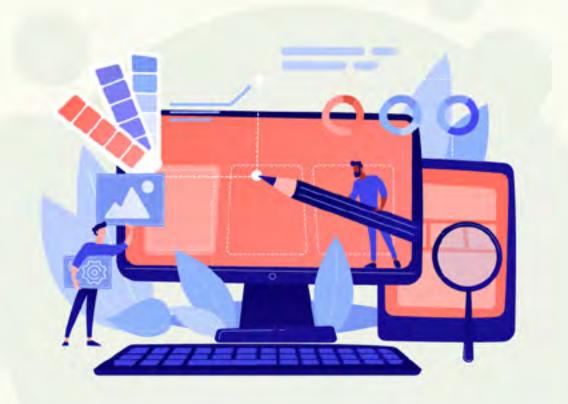


Introducción a las Interfaces Gráficas

CON SWING







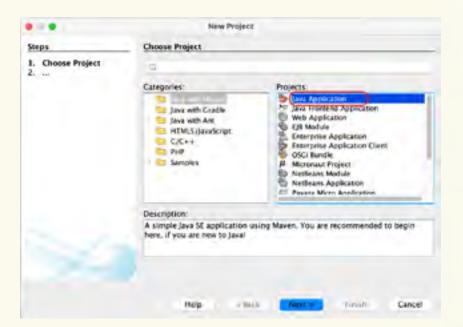
Al empezar a aprender un lenguaje de programación, lo más habitual es que se escriban programas sin interfaz gráfica. En esos casos, la interfaz de usuario más común es la consola o línea de comandos del sistema operativo, la cual nos permite ingresar o recibir información en forma de texto. Más allá del aprendizaje, las aplicaciones de consola se usan en diferentes ámbitos, especialmente en el académico y en el lado más técnico del desarrollo de software y de infraestructura. También, se usan más en sistemas operativos basados en UNIX, como son Linux y macOS.

Sin embargo, la consola no es la interfaz más usada por el usuario común. En la actualidad, se cuenta con diversas interfaces, entre las que destacan las interfaces orientadas a móviles (y tablets), las interfaces web, y las interfaces gráficas de escritorio. Para la construcción de interfaces gráficas de escritorio, Java cuenta con *frameworks* tales como AWT, Swing y JavaFX. En la presente lectura, haremos una introducción a la construcción de interfaces gráficas de usuario para escritorio usando Swing.

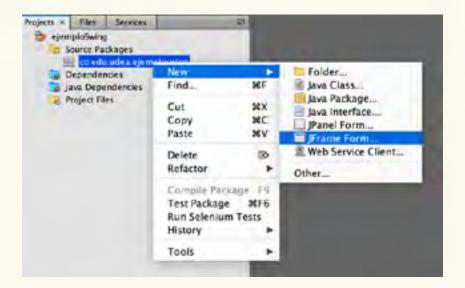
Swing es una API (Application Programming Interface) usada para la construcción de interfaces gráficas de usuario o GUI (del inglés Graphical User Interface). Las GUI creadas con Swing son independientes de la plataforma. Es decir, una vez se construye dicha interfaz gráfica, esta se puede ejecutar de la misma forma en sistemas operativos diferentes, tales como Windows, macOS o en una distribución de Linux. Además, su comportamiento y aspecto visual es similar en todas estas plataformas. Esto, nos permitirá crear con una sola base de código aplicaciones para los sistemas operativos de escritorio más usados. Si bien Swing es una API muy extensa, en la presente lectura nos ocuparemos sólo de los aspectos básicos necesarios para crear interfaces gráficas rápidamente.

Creación de una aplicación con interfaz gráfica usando Swing en NetBeans

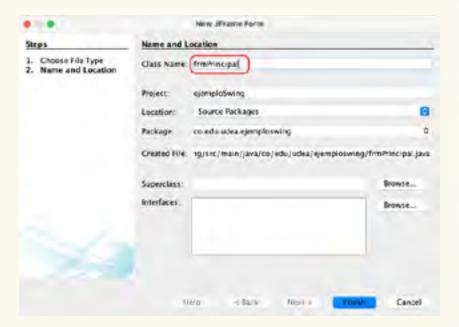
Para crear una aplicación con interfaz gráfica, lo primero que debemos hacer es crear un proyecto. Bastará con un proyecto tipo **Java Application**, tal como lo hacemos con las aplicaciones de consola. <u>La primera</u> diferencia que encontraremos respecto a las aplicaciones de consola, es que acá no es necesario crear una clase principal y mucho menos un método main(), ya que el formulario (o ventana) que crearemos hará las veces de punto de partida de la aplicación.



