



Gestione degli eventi



Eventi

- Ogni volta che l'utente esegue un'azione (su elementi dell'interfaccia utente grafica)
 - un clic del mouse
 - la pressione di un tasto sulla tastiera
 - la modifica di una finestra
 - la selezione di un elemento da un menu...

viene generato un **evento**

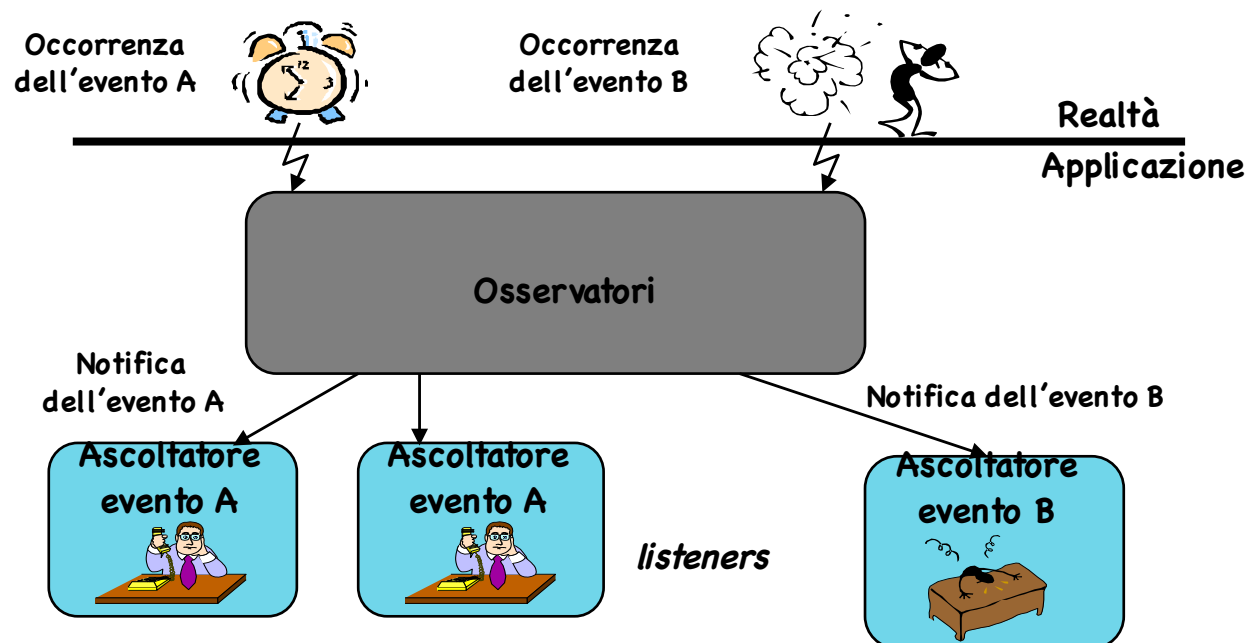


Eventi: ricevitori e sorgenti

- Ricevitore dell'evento (**listener**):
 - Riceve una notifica quando un evento accade
 - I suoi metodi descrivono le azioni da eseguire quando si verificano gli eventi
 - Un programma sceglie gli eventi da trattare installando un ricevitore per ciascuno di essi
- Sorgente dell'evento (**source**):
 - La componente (dell'interfaccia utente) che ha generato l'evento
 - Quando capita un evento, la sorgente notifica tutti i ricevitori dell'evento

Caratteristiche generali

- Con il paradigma a eventi
 - L'applicazione è puramente “reattiva”
 - Non è possibile identificare staticamente un flusso di controllo unitario
 - Il programma principale si limita a inizializzare l'applicazione, istanziando gli osservatori e associandovi gli opportuni handler





Package `java.awt.event`

- Ogni tipo di evento è descritto da una classe
- Il package `java.awt.event` contiene
 - Le classi per i diversi tipi di eventi
 - Le interfacce relative ai ricevitori di eventi (`Listener`)
 - Le classi degli adattatori, gli `Adapter`, che implementano le interfacce `Listener`



