

11.E. Controles básicos.

1. Etiquetas y campos de texto.

Los **cuadros de texto** Swing vienen implementados en Java por la clase **TextField**.



Para insertar un campo de texto, el procedimiento es tan fácil como: **seleccionar el botón correspondiente a `TextField` en la paleta de componentes**, en el diseñador, y **pinchar sobre el área de diseño** encima del panel en el que queremos situar ese campo de texto. El tamaño y el lugar en el que se sitúe, dependerá del Layout elegido para ese panel.

El componente Swing **etiqueta `JLabel`**, se utiliza para crear etiquetas de modo que podamos insertarlas en un marco o un panel para visualizar **un texto estático, que no puede editar el usuario**.

Los constructores son:

- **`JLabel()`**. Crea un objeto `JLabel` sin nombre y sin ninguna imagen asociada.
- **`JLabel(Icon imagen)`**. Crea un objeto sin nombre con una imagen asociada.
- **`JLabel(Icon imagen, int alineacionHorizontal)`**. Crea una etiqueta con la imagen especificada y la centra en horizontal.
- **`JLabel(String texto)`**. Crea una etiqueta con el texto especificado.
- **`JLabel(String texto, Icon icono, int alineacionHorizontal)`**. Crea una etiqueta con el texto y la imagen especificada y alineada horizontalmente.
- **`JLabel(String texto, int alineacionHorizontal)`**. Crea una etiqueta con el texto especificado y alineado horizontalmente.

Para saber más

En el siguiente enlace puedes ver cómo usar `DecimalFormat` para presentar un número en un `TextField` o recoger el texto del `TextField` y reconstruir el número.

[Formatear cuadro de texto.](#)

Autoevaluación

Un componente `JLabel` permite al usuario de la aplicación en ejecución cambiar el texto que muestra dicho componente.

- ☐ Verdadero.
- ☐ Falso.