Lo siguiente que haremos será crear un formulario JFrame, que encontraremos con el nombre de **JFrame Form**. Éste, será el formulario que se mostrará al iniciar la aplicación, y sobre el cual construiremos la interfaz de usuario inicial.



Luego, le asignamos un nombre al JFrame. Ese será el nombre, además, de la clase dónde tendremos el código fuente asociado a dicha interfaz gráfica. En nuestro caso, le pondremos como nombre frmPrincipal, y a continuación hacemos clic en **Finish**.

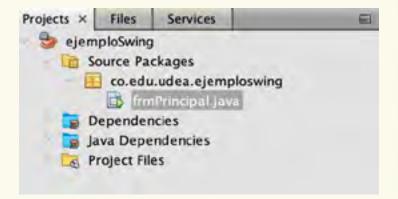


Una vez hemos creado el JFrame, el IDE cuenta con algunos paneles que no teníamos al momento de escribir aplicaciones de consola. Aquellos relevantes para nosotros son los siguientes.

Explorador de proyectos

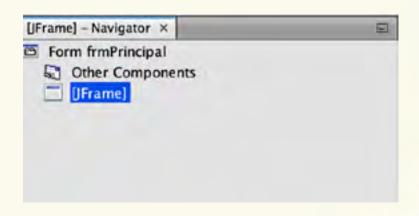
En este panel se puede observar la lista de los proyectos actualmente abiertos en el IDE. Para cada proyecto se pueden observar, tal como en las aplicaciones de consola:

- El código fuente del proyecto, agrupado en paquetes.
- •Las dependencias del proyecto, es decir, las librerías adicionales a las estándar de Java que se usan.
- Las dependencias de Java, es decir, el JDK y otras librerías propias de Java que se usan en el proyecto.
- Los archivos de configuración del proyecto.



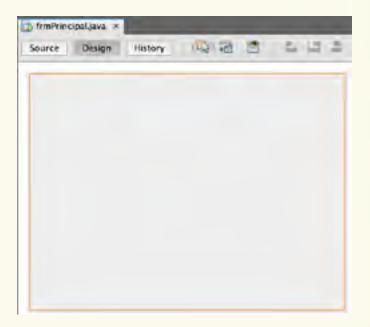
Navegador

En este panel, se listan los componentes de la interfaz gráfica del proyecto, empezando desde los JFrame y de manera jerárquica. Es decir, mediante una estructura de árbol, se pueden ver los JFrame del proyecto, los JPanel y los componentes dentro de los anteriores.



Área de diseño

En este panel es donde construimos, como tal, la interfaz gráfica. Cuenta con dos perspectivas: **Diseño** (*Design*) y **Código Fuente** (*Source*), las cuales se pueden acceder haciendo clic en la pestaña respectiva. En la perspectiva de **Diseño**, se puede visualizar el JFrame y los componentes que se van agregando al mismo. El JFrame comprende la "ventana" de la interfaz gráfica, denominada de manera genérica como formulario, sin los botones de *minimizar*, *maximizar* y *cerrar*.



En la perspectiva de **Código Fuente**, podemos ver y editar el código fuente que se genera al agregar y modificar el JFrame y sus componentes en la perspectiva de Diseño. Algunas partes de dicho código están protegidas, y no deberíamos de modificarlas, pero existen otras que deberemos modificar para cambiar el aspecto y/o el comportamiento de la interfaz gráfica de acuerdo con nuestras necesidades.