Tipi di eventi

- **MouseEvent** (eventi del **mouse**)
 - click del mouse, spostamento del mouse, etc.
- **ActionEvent** (eventi di **azione**)
 - azioni di specifiche componenti, ad es. cliccare su un bottone
 - può essere generato anche premendo la barra spaziatrice col mouse posizionato su un bottone



Tipi di eventi

- **AdjustmentEvent** (eventi di modifica)
 - eventi emessi da oggetti **Adjustable** che hanno un valore numerico modificabile (ad es. **JScrollBar**)
- **ItemEvent** (selezione/deselezione elemento)
 - generato da elementi di tipo **ItemSelectable** (ad es. **JButton**)



Tipi di eventi

- **KeyEvent** (eventi di tastiera)
 - pressione di un tasto su una componente grafica (ad es. **JTextField**)
- **WindowEvent** (eventi relativi a finestre)
 - ad es. una finestra dell'interfaccia grafica ha cambiato il suo stato
- etc...



Interfacce Listener

- Sono i **ricevitori di eventi**
- Esiste una interfaccia **Listener** per ciascun tipo di evento
- Definiscono i metodi che devono essere implementati da ogni oggetto che desidera essere informato dell'accadere di un particolare tipo di evento



Interfacce Listener

- `MouseListener`
- `ActionListener`
- `AdjustmentListener`
- `ItemListener`
- `KeyListener`
- `WindowListener`
- etc...



ActionListener e JButton

- Esempio:
 - usare oggetti `JButton` per definire pulsanti
 - attaccare un `ActionListener` a ogni pulsante
- Interfaccia `ActionListener`:

```
public interface ActionListener
{
    void actionPerformed(ActionEvent event);
}
```

- Serve una classe che implementi l'interfaccia
 - l'implementazione di `actionPerformed` contiene le istruzioni da eseguire quando il pulsante viene pressato



ActionListener e JButton

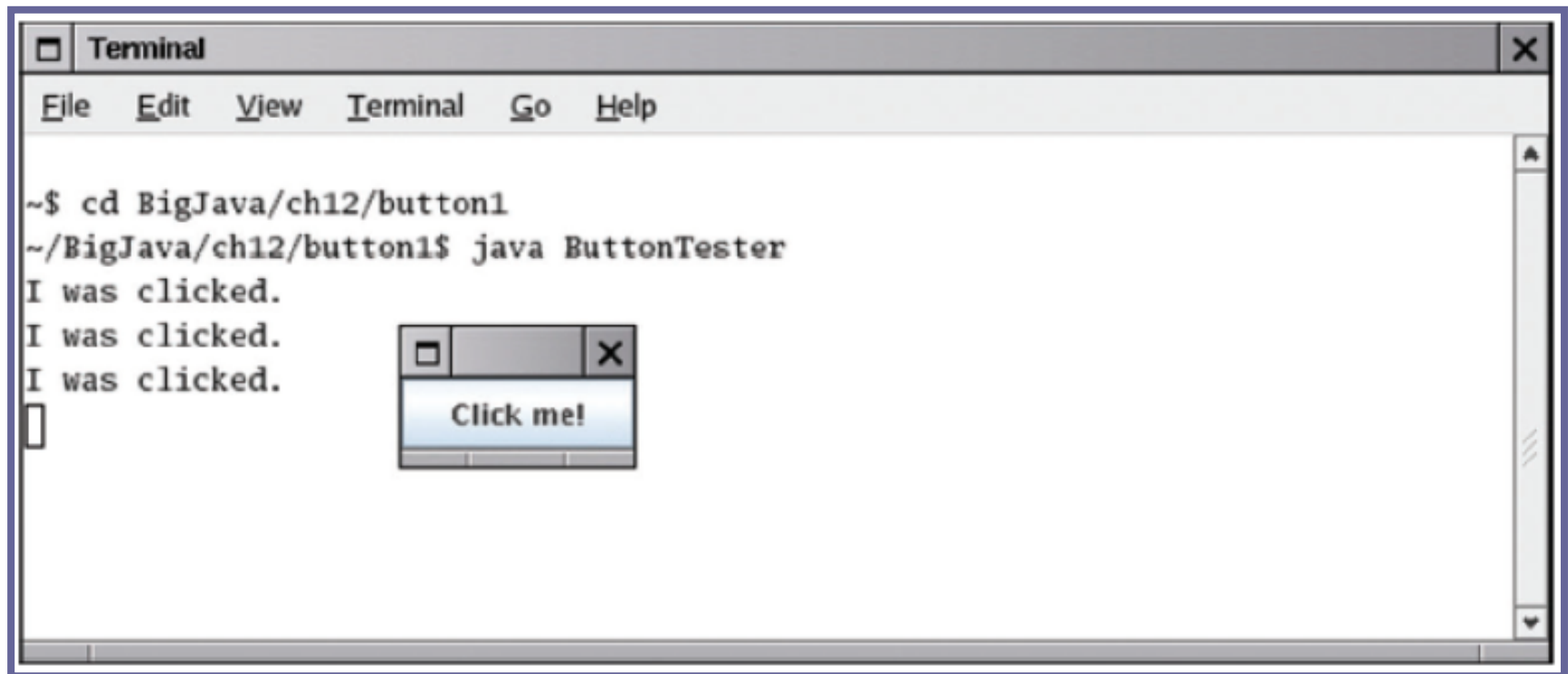
- il parametro **event** contiene dettagli relativi all'evento, quali ad esempio il tempo al quale si è manifestato
- per collegare una sorgente di eventi ad un ricevitore occorre aggiungere il ricevitore alla sorgente di eventi:

```
ActionListener listener = new ClickListener();  
button.addActionListener(listener);
```

