

Interfaces gráficas de usuario

JavaFX

Verónica E. Arriola-Rios

Facultad de Ciencias, UNAM

1 de febrero de 2021



Temas

- 1 Aplicación
 - Ciclo de vida
 - Hilos

Aplicación

1 Aplicación

Temas

- 1 Aplicación
 - Ciclo de vida
 - Hilos

Ciclo de vida de la aplicación

El punto de entrada para una aplicación de JavaFX se encuentra en la clase que extiende [Application](#).

- ❶ Inicia el *sistema en tiempo de ejecución* (*runtime*) de JavaFX, el Runnable indicado será llamado en el **hilo de JavaFX**.
- ❷ Construye un objeto de la clase `Application` indicada.
- ❸ Llama al método `init()` en el hilo original. No se deben crear aquí escenas o escenarios, pero se pueden crear otros objetos, incluyendo objetos de JavaFX.
- ❹ Llama al método `start(javafx.stage.Stage)`
- ❺ Espera a que termine la aplicación mediante alguno de los métodos siguientes:
 - La aplicación llama `Platform.exit()`
 - La última ventana fue cerrada y el atributo `implicitExit` de `Platform` es `true`.
- ❻ Llama al método `stop()`.

Temas

- 1 Aplicación
 - Ciclo de vida
 - Hilos

Hilo JavaFX

El hilo iniciado por JavaFX realiza las actividades siguientes:

- 1 Ejecuta el método `start()`.
- 2 Procesa los *eventos* del usuario.
- 3 Corre las líneas de tiempo de las animaciones (*timeline*).

El programador también debe realizar las actividades siguientes dentro de este hilo:

- Crear los objetos escena `Scene` y escenario `Stage`.
- Operar sobre objetos adjuntos a la gráfica de la escena (*scene graph*).

Referencias



Class Application

<https://openjfx.io/javadoc/11/javafx.graphics/javafx/application/Application.html>

Licencia

Creative Commons
Atribución-No Comercial-Compartir Igual