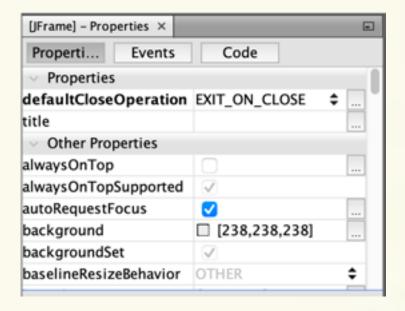
```
5 hwyrincgal (wa in
                                       イルを出け ★ ★ 』 田田 ● □ 単元
                History

    To change this Lignor beers, choose License Header in Project Properties.
    To change this teaclate file, choose Tools | Templetes

234
      * sed upon the template in the editor.
5 6
     package co.edu.udea.ejemploswing;
8
      * Smitter Leonjarandillo.
10
11
     public class frmPrincipal extends javax.swing.JFrame (
13
14 0
15
           a Creates new thre treffincipal
16
          public frafrincipal() (
17
18
               initComponents();
19
21
22
          A This method is called from within the constructor to initialize the form.
          a WARNING: Do NOT modify this code. The content of this selfed by always a regenerated by the Fore Editor.
23
24 25
          @SuppressWarmings("unchecked")
27 El Senerated Code
45
46 日
47
          If opening args the homesed like arguments
48
          public static void main(String args[]) {
```

Editor de propiedades

En este panel, podremos modificar las propiedades del control que seleccionemos en el área de diseño. Cada tipo de componente tienes sus propias propiedades. Sin embargo, entre las más comunes entre diferentes tipos tenemos el nombre, el texto, el tamaño y el color de fondo.



Paleta

En este panel, tenemos una lista de los componentes que Swing ofrece para crear nuestras interfaces gráficas. Encontraremos desde campos de texto, pasando por botones, etiquetas y menús, hasta tablas. Para agregar un componente de la paleta al JFrame, basta con arrastrarlo hasta el JFrame dentro del área de diseño, pudiendo después modificar sus dimensiones y otras propiedades.

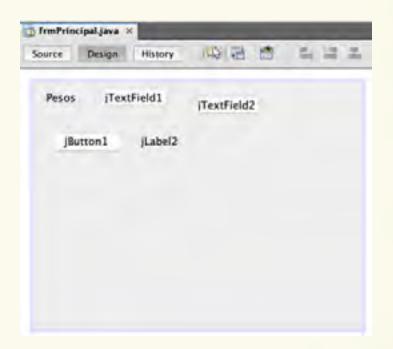


Creación de una aplicación con interfaz gráfica usando Swing

Para ejemplificar la construcción de una aplicación con interfaz gráfica usando Swing en NetBeans, vamos a crear una aplicación sencilla que convierta una cantidad de pesos en dólares¹. Partiremos del hecho de que el proyecto ya se creó siguiendo las instrucciones de arriba y tendremos el JFrame listo para la construcción. En primer lugar, arrastraremos los siguientes componentes desde la paleta hasta el área de diseño en su perspectiva gráfica:

- Dos etiquetas (*Label*), con las cuales se muestra información en texto, pero el usuario no las puede modificar.
- Dos campos de texto (*Text Field*), en los cuales el usuario podrá ingresar información en texto.
- Un botón (*Button*), en el cual el usuario podrá hacer clic, como es natural, para desencadenar una acción en la aplicación.

El área de diseño debe haber quedado, más o menos así:



¹El ejemplo completo se puede encontrar aquí: https://github.com/leonja-ramillo/udea_ruta2_ciclo2_swing

Los componentes agregados, que en este caso podemos denominar también **controles**, se sitúan en el JFrame y se les asigna automáticamente un nombre numerado de forma ascendente, como se puede ver en la imagen. Inicialmente su texto a mostrar coincide con el nombre del control, por eso este último se ve en el formulario. Por lo tanto, a continuación procedemos a cambiar los valores de los textos visibles para cada control. Para esto, seleccionamos cada control en el área de diseño y buscamos y modificamos la propiedad respectiva en el editor de propiedades:

Para jLabel1

Propiedad	Valor
text	Pesos

Para jLabel2

Propiedad	Valor
text	Dólares

Para jTextField1

Propiedad	Valor
text	0

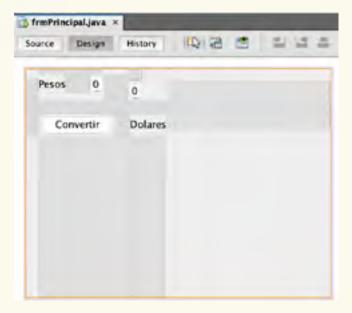
Para jTextField2

Propiedad	Valor
text	0

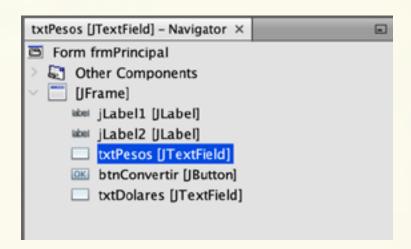
Para jButton1

Propiedad	Valor
text	Convertir

Una vez se modifican estas propiedades, el área de diseño se deberá ver más o menos así:



A continuación usando el navegador, vamos a cambiar los nombres de algunos de los controles. La diferencia entre el *nombre* de un control y su *texto*, es que el primero es aquel con el cual podremos referenciarlo dentro del código fuente, mientras que el segundo es aquel que aparece en el formulario de cara al usuario. En este punto, vamos a cambiar los nombres que el IDE asignó automáticamente por otros más útiles para nuestra aplicación. Para esto, basta con hacer clic derecho en cada control en el navegador y cambiar el nombre de la variable usando la opción *"Change Variable Name ..."*. Cambiaremos el jTextField1 por txtPesos, jTextField2 por txtDolares, y jButton1 por btnConvertir; tras lo cual, el navegador se debería de ver más o menos así:



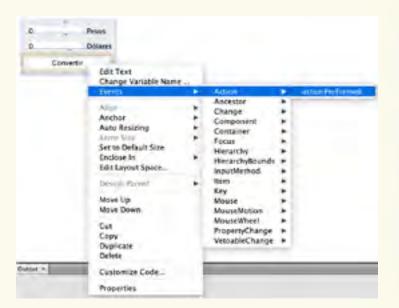
A continuación, podremos modificar el tamaño y la posición de las etiquetas, las cajas de texto, los botones, el JFrame y cualquier otro control que incluyamos. Para esto, basta con acercar el cursor del mouse al control respectivo; intuitivamente, encontraremos cómo mover o redimendionar los controles. El formulario podría quedar como se ve a continuación:



En el formulario anterior es importante tener en cuenta que la caja de texto con la propiedad name en txtPesos estará arriba, al lado de la etiqueta con text (texto) en Pesos, y la caja de texto con name en txtDolares estará abajo, al lado de la etiqueta con text en Dólares.

A continuación, añadiremos el código que nos permitirá, efectivamente, hacer la conversión. Lo primero, será registrar el evento con el que se realizará la conversión. Un evento es algo que puede pasar con un control de una interfaz gráfica al ejecutarse esta y a lo cual le podremos asignar un comportamiento mediante código. Ejemplos de eventos son: hacer clic en un control (incluyendo formularios), pasar el mouse por encima de ellos, escribir sobre ellos, entre muchos otros.

En nuestro caso, la conversión se realizará al hacer clic en el botón Convertir. Es por esto que haremos clic derecho en este botón (seleccionándolo) y entre todos los eventos posibles en un botón, elegiremos el evento actionPerformed, correspondiente a cuando se hace clic, tal como se ve a continuación:



Una vez hecho lo anterior, en el código fuente se insertará el método llamado btnConvertirActionPerformed, en el cual pondremos escribir nuestras propias instrucciones para lo que queremos realizar. Luego, agregaremos las instrucciones para hacer la conversión, tal como se puede apreciar a continuación:

```
private void btnConvertirActionPerformed(java.
awt.event.ActionEvent evt) {
    double pesos = Double.valueOf(txtPesos.
getText());
    double dolares = pesos / 3800;
    txtDolares.setText(String.
valueOf(dolares));
}
```

Dentro de dicho método tenemos:

- Una primera línea de código, donde declaramos la variable pesos, y luego, le asignamos el valor que haya escrito en el control txtPesos, convertido al tipo Double (con valueOf).
- Una segunda línea, donde se divide el valor de pesos sobre 3800 (la tasa de conversión que se tomó para el ejemplo) y se asigna a la variable dolares.
- Una tercera línea, donde se asigna al control txtDolares el valor de la variable dólares, convertido a String (de nuevo, con valueOf).

Una vez hecho todo lo anterior ya deberíamos de poder realizar las conversiones. Para probar programa, basta con ejecutarlo con el mismo botón que usamos para las aplicaciones de consola.



Eventualmente, se exploran aplicaciones más complejas con más controles, más eventos y una lógica de negocio más compleja.