- la variabile **button** contiene un riferimento ad un oggetto **JButton**
- **JButton** (**javax.swing**) è una sottoclasse di **JComponent**
 - Un **JComponent** ha una variabile di istanza che contiene una lista di listener

File ClickListener.java

Output



```
Terminal
File Edit View Terminal Go Help

~$ cd BigJava/ch12/button1
~/BigJava/ch12/button1$ java ButtonTester
I was clicked.
I was clicked.
I was clicked.
█
```

A small GUI window titled "Click me!" is displayed in the center of the terminal window. It has a standard Mac OS X-style title bar with a red close button, a yellow maximize button, and a green window button. The button itself is light blue with the text "Click me!" in black.



File ClickListener.java

```
01: import java.awt.event.ActionEvent;
02: import java.awt.event.ActionListener;
03:
04: /**
05:     An action listener that prints a message.
06: */
07: public class ClickListener implements ActionListener
08: {
09:     public void actionPerformed(ActionEvent event)
10:     {
11:         System.out.println("I was clicked.");
12:     }
13: }
```



File ButtonTester.java

```
01: import java.awt.event.ActionListener;
02: import javax.swing.JButton;
03: import javax.swing.JFrame;
04:
05: /**
06:     This program demonstrates how to install an action listener.
07: */
08: public class ButtonTester
09: {
10:     public static void main(String[] args)
11:     {
12:         JFrame frame = new JFrame();
13:         JButton button = new JButton("Click me!");
14:         frame.add(button);
15:
16:         ActionListener listener = new ClickListener();
17:         button.addActionListener(listener);
18:
19:         frame.setSize(FRAME_WIDTH, FRAME_HEIGHT);
20:         frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
21:         frame.setVisible(true);
22:     }
23:
24:     private static final int FRAME_WIDTH = 100;
25:     private static final int FRAME_HEIGHT = 60;
26: }
```



