

Prácticas POO

Curso 09/10

Alejandro Bellogín

Escuela Politécnica Superior
Universidad Autónoma de Madrid
Abril 2010

<http://www.eps.uam.es/~abellogin>

Esquema

- Explicación de la P3
- Esta práctica y Java
- Esta práctica y NetBeans

Práctica 3

- Implementación sistema de gestión de redes sociales
- Con interfaz gráfica
- Usando librerías externas
 - Grafos
 - XML

Práctica 3

- Implementación sistema de gestión de redes sociales 
- Con interfaz gráfica 
- Usando librerías externas 
 - Grafos
 - XML

Interfaces gráficas en Java

- Qué tienen que ver con POO?
- Eventos
- Swing vs AWT
- Componentes más importantes

Interfaces y POO

- El usuario ve objetos en la pantalla
- El usuario puede manipular los objetos
- Los objetos tienen **comportamiento propio**: distintas formas de responder a una acción del usuario
- Programación basada en eventos

Programación basada en eventos

- El modo de operación de una interfaz de usuario no se ajusta a un control de flujo estrictamente secuencial
- El usuario tiene un alto grado de libertad en todo momento: normalmente dispone de un amplio conjunto de acciones posibles
- Es el modelo utilizado en las interfaces de usuario actuales basadas en ventanas

- La iniciativa no la lleva el programa sino el usuario

- Las componentes están a la espera de las acciones del usuario
 - Las acciones del usuario generan eventos que se acumulan en una cola
 - El sistema de eventos extrae eventos de la cola y los envía a los programas
 - Los programas procesan los eventos recibidos respondiendo según el tipo de evento
 - Cada tipo de componente se caracteriza por una forma propia de respuesta a los eventos

- La ventana recibe eventos sin diferenciar
- Respuesta de ventanas a eventos: repintar, cambiar apariencia y repintar, ejecutar una función (acción)

Programación basada en eventos

<http://arantxa.ii.uam.es/~castells/docencia/poo/7-guis.pdf>

Swing vs AWT

- Componentes renombradas (en Swing empiezan por J)
- Nuevas componentes
- *Look-and-feel* intercambiable
- No se deben mezclar componentes de Swing y AWT

Algunas componentes

- [JButton](#)
- [JCheckBox](#)
- [JComboBox](#)
- [JList](#)
- [JRadioButton](#)
- [JTextField](#) / [JTextArea](#)
- [JLabel](#)
- [JPanel](#)
- [JFrame](#)
- [JMenu](#)
- [JDialog](#)
- [JFileChooser](#)
- [JSeparator](#)
- [JTable](#)



