

# 11.B. Eventos.

## 1. Eventos.

### 1.3. Tipos de eventos.

En la mayor parte de la literatura escrita sobre Java, encontrarás dos tipos básicos de eventos:

- **Físicos** o de **bajo nivel**: que corresponden a un evento hardware claramente identificable. Por ejemplo, se pulsó una tecla (*KeyStrokeEvent*). Destacar los siguientes:
  - En componentes: *ComponentEvent*. Indica que un componente se ha movido, cambiado de tamaño o de visibilidad
  - En contenedores: *ContainerEvent*. Indica que el contenido de un contenedor ha cambiado porque se añadió o eliminó un componente.
  - En ventanas: *WindowEvent*. Indica que una ventana ha cambiado su estado.
  - *FocusEvent*, indica que un componente ha obtenido o perdido la entrada del [foco](#).
- **Semánticos** o de mayor nivel de abstracción: se componen de un conjunto de eventos físicos, que se suceden en un determinado orden y tienen un significado más abstracto. Por ejemplo: el usuario elige un elemento de una lista desplegable (*ItemEvent*).
  - *ActionEvent*, *ItemEvent*, *TextEvent*, *AdjustmentEvent*.

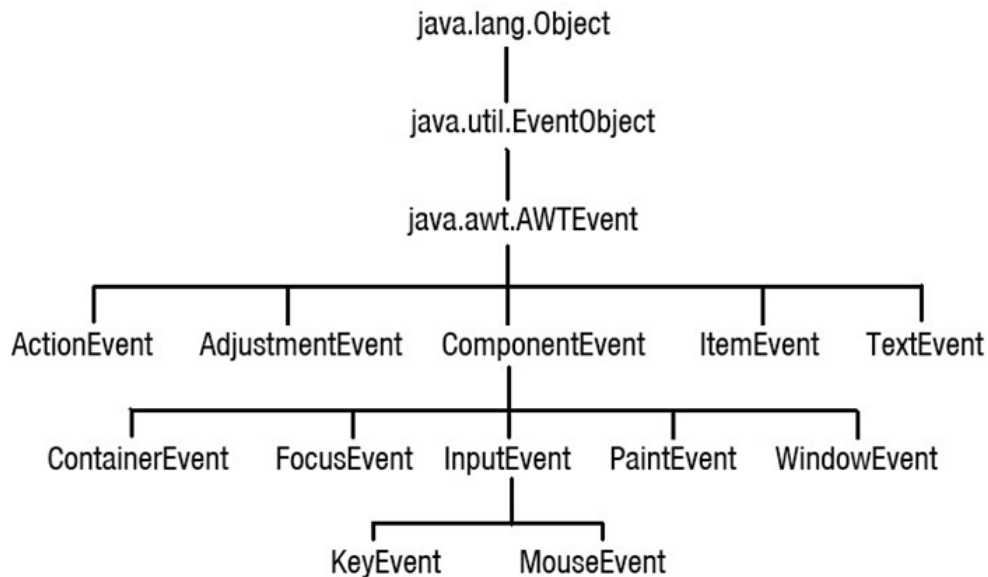


Imagen extraída de curso Programación del MECD.

Los eventos en Java se organizan en una jerarquía de clases:

- La clase *java.util.EventObject* es la clase base de todos los eventos en Java.
- La clase *java.awt.AWTEvent* es la clase base de todos los eventos que se utilizan en la construcción de GUI.
- Cada tipo de evento *loqueseaEvent* tiene asociada una interfaz *loqueseaListener* que nos permite definir manejadores de eventos.
- Con la idea de simplificar la implementación de algunos manejadores de eventos, el paquete *java.awt.event* incluye clases *loqueseaAdapter* que implementan las interfaces *loqueseaListener*.

El evento que se dispara cuando le llega el foco a un botón es un evento de tipo físico.

- ☐ Verdadero.
- ☐ Falso.