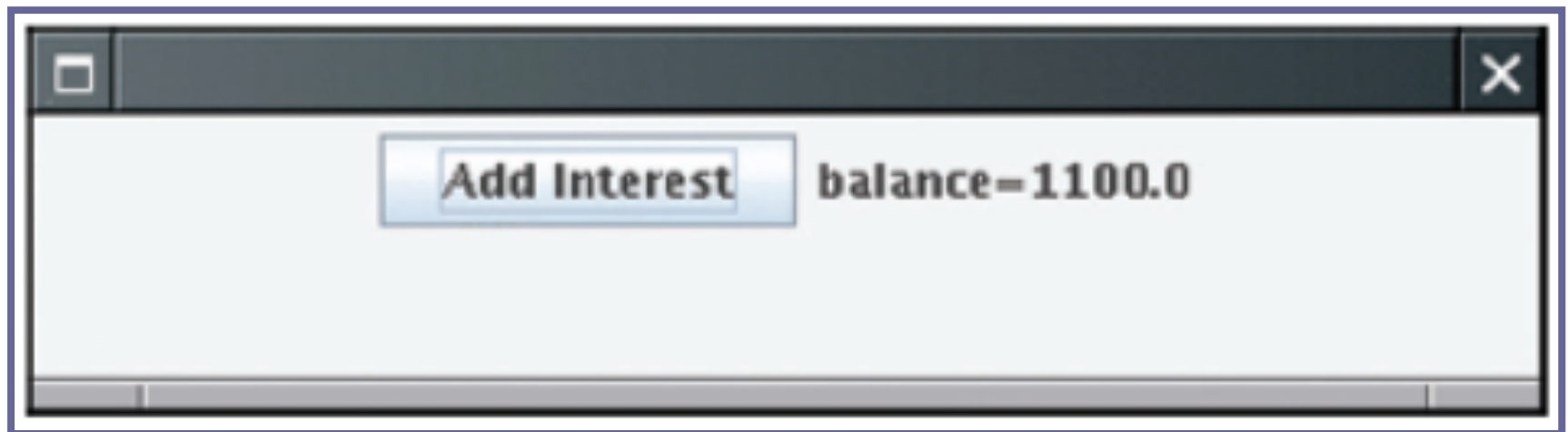
Programma Countdown

```
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
import javax.swing.JOptionPane;
import javax.swing.Timer;

public class TimerTest{ // Questo programma collauda la classe Timer
    public static void main(String[] args){
        class Countdown implements ActionListener {
            public Countdown(int initialCount){ count = initialCount;}
            public void actionPerformed(ActionEvent event){
                if (count >= 0) System.out.println(count);
                count--;
            }
            private int count;
        }
        Countdown listener = new Countdown(10);
        Timer t = new Timer(1000, listener); t.start();
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Quit?"); System.exit(0);
    }
}
```


Applicazioni con pulsanti

- Esempio: programma visualizzatore di un investimento
 - ogni volta che si preme il pulsante, l'interesse viene aggiunto al saldo e il nuovo saldo viene visualizzato





Costruiamo una soluzione

- Occorre istanziare un oggetto di **JButton**:

```
JButton button = new JButton("Add Interest");
```

- Una componente dell'interfaccia utente deve visualizzare un messaggio:

```
JLabel label = new JLabel("balance=" + account.getBalance());
```

- **JLabel** (pacchetto **javax.swing**) sottoclasse di **JComponent**
 - rappresenta un'area del display per visualizzare un piccolo testo e/o immagine



JPanel (pacchetto javax.swing)

- **JPanel** è un contenitore
 - estende **JComponent**
 - serve quando vogliamo aggiungere più componenti ad un frame
 - aggiungere le singole componenti al frame le sovrapporrebbe

```
JPanel panel = new JPanel();  
panel.add(button);  
panel.add(label);  
frame.add(panel);
```

- L'ordine in cui vengono aggiunte le componenti rispecchia l'ordine di visualizzazione nel frame



Implementazione del Listener

- La classe **AddInterestListener** aggiunge l'interesse e aggiorna la label con il nuovo saldo

```
class AddInterestListener implements ActionListener
{
    public void actionPerformed(ActionEvent event)
    {
        double interest = account.getBalance() * INTEREST_RATE / 100;
        account.deposit(interest);
        label.setText("balance=" + account.getBalance());
    }
}
```

- Viene aggiunta come classe interna per poter utilizzare le variabili (**final**) **account** e **label**

File InvestmentViewer1.java

```
01: import java.awt.event.ActionEvent;
02: import java.awt.event.ActionListener;
03: import javax.swing.JButton;
04: import javax.swing.JFrame;
05: import javax.swing.JLabel;
06: import javax.swing.JPanel;
07: import javax.swing.JTextField;
08:
09: /**
10:     This program displays the growth of an investment.
11: */
12: public class InvestmentViewer1
13: {
14:     public static void main(String[] args)
15:     {
16:         JFrame frame = new JFrame();
17:
```

File InvestmentViewer1.java

```
18:      // The button to trigger the calculation
19:      JButton button = new JButton("Add Interest");
20:
21:      // The application adds interest to this bank account
22:      final BankAccount account
          = new BankAccount(INITIAL_BALANCE);
23:
24:      // The label for displaying the results
25:      final JLabel label = new JLabel(
26:          "balance=" + account.getBalance());
27:
28:      // The panel that holds the user interface components
29:      JPanel panel = new JPanel();
30:      panel.add(button);
31:      panel.add(label);
32:      frame.add(panel);
33:
```



File InvestmentViewer1.java

```
34:         class AddInterestListener implements ActionListener
35:         {
36:             public void actionPerformed(ActionEvent event)
37:             {
38:                 double interest = account.getBalance()
39:                     * INTEREST_RATE / 100;
40:                 account.deposit(interest);
41:                 label.setText(
42:                     "balance=" + account.getBalance());
43:             }
44:         }
45:
46:         ActionListener listener = new AddInterestListener();
47:         button.addActionListener(listener);
48:
49:         frame.setSize(FRAME_WIDTH, FRAME_HEIGHT);
50:         frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
51:         frame.setVisible(true);
52:     }
```



File InvestmentViewer1.java

```
53:
54:     private static final double INTEREST_RATE = 10;
55:     private static final double INITIAL_BALANCE = 1000;
56:
57:     private static final int FRAME_WIDTH = 400;
58:     private static final int FRAME_HEIGHT = 100;
59: }
```




Elaborare testo in input

- Si usano componenti **JTextField** per riservare spazio per l'input dell'utente (**javax.swing**)

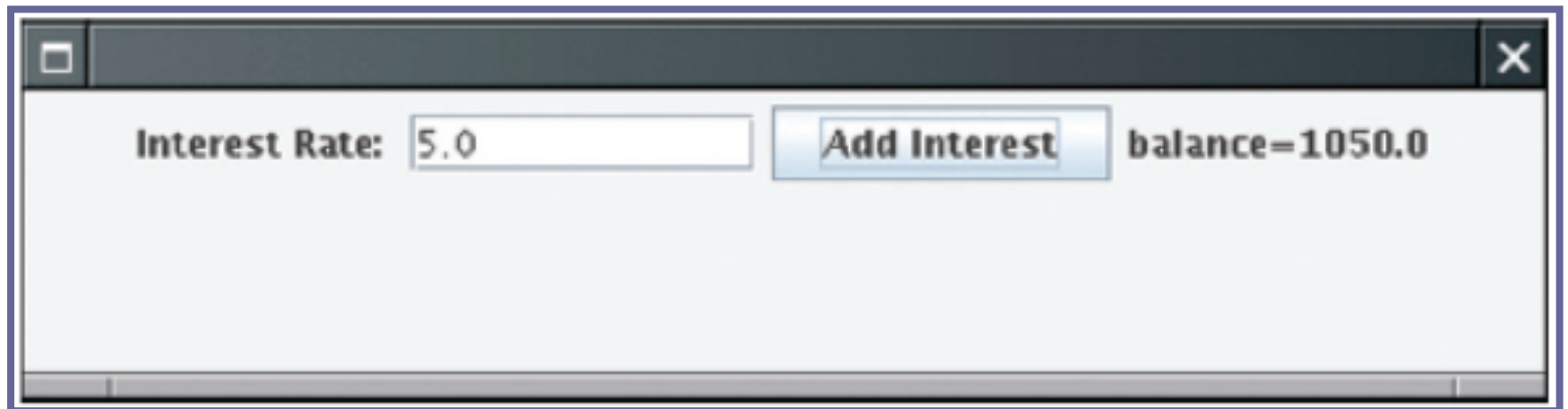
```
final int FIELD_WIDTH = 10; // caratteri in ingresso
final JTextField rateField = new JTextField(FIELD_WIDTH);
```

- E' una sottoclasse di **JComponent**
- E' buona norma
 - usare un **JLabel** per descrivere un **JTextField**

```
JLabel rateLabel = new JLabel("Interest Rate: ");
```

- predisporre un pulsante per permettere all'utente di segnalare quando l'input è pronto per l'elaborazione

Esempio



A screenshot of a Java Swing window. The window has a title bar with a close button (X) in the top right corner. The main content area contains the text "Interest Rate:" followed by a text input field containing the value "5.0". To the right of the input field is a button labeled "Add Interest". Further to the right is a label displaying "balance=1050.0". The window has a standard Mac OS X-style title bar with a red, yellow, and green button on the left.



