamo ad implementare il **wireframe** in Figura 1

Implementazione passo passo di un wireframe

Il codice completo è in fondo alla spiegazione

Creare una finestra con [JFrame](#) (doc)

```
JFrame frame = new JFrame("Questo \u00E8 un titolo");
frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

try {
    frame.setIconImage(ImageIO.read(new File("icon.png")));
} catch (IOException e) { }

frame.setSize(600, 400);
frame.setLocationRelativeTo(null);
frame.setVisible(true);
```

- `new JFrame(String title)` crea una finestra *invisibile* con il titolo specificato
- `setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE)` termina il programma quando la finestra viene chiusa (di default la finestra viene *nascosta*)
- `setIconImage(Image image)` imposta l'icona in alto a sinistra della finestra

[i Nota](#)

Non lasciate l'icona di default! Fate vedere un po' di attenzione ai dettagli :)

- `setSize(int width, int height)` imposta la dimensione della finestra

[i Nota](#)

Esistono altre strategie per dimensionare la finestra:

- `frame.pack()` imposta larghezza e altezza al valore *minimo* che rispetta il contenuto della finestra

Se la finestra non ha contenuto, la larghezza e l'altezza vengono impostati a 0

- `setLocationRelativeTo(null)` posiziona la finestra al centro dello schermo
- `setVisible(true)` rende la finestra *visibile*

Errori comuni

Se la finestra non rispetta la dimensione impostata con `setSize(int width, int height)` probabilmente state usando anche `pack()` nel codice (non vanno usati entrambi).

Se usando `pack()` larghezza e altezza sono impostati a 0 è perché state usando `pack()` prima di aggiungere il contenuto alla finestra.

Aggiungere contenuti a una finestra con [JPanel](#) (doc)

```
JPanel panel = new JPanel();
JLabel label = new JLabel("Questa \u00E8 una finestra!");

panel.add(label);
frame.add(panel);
```

Sia `JFrame` sia `JPanel` sono `java.awt.Container`, quindi possiamo aggiungere contenuto (testo, immagini, pulsanti etc...) al loro interno tramite `add(Component comp)`.

- `JPanel` occuperà l'intero spazio disponibile nella finestra
- `JLabel` serve a visualizzare testo ("Questa è una finestra" Figura 1)

Colori, font e personalizzare lo sfondo con `paintComponent(Graphics g)`

Ora l'obiettivo è quello di colorare lo sfondo e il testo come in Figura 1

i Nota

Normalmente un *wireframe* non prevede colori o scelte stilistiche, ma nel caso di un progetto piccolo possiamo permetterci di usarlo come se fosse un design

```
JPanel panel = new JPanel() {
    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g);

        int density = 5;
        g.setColor(Color.decode("#ffec99"));
        for (int x = 0; x <= getWidth() + getHeight(); x += density)
            g.drawLine(x, 0, 0, x);
    }
};
panel.setBackground(Color.WHITE);

JLabel label = new JLabel("Questa \u00E8 una finestra!");
label.setForeground(Color.decode("#f08c00"));
label.setFont(new Font("Casadia Code", Font.PLAIN, 22));

panel.add(label);
frame.add(panel);
```

`JPanel` viene visualizzato invocando il metodo `paint(Graphics g)` tramite `repaint()`. A sua volta `paint(Graphics g)` invoca in ordine:

- `paintComponent(Graphics g)`
- `paintBorder(Graphics g)`
- `paintChildren(Graphics g)`

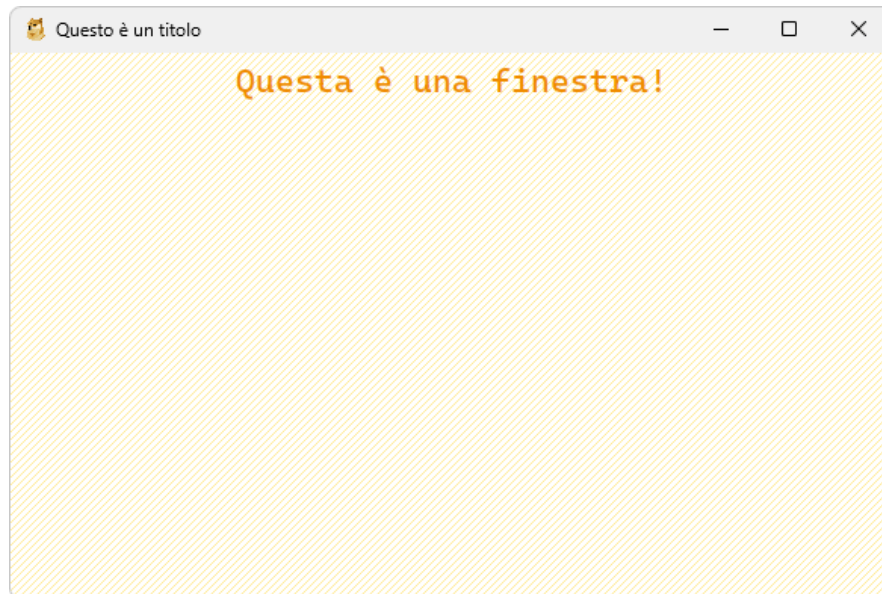
Creando una **classe anonima** possiamo sovrascrivere il comportamento di uno di questi metodi. Nel nostro esempio, sovrascriviamo `paintComponent(Graphics g)` per disegnare lo sfondo con le linee oblique in Figura 1.

Questo approccio è molto flessibile, perché con `Graphics g` possiamo disegnare immagini, testo e figure programmaticamente (quindi eventualmente **animazioni**).

i Nota

Il font "Casadia Code" non è installato di default, provate anche con altri font

Risultato



Centrare un elemento con [GridBagLayout](#) (doc)

```
JPanel panel = new JPanel(new GridBagLayout());
```

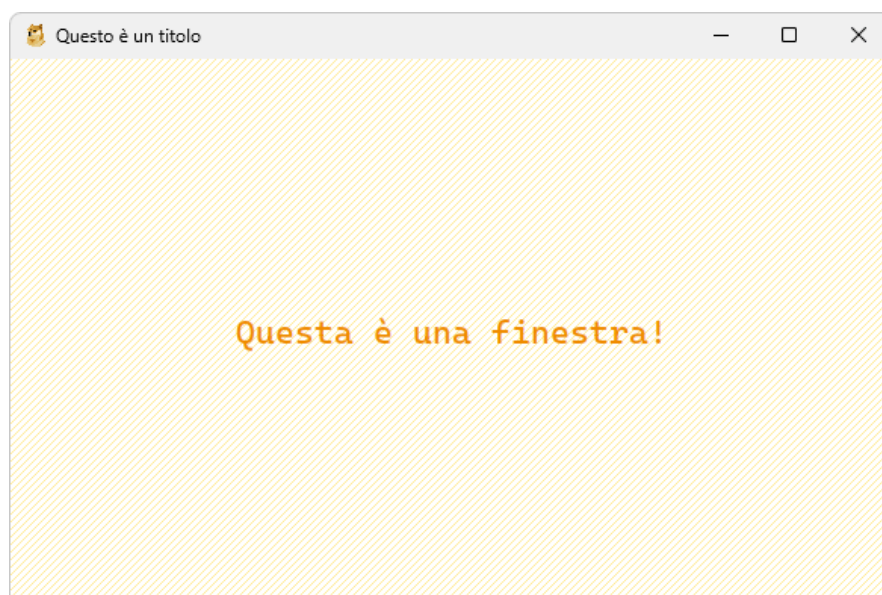
Il costruttore `JPanel(LayoutManager layout)` permette di specificare una **strategia** per **posizionare** e **dimensionare** il contenuto di un `JPanel` in **automatico**:

- non bisogna calcolare a mano `x`, `y`, `width` e `height` dei componenti, lo fa il `LayoutManager`
- funziona anche quando la **finestra** viene **ridimensionata**

i Nota

`LayoutManager` è un esempio di [Strategy Pattern](#) (doc)

Per **centrare** un **elemento** in un **panel** si usa un `GridBagLayout`



Implementazione

```
import javax.imageio.ImageIO;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;

import java.awt.Color;
import java.awt.Font;
import java.awt.Graphics;
import java.awt.GridBagLayout;
import java.io.File;
import java.io.IOException;

public class App {
    public static void main(String[] args) {
        JFrame frame = new JFrame("Questo \u00E8 un titolo");
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        try {
            frame.setIconImage(ImageIO.read(new File("icon.png")));
        } catch (IOException e) {
        }

        JPanel panel = new JPanel(new GridBagLayout()) {
            @Override
            protected void paintComponent(Graphics g) {
                super.paintComponent(g);

                int density = 5;
                g.setColor(Color.decode("#ffec99"));
                for (int x = 0; x <= getWidth() + getHeight(); x += density)
                    g.drawLine(x, 0, 0, x);
            }
        };
        panel.setBackground(Color.WHITE);

        JLabel label = new JLabel("Questa \u00E8 una finestra!");
        label.setForeground(Color.decode("#f08c00"));
        label.setFont(new Font("Cascadia Code", Font.PLAIN, 22));

        panel.add(label);
        frame.add(panel);

        frame.setSize(600, 400);
        frame.setLocationRelativeTo(null);
        frame.setVisible(true);
    }
}
```

Interfacce con Swing senza variabili d'appoggio

Java mette a disposizione uno strumento che si chiama **instance initialization block**, un blocco di codice che viene eseguito dopo aver invocato il costruttore. È specialmente comodo quando si istanziano **classi anonime**.

```
class Persona {
    String nome;
}

class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Persona rossi = new Persona() {
            {
                nome = "Rossi";
            }
        };
        System.out.println(rossi.nome); // Rossi
    }
}
```

Possiamo sfruttare questa strategia per riscrivere il codice di prima senza variabili.

```
public class App extends JFrame {
    App() {
        super("Questo \u00E8 un titolo");
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        try { setIconImage(ImageIO.read(new File("icon.png"))); } catch (IOException e) { }

        add(new JPanel(new GridBagLayout()) {
            {
                setBackground(Color.WHITE);
                add(new JLabel("Questa \u00E8 una finestra!") {
                    {
                        setForeground(Color.decode("#f08c00"));
                        setFont(new Font("Cascadia Code", Font.PLAIN, 22));
                    }
                });
            }
        });

        @Override
        protected void paintComponent(Graphics g) {
            super.paintComponent(g);

            int density = 5;
            g.setColor(Color.decode("#ffec99"));
            for (int x = 0; x <= getWidth() + getHeight(); x += density)
                g.drawLine(x, 0, 0, x);
        }
    };

    setSize(600, 400);
    setLocationRelativeTo(null);
    setVisible(true);
}

public static void main(String[] args) {
    new App();
}
}
```

Modificare l'aspetto dell'interfaccia con [UIManager](#) (doc)

Per gestire l'aspetto dei componenti e il loro comportamento in Java Swing viene usata la classe [LookAndFeel](#) (doc). È possibile modificare globalmente l'aspetto del [LookAndFeel](#) impostato tramite la classe [UIManager](#).

Ad esempio, per impostare il `Font` di default di tutti i `JLabel` a `"Casadia Code"`

```
UIManager.put("Label.font", new Font("Casadia Code", Font.PLAIN, 14));
```

[i Nota](#)

`UIManager` è un esempio di [Singleton Pattern](#) (doc)

```
import java.awt.Color;
import java.awt.Font;

import javax.swing.UIManager;

public class App {
    static {
        UIManager.put("Label.font", new Font("Casadia Code", Font.PLAIN, 14));
        UIManager.put("Label.foreground", Color.DARK_GRAY);
        UIManager.put("Label.background", Color.WHITE);

        UIManager.put("Button.font", new Font("Casadia Code", Font.PLAIN, 14));
        UIManager.put("Button.foreground", new Color(224, 49, 49));
        UIManager.put("Button.background", new Color(255, 201, 201));

        UIManager.put("Button.highlight", Color.WHITE);
        UIManager.put("Button.select", Color.WHITE);
        UIManager.put("Button.focus", Color.WHITE);

        UIManager.put("Panel.background", new Color(233, 236, 239));
    }
}
```

[i Nota](#)

Un elenco delle [possibili chiavi](#) (doc)

Per stampare l'elenco di chiavi disponibili:

```
javax.swing.UIManager.getDefaults().keys().asIterator().forEachRemaining(System.out::println);
```

Pulsanti

Immagini

Animazioni

Layout Manager

Il costruttore `JPanel(LayoutManager layout)` permette di specificare una **strategia** per **posizionare** e **dimensionare** il contenuto di un `JPanel` in **automatico**:

- non bisogna calcolare a mano `x`, `y`, `width` e `height` dei componenti, lo fa il `LayoutManager`
- funziona anche quando la **finestra viene ridimensionata**

[i Nota](#)

`LayoutManager` è un esempio di [Strategy Pattern](#) [\(doc\)](#)

[BorderLayout](#) [\(doc\)](#)

Supponiamo di voler implementare questo wireframe



Figura 2: caso d'uso di un [BorderLayout](#)

Abbiamo un rettangolo con le statistiche in alto, e il restante spazio è occupato da un rettangolo centrale con un pulsante.

Barra delle statistiche e menu di gioco

```
frame.add(new JPanel(new BorderLayout(10, 10)) {
    {
        setBackground(new Color(240, 255, 240)); // verdignolo
        setBorder(BorderFactory.createEmptyBorder(10, 10, 10, 10));

        add(
            new JPanel() {{ setBackground(new Color(220, 220, 255)); }}, // bluastro
            BorderLayout.NORTH
        );

        add(
            new JPanel() {{ setBackground(new Color(220, 220, 255)); }},
            BorderLayout.CENTER
        );
    }
});
```

Il costruttore `BorderLayout(int vgap, int hgap)` imposta uno “spazio” verticale e orizzontale fra due componenti.

Con `setBorder(BorderFactory.createEmptyBorder(10, 10, 10, 10))` impostiamo un bordo trasparente (per lasciare uno spazio dal bordo della finestra)

Quando aggiungo un elemento ad un container, posso specificare come deve essere trattato tramite il metodo `add(Component comp, Object constraints)`: in base al layout del container, `Object constraints` avrà un significato diverso.

i Nota

`BorderFactory` è un esempio di [Factory Pattern](#) ([doc](#))



Aggiungere uno sfondo ai JLabel

```
frame.add(new JPanel(new BorderLayout(10, 10)) {
    {
        setBackground(new Color(240, 255, 240));
        setBorder(BorderFactory.createEmptyBorder(10, 10, 10, 10));

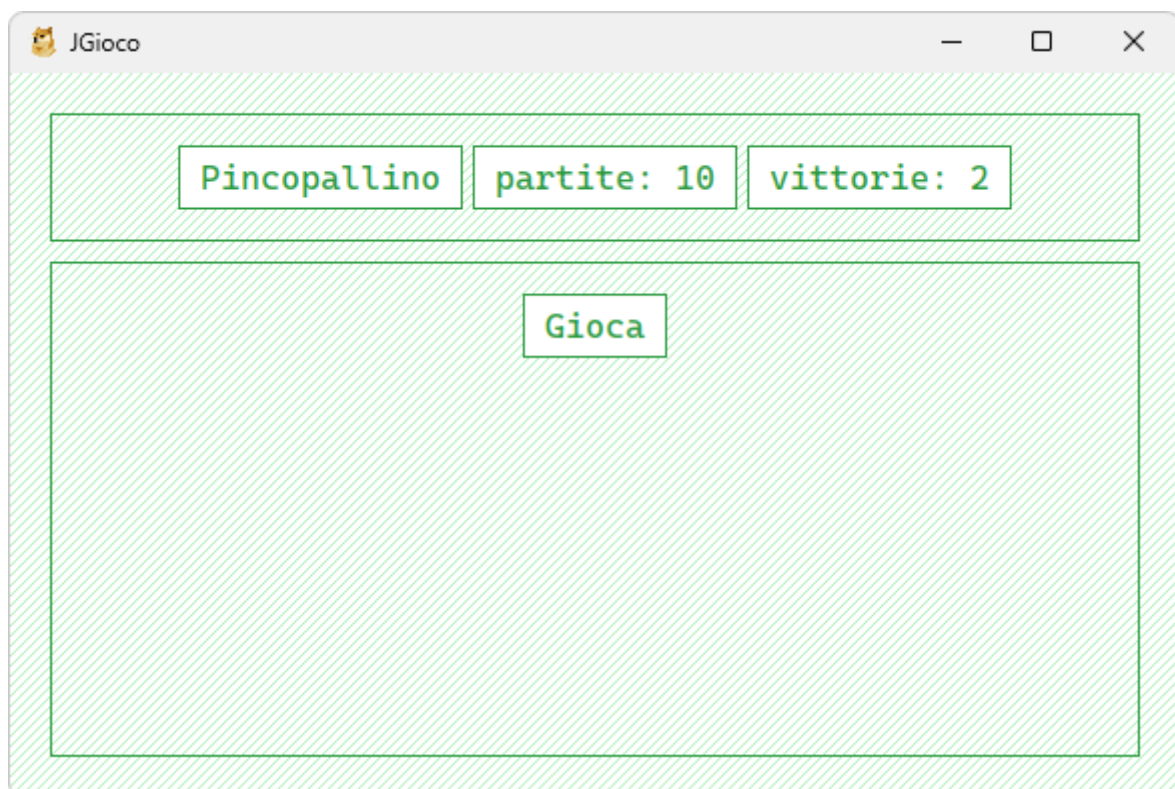
        add(new JPanel() {
            {
                setBackground(new Color(220, 220, 255));

                String[] labels = {"Pincopallino", "partite giocate: 10", "partite vinte: 2"};

                for (String label : labels)
                    add(new JLabel(label) {
                        {
                            setForeground(Color.BLUE);
                            setBackground(Color.WHITE);
                            setOpaque(true);
                            setBorder(BorderFactory.createEmptyBorder(5, 5, 5, 5));
                        }
                    });
            }
        }, BorderLayout.NORTH);

        add(new JPanel() {
            {
                setBackground(new Color(220, 220, 255));
                add(new JButton("Gioca") {{ setBackground(new Color(220, 255, 220)); }});
            }
        }, BorderLayout.CENTER);
    }
});
```

Nota interessante: di default, lo sfondo di un `JLabel` è trasparente, per renderlo visibile bisogna usare `setOpaque(true)`

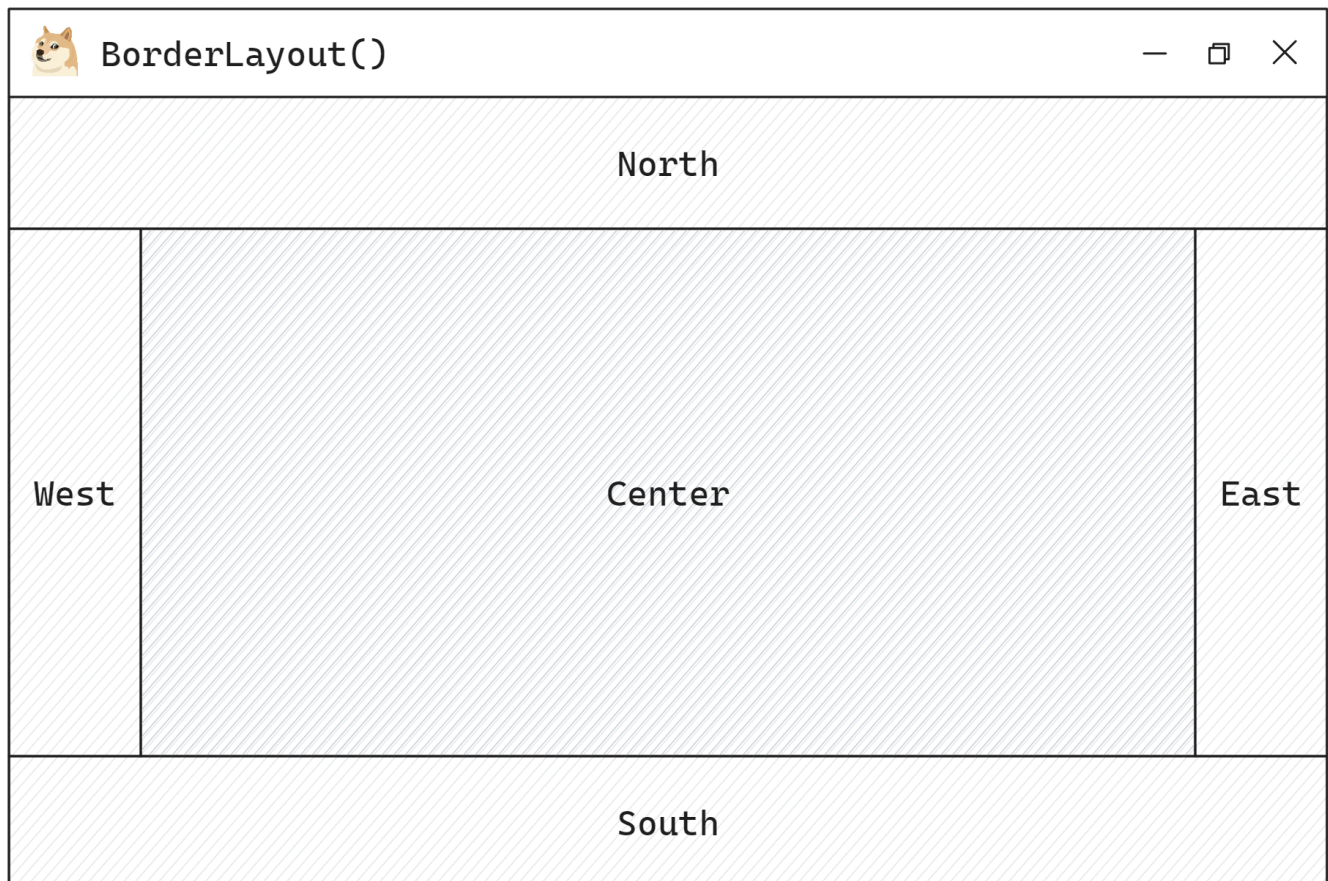


Funzionamento del BorderLayout

Il `BorderLayout` permette di specificare in quale posizione mettere un componente, secondo certe regole:

- il componente `CENTER` occuperà tutto lo spazio possibile
- i componenti `NORTH` e `SOUTH` avranno larghezza massima (indipendentemente dalla larghezza impostata) e avranno altezza minima, o, se impostata, l'altezza impostata
- i componenti `WEST` e `EAST` avranno altezza massima (indipendentemente dall'altezza impostata) e avranno larghezza minima, o, se impostata, la larghezza impostata

Il costruttore `BorderLayout(int vgap, int hgap)` imposta uno “spazio” verticale e orizzontale fra due componenti.



[CardLayout](#) (doc)

Menu, impostazioni e partita (cambiare schermata con *Singleton* e *Observer*)

Il [CardLayout](#) è molto utile quando abbiamo più schermate (menu principale, impostazioni, partita etc...)

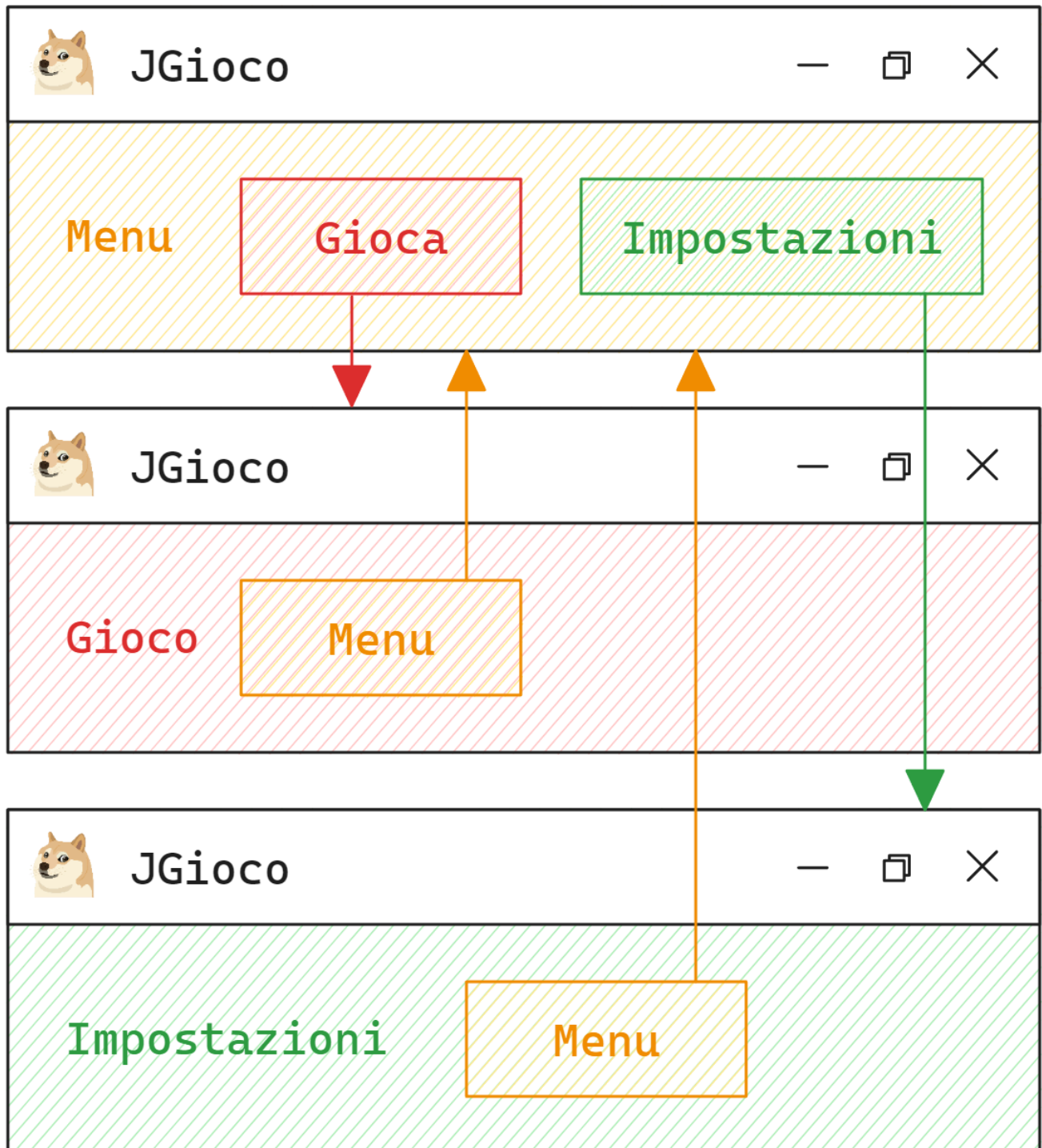


Figura 3: caso d'uso di un [CardLayout](#)

L'implementazione più rozza

```
public class App extends JFrame {
    App() {
        super("JGioco");
        // ...

        JPanel panel;

        add(panel = new JPanel(new CardLayout()) {
            {
                add(new MenuPanel(), "Menu");
                add(new SettingsPanel(), "Settings");
                add(new GamePanel(), "Game");
            }
        });

        ((CardLayout) panel.getLayout()).show(panel, "Menu");
        // ...
    }

    public static void main(String[] args) { new App(); }
}
```

Ad ogni schermata bisogna associare un **nome** quando viene aggiunta al `JPanel` con il `CardLayout`. Per visualizzare la schermata che vogliamo basta usare il metodo

- `show(Container parent, String name)` del `CardLayout`

```
((CardLayout) panel.getLayout()).show(panel, "Menu");
```

Questo approccio ha 2 problemi:

- è facile sbagliare il nome della schermata, essendo una stringa
- non c'è un elenco esplicito delle schermate disponibili

Usando gli enum

Per ovviare a questi problemi, si può usare un `enum`

```
enum Screen { Menu, Settings, Game }

public class App extends JFrame {
    App() {
        super("JGioco"); // ...
        JPanel panel;

        add(panel = new JPanel(new CardLayout()) {
            {
                add(new MenuPanel(), Screen.Menu.name());
                add(new SettingsPanel(), Screen.Settings.name());
                add(new GamePanel(), Screen.Game.name());
            }
        });

        ((CardLayout) panel.getLayout()).show(panel, Screen.Game.name());
    }

    public static void main(String[] args) { new App(); }
}
```

Il problema è che per poter **cambiare schermata**, bisogna passare ai vari componenti l'istanza di `App` di cui vogliamo cambiare la schermata, creando un groviglio di **spaghetti code**. Ma c'è una soluzione per ovviare anche a questo problema.

Singleton + Observer

```
enum Screen { Menu, Settings, Game }

@SuppressWarnings("deprecation")
class Navigator extends Observable {
    private static Navigator instance;

    private Navigator() { }

    public static Navigator getInstance() {
        if (instance == null)
            instance = new Navigator();
        return instance;
    }

    public void navigate(Screen screen) {
        setChanged();
        notifyObservers(screen);
    }
}

@SuppressWarnings("deprecation")
public class App extends JFrame implements Observer {
    JPanel panel;

    App() {
        // ...

        Navigator.getInstance().addObserver(this);

        add(panel = new JPanel(new CardLayout()) {
            {
                add(new MenuPanel(), Screen.Menu.name());
                add(new SettingsPanel(), Screen.Settings.name());
                add(new GamePanel(), Screen.Game.name());
            }
        });

        // ...
    }

    @Override
    public void update(Observable o, Object arg) {
        if (o instanceof Navigator && arg instanceof Screen)
            ((CardLayout) panel.getLayout()).show(panel, ((Screen) arg).name());
    }

    public static void main(String[] args) {
        new App();
        Navigator.getInstance().navigate(Screen.Settings);
    }
}
```

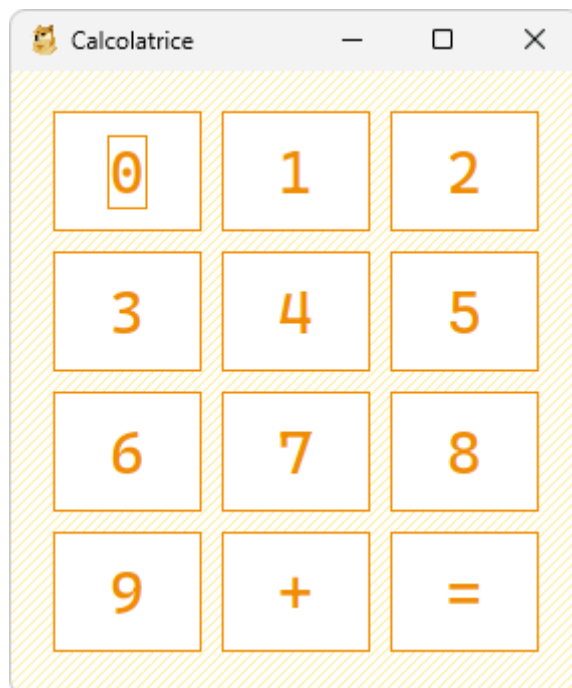
- **Navigator** è la classe che permette di cambiare schermata
 - usa il pattern **Singleton** perché deve avere una sola istanza globale
 - usa il pattern **Observer** per notificare gli **Observer** dei cambiamenti di schermata
 - per cambiare schermata, *da qualsiasi parte del codice*, basta usare `Navigator.getInstance().navigate(Screen.Schermata);`
- **App**
 - è un **Observer** per poter essere notificato tramite `update(Observable o, Object arg)` dei cambiamenti di schermata
 - usa `Navigator.getInstance().addObserver(this);` per osservare l'unica istanza di **Navigator**

[GridLayout](#) (doc)

Non è un layout particolarmente complesso: permette di specificare il numero di righe, il numero di colonne, e lo spazio fra due componenti.

```
frame.add(new JPanel(new GridLayout(4, 3, 10, 10)) {
    {
        setBorder(BorderFactory.createEmptyBorder(20, 20, 20, 20));

        for (int digit = 0; digit <= 9; digit++)
            add(new JButton(String.valueOf(digit)));
        add(new JButton("+"));
        add(new JButton("="));
    }
});
```



Implementazione

```
public class App extends JFrame {

    static {
        Color YELLOW = Color.decode("#f08c00");

        UIManager.put("Button.font", new Font("Casadia Code", Font.PLAIN, 30));

        UIManager.put("Button.foreground", YELLOW);
        UIManager.put("Button.background", Color.WHITE);

        UIManager.put("Button.border", BorderFactory.createCompoundBorder(
            BorderFactory.createLineBorder(YELLOW),
            BorderFactory.createEmptyBorder(10, 15, 10, 15)));

        UIManager.put("Button.highlight", Color.decode("#ffec99"));
        UIManager.put("Button.select", Color.decode("#ffec99"));
        UIManager.put("Button.focus", YELLOW);

        UIManager.put("Panel.background", Color.WHITE);
    }
}
```



```

App() {
    super("Calcolatrice");
    setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

    try {
        setIconImage(ImageIO.read(new File("icon.png")));
    } catch (IOException e) {
    }

    add(new JPanel(new GridLayout(4, 3, 10, 10)) {
        {
            setBorder(BorderFactory.createEmptyBorder(20, 20, 20, 20));
            for (int digit = 0; digit <= 9; digit++)
                add(new JButton(String.valueOf(digit)));
            add(new JButton("+"));
            add(new JButton("="));
        }

        @Override
        protected void paintComponent(Graphics g) {
            super.paintComponent(g);

            int density = 5;
            g.setColor(Color.decode("#ffec99"));
            for (int x = 0; x <= getWidth() + getHeight(); x += density)
                g.drawLine(x, 0, 0, x);
        }
    });

    setSize(300, 350);
    setLocationRelativeTo(null);
    setVisible(true);
}

public static void main(String[] args) { new App(); }
}

```

Il layout **più flessibile**

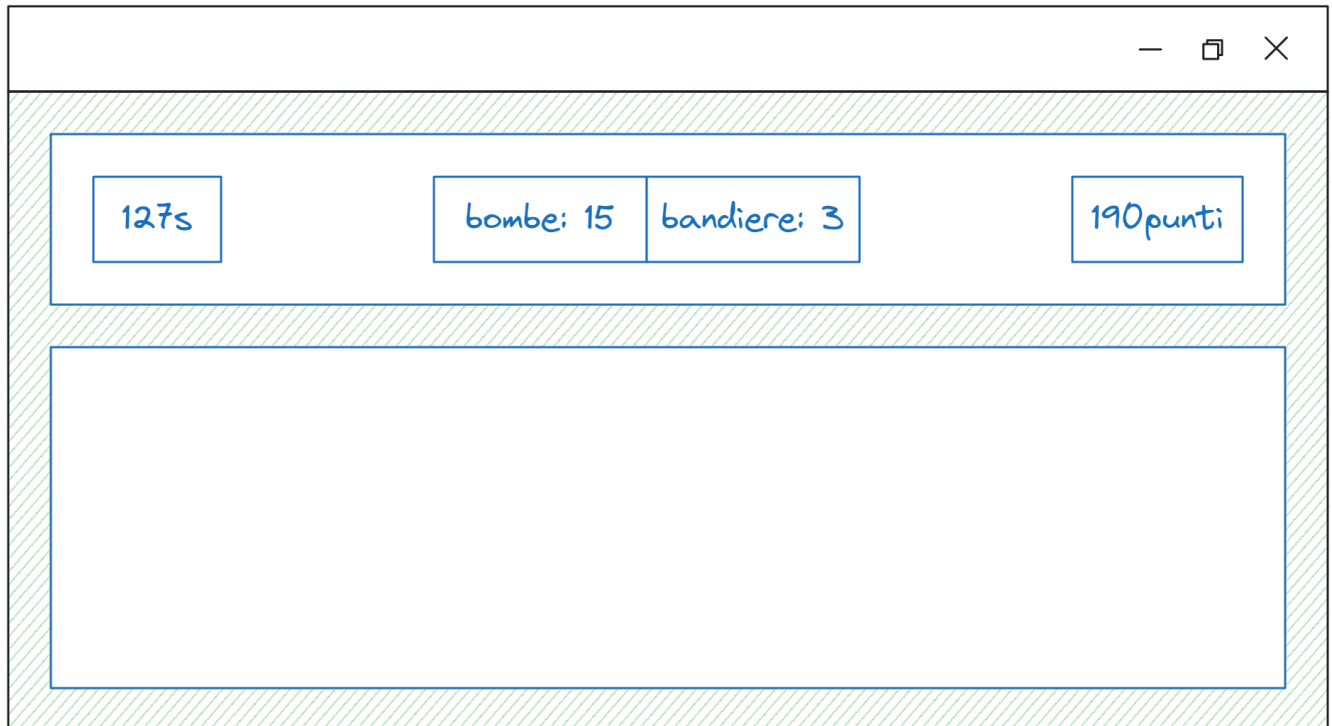


Figura 4: esempio di wireframe per il gioco “Minesweeper”

MVC

Minesweeper (*prato fiorito*)

Model

Controller

View

git

Lavorare in gruppo

Merge conflict

GitHub Actions

Generare la documentazione in automatico

Generare l'eseguibile in automatico