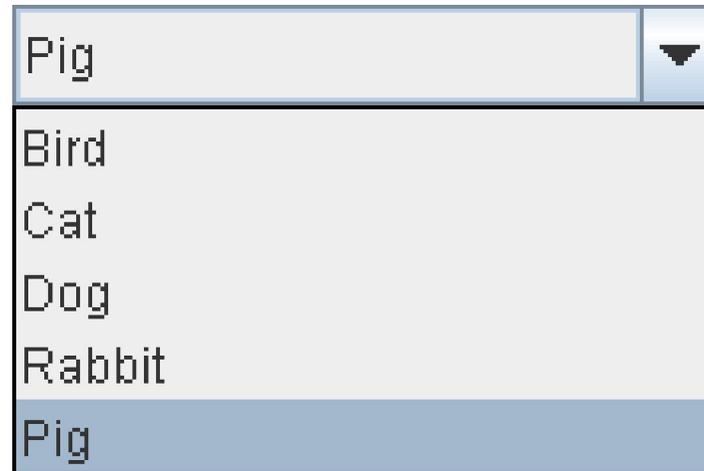
Componentes Swing: JButton



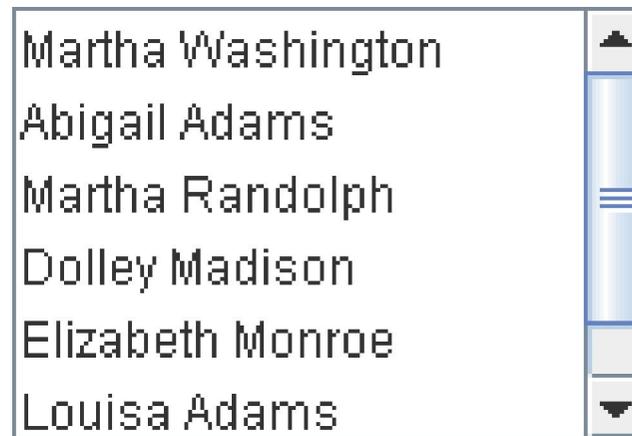
Componentes Swing: JCheckBox



Componentes Swing: JComboBox



Componentes Swing: JList



Componentes Swing: JRadioButton

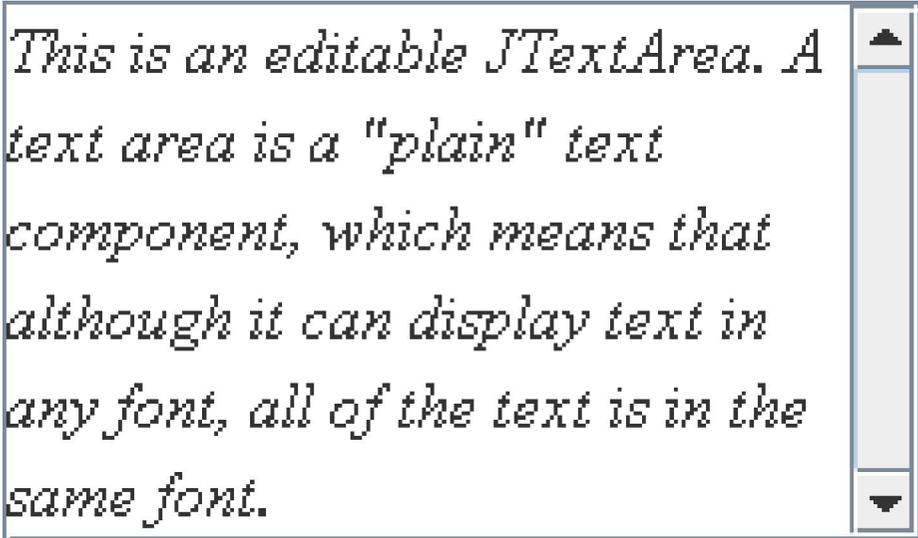


Componentes Swing: JTextField

City:



Componentes Swing: JTextArea



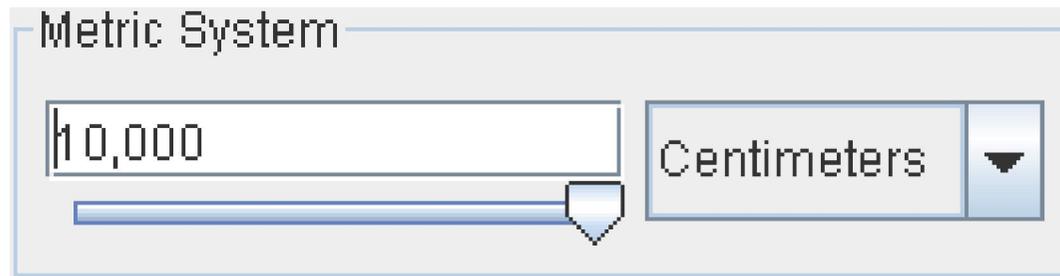
This is an editable JTextArea. A text area is a "plain" text component, which means that although it can display text in any font, all of the text is in the same font.



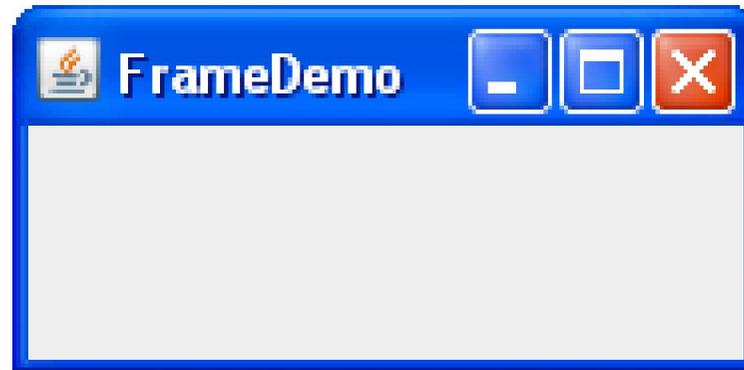
Componentes Swing: JLabel



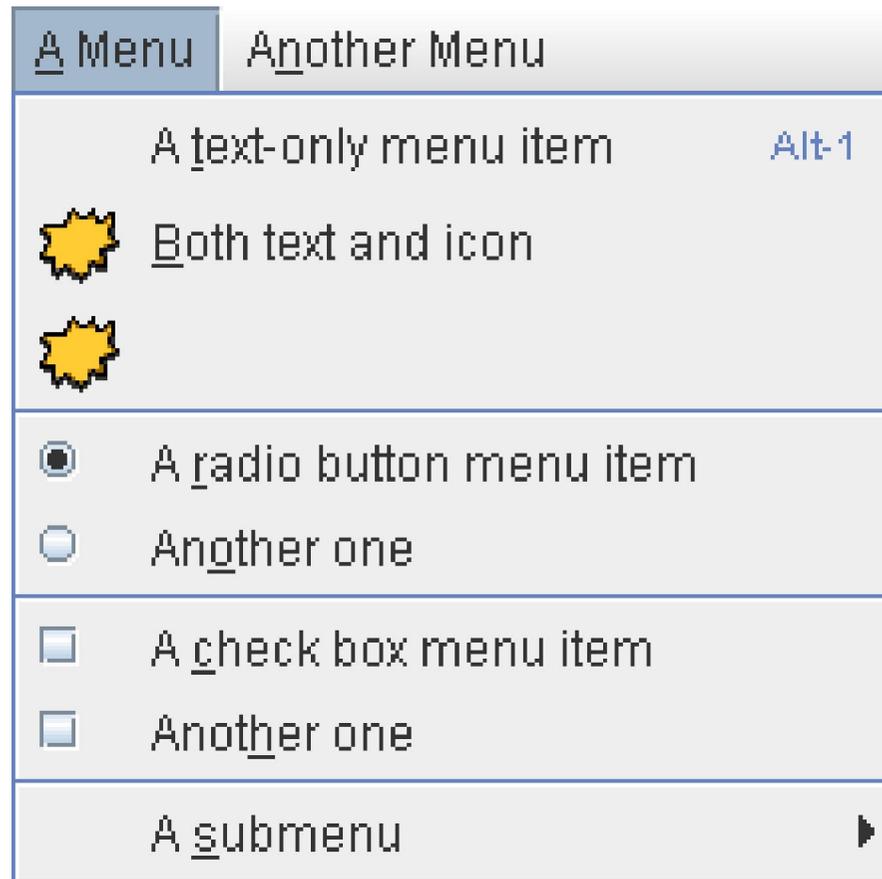
Componentes Swing: JPanel



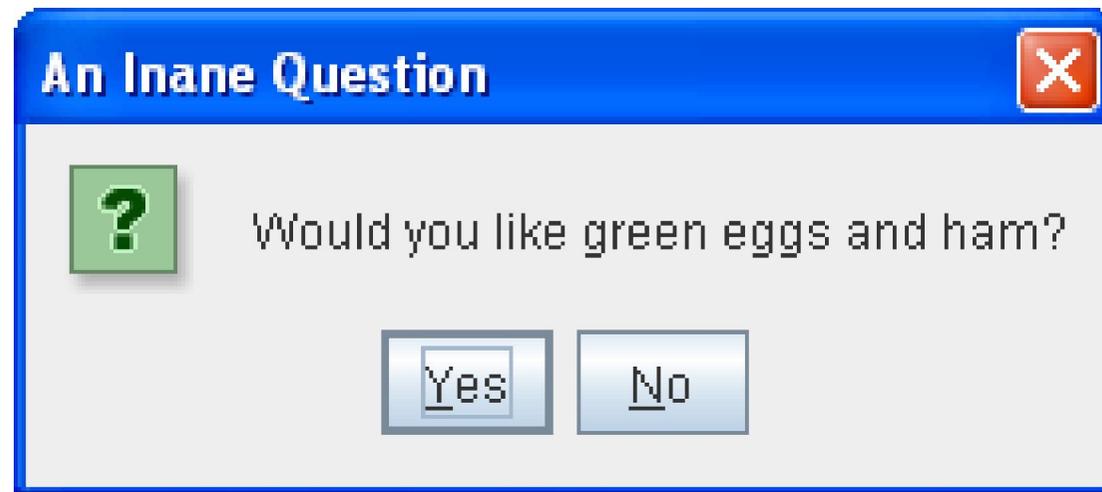
Componentes Swing: JFrame



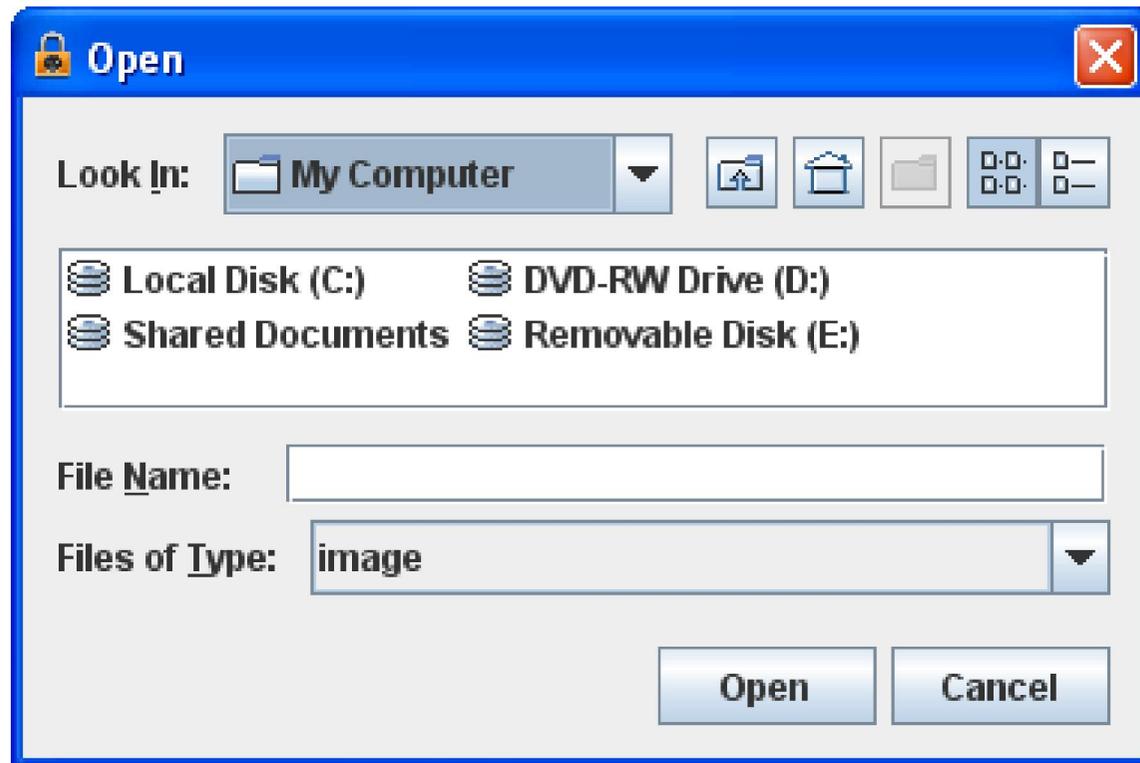
Componentes Swing: JMenu



Componentes Swing: JDialog



Componentes Swing: JFileChooser



Componentes Swing: JSeparator



Componentes Swing: JTable

Host	User	Password	Last Modified
Biocca Games	Freddy	!#asf6Awwzb	Mar 16, 2006
zabble	ichabod	Tazb!34\$fZ	Mar 6, 2006
Sun Developer	fraz@hotmail.co...	AasW541!fbZ	Feb 22, 2006
Heirloom Seeds	shams@gmail....	bkz[ADF78!	Jul 29, 2005
Pacific Zoo Shop	seal@hotmail.c...	vbAf1 24%z	Feb 22, 2006



Algunas componentes

- [JButton](#)
- [JCheckBox](#)
- [JComboBox](#)
- [JList](#)
- [JRadioButton](#)
- [JTextField](#) / [JTextArea](#)
- [JLabel](#)
- [JPanel](#)
- [JFrame](#)
- [JMenu](#)
- [JDialog](#)
- [JFileChooser](#)
- [JSeparator](#)
- [JTable](#)



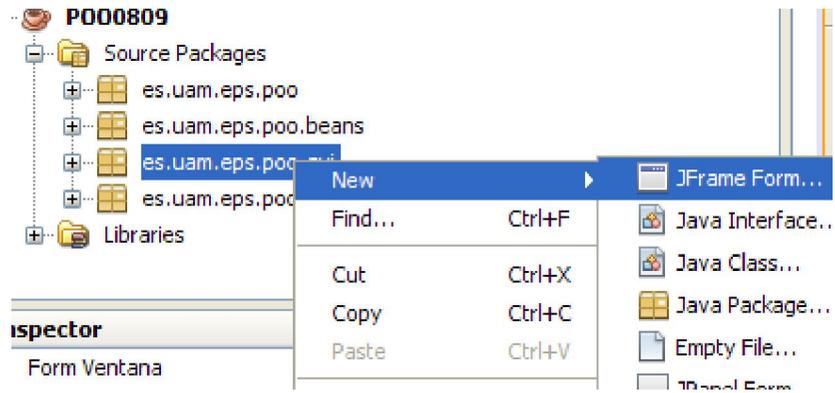
Algunas componentes



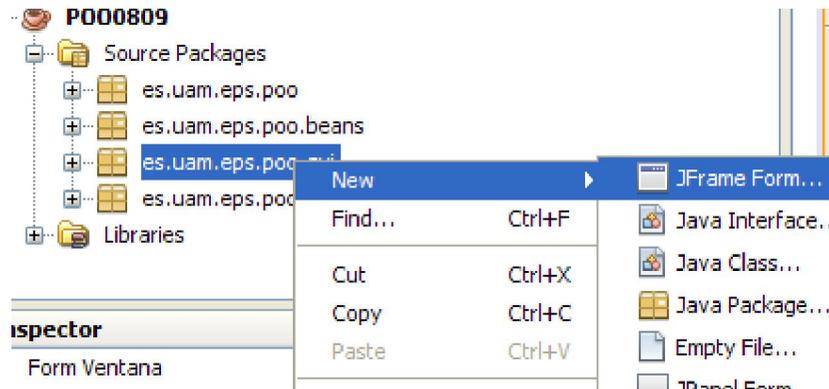
Esquema

- Explicación de la P3
- Esta práctica y Java
- Esta práctica y NetBeans

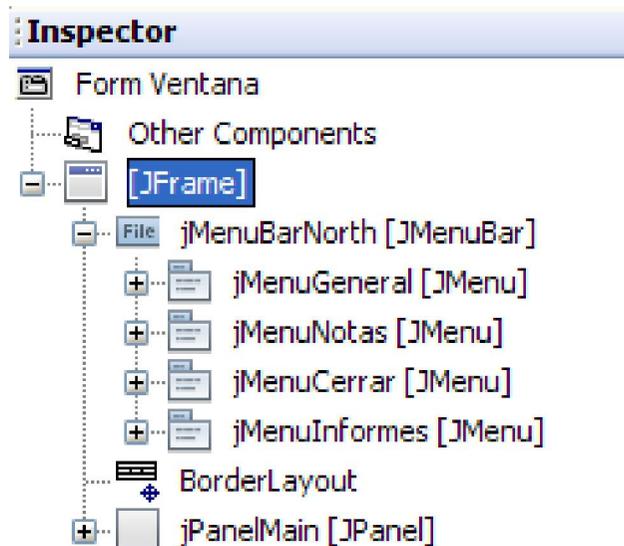
GUIs + NetBeans (I)



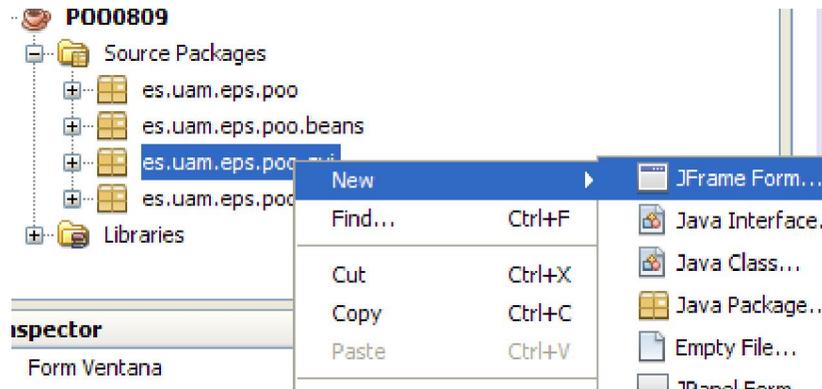
GUIs + NetBeans (I)



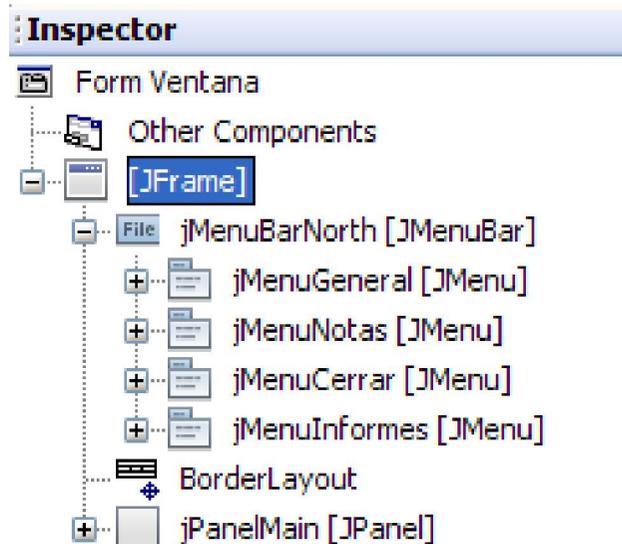
Inspector



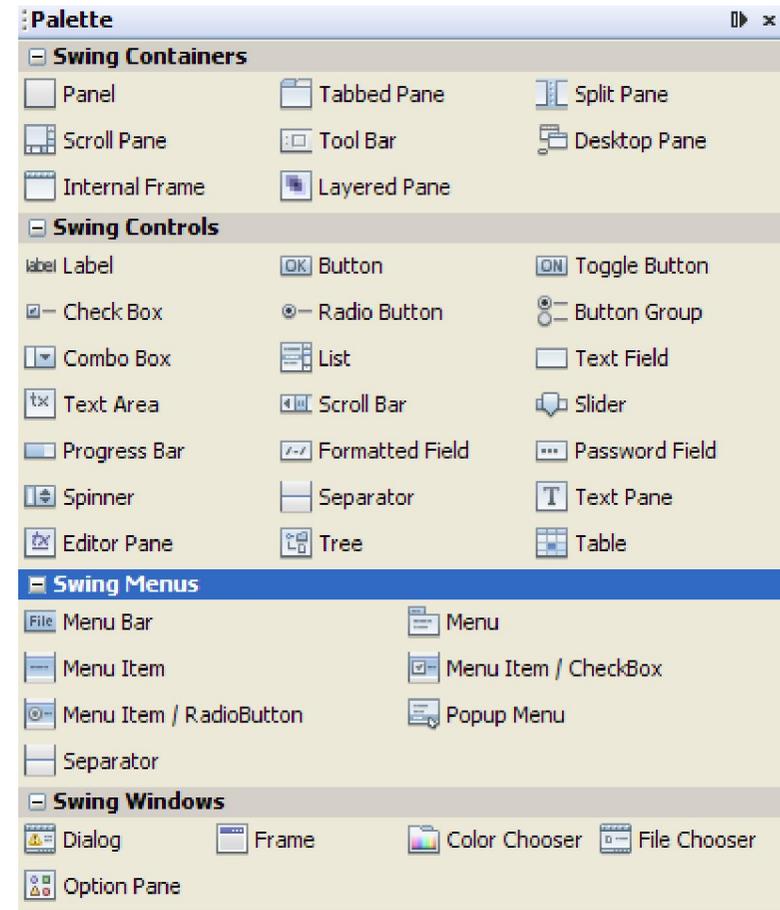
GUIs + NetBeans (I)



Inspector



Paleta



GUIs + NetBeans (II)



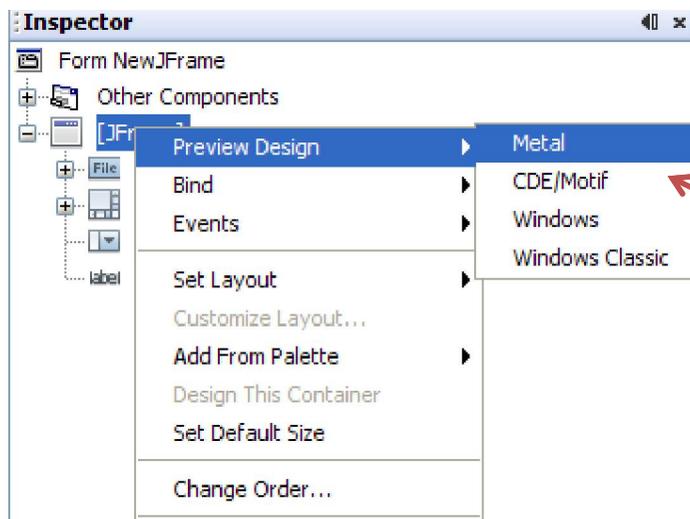
+ 4
→
componentes
(drag & drop)



GUIs + NetBeans (II)



+ 4
→
componentes
(drag & drop)



distintos
look & feel