Elaborare testo in input

- Il metodo **actionPerformed** collegato alla pressione del pulsante legge il testo di input dell'utente dal campo di testo usando il metodo **getText**

```
class AddInterestListener implements ActionListener
{
    public void actionPerformed(ActionEvent event)
    {
        double rate = Double.parseDouble(rateField.getText());
        . . .
    }
}
```

- Si può mettere un testo di default con il metodo **setText**



File InvestmentViewer2.java

```
01: import java.awt.event.ActionEvent;
02: import java.awt.event.ActionListener;
03: import javax.swing.JButton;
04: import javax.swing.JFrame;
05: import javax.swing.JLabel;
06: import javax.swing.JPanel;
07: import javax.swing.JTextField;
08:
09: /**
10:     This program displays the growth of an investment.
11: */
12: public class InvestmentViewer2
13: {
14:     public static void main(String[] args)
15:     {
16:         JFrame frame = new JFrame();
17:
```



File InvestmentViewer2.java

```
18:         // The label and text field for entering the
           //interest rate
19:         JLabel rateLabel = new JLabel("Interest Rate: ");
20:
21:         final int FIELD_WIDTH = 10;
22:         final JTextField rateField
           = new JTextField(FIELD_WIDTH);
23:         rateField.setText("" + DEFAULT_RATE);
24:
25:         // The button to trigger the calculation
26:         JButton button = new JButton("Add Interest");
27:
28:         // The application adds interest to this bank account
29:         final BankAccount account
           = new BankAccount(INITIAL_BALANCE);
30:
31:         // The label for displaying the results
32:         final JLabel resultLabel = new JLabel(
33:             "balance=" + account.getBalance());
34:
```



File InvestmentViewer2.java

```
35:         // The panel that holds the user interface components
36:         JPanel panel = new JPanel();
37:         panel.add(rateLabel);
38:         panel.add(rateField);
39:         panel.add(button);
40:         panel.add(resultLabel);
41:         frame.add(panel);
42:
43:         class AddInterestListener implements ActionListener
44:         {
45:             public void actionPerformed(ActionEvent event)
46:             {
47:                 double rate = Double.parseDouble(
48:                     rateField.getText());
49:                 double interest = account.getBalance()
50:                     * rate / 100;
51:                 account.deposit(interest);
```



File InvestmentViewer2.java

```
52:         resultLabel.setText(  
53:             "balance=" + account.getBalance());  
54:     }  
55: }  
56:  
57:     ActionListener listener = new AddInterestListener();  
58:     button.addActionListener(listener);  
59:  
60:     frame.setSize(FRAME_WIDTH, FRAME_HEIGHT);  
61:     frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
62:     frame.setVisible(true);  
63: }  
64:  
65:     private static final double DEFAULT_RATE = 10;  
66:     private static final double INITIAL_BALANCE = 1000;  
67:  
68:     private static final int FRAME_WIDTH = 500;  
69:     private static final int FRAME_HEIGHT = 200;  
70: }
```



Eventi del mouse

- Per catturare eventi del mouse si usa un **MouseListener**
- L'interfaccia **MouseListener**:

```
public interface MouseListener
{
    void mousePressed(MouseEvent event);
    void mouseReleased(MouseEvent event);
    void mouseClicked(MouseEvent event);
    void mouseEntered(MouseEvent event);
    void mouseExited(MouseEvent event);
}
```




Eventi del mouse

- **mousePressed**: se un pulsante del mouse è pressato su una componente
- **mouseReleased**: pulsante rilasciato
- **mouseClicked**: se un pulsante del mouse è pressato e rilasciato in rapida successione su un componente e il mouse non si è spostato
- **mouseEntered**: il mouse entra nell'area di una componente
- **mouseExited**: ne esce



Eventi del mouse

- Si aggiunge un **MouseListener** ad una componente con il metodo **addMouseListener**:

```
public class MyMouseListener implements MouseListener
{
    // Implementa i cinque metodi
}
MouseListener listener = new MyMouseListener();
component.addMouseListener(listener);
```

- Esempio programma: miglioramento del programma **RectangleComponentViewer** (capitolo 5)
 - Se un utente clicca su una componente rettangolo, allora sposta il rettangolo



File RectangleComponent.java

```
01: import java.awt.Graphics;
02: import java.awt.Graphics2D;
03: import java.awt.Rectangle;
04: import javax.swing.JComponent;
05:
06: /**
07:     This component lets the user move a rectangle by
08:     clicking the mouse.
09: */
10: public class RectangleComponent extends JComponent
11: {
12:     public RectangleComponent()
13:     {
14:         // The rectangle that the paint method draws
15:         box = new Rectangle(BOX_X, BOX_Y,
16:                             BOX_WIDTH, BOX_HEIGHT);
17:     }
18:
```



File RectangleComponent.java

```
19:     public void paintComponent(Graphics g)
20:     {
21:         // super.paintComponent(g);
22:         Graphics2D g2 = (Graphics2D) g;
23:
24:         g2.draw(box);
25:     }
26:
27:     /**
28:      Moves the rectangle to the given location.
29:      @param x the x-position of the new location
30:      @param y the y-position of the new location
31:     */
32:     public void moveTo(int x, int y)
33:     {
34:         box.translate(x, y);
35:         repaint();
36:     }
```



File RectangleComponent.java

```
37:
38:     private Rectangle box;
39:
40:     private static final int BOX_X = 100;
41:     private static final int BOX_Y = 100;
42:     private static final int BOX_WIDTH = 20;
43:     private static final int BOX_HEIGHT = 30;
44: }
```



Implementazione MouseListener

```
class MousePressListener implements MouseListener
{
    public void mousePressed(MouseEvent event)
    {
        int x = event.getX();
        int y = event.getY();
        component.moveTo(x, y);
    }
    // Do-nothing methods
    public void mouseReleased(MouseEvent event) {}
    public void mouseClicked(MouseEvent event) {}
    public void mouseEntered(MouseEvent event) {}
    public void mouseExited(MouseEvent event) {}
}
```

- **Tutti i metodi devono essere implementati**
- **Metodi inutilizzati possono restare vuoti**



File RectangleComponentViewer2.java

```
01: import java.awt.event.MouseListener;
02: import java.awt.event.MouseEvent;
03: import javax.swing.JFrame;
04:
05: /**
06:     This program displays a RectangleComponent.
07: */
08: public class RectangleComponentViewer2
09: {
10:     public static void main(String[] args)
11:     {
12:         final RectangleComponent component
13:             = new RectangleComponent();
14:
15:         // Add mouse press listener
16:
17:         class MousePressListener implements MouseListener
18:         {
```



File RectangleComponentViewer2.java

```
18:         public void mousePressed(MouseEvent event)
19:         {
20:             int x = event.getX();
21:             int y = event.getY();
22:             component.moveTo(x, y);
23:         }
24:
25:         // Do-nothing methods
26:         public void mouseReleased(MouseEvent event) {}
27:         public void mouseClicked(MouseEvent event) {}
28:         public void mouseEntered(MouseEvent event) {}
29:         public void mouseExited(MouseEvent event) {}
30:     }
31:
32:     MouseListener listener = new MousePressListener();
33:     component.addMouseListener(listener);
34:
```




File RectangleComponentViewer2.java

```
35:         JFrame frame = new JFrame();
36:         frame.add(component);
37:
38:         frame.setSize(FRAME_WIDTH, FRAME_HEIGHT);
39:         frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
40:         frame.setVisible(true);
41:     }
42:
43:     private static final int FRAME_WIDTH = 300;
44:     private static final int FRAME_HEIGHT = 400;
45: }
```