

Programação de Computadores - I

Prof^a Beatriz

Prof^o Israel

A classe JOptionPane

Uma introdução à Programação Visual

- ▶ A partir de agora abandonaremos um pouco o visual de console.
- ▶ Partiremos para a programação “quase” visual de Java.
- ▶ Quase visual porque por enquanto trabalharemos apenas com caixas de mensagem.
- ▶ Para isso falaremos um pouco sobre `JOptionPane` do pacote visual **Swing**.

O que é a classe JOptionPane

- ▶ É uma classe que possibilita a criação de uma caixa de dialogo padrão que ou solicita um valor para o usuário ou retorna uma informação.
- ▶ Para utilizarmos a classe JOptionPane temos sempre que importar o pacote `javax.swing.JOptionPane` primeiro.
- ▶ Usamos então está linha de comando: `import javax.swing.JOptionPane;`
- ▶ Sempre antes no inicio do código da classe.

Métodos

Método	Descrição	
showConfirmDialog	Solicita uma confirmação como(YES, NO, CANCEL)	
showInputDialog	Solicita algum valor	
showMessageDialog	Informa ao usuário sobre algo	
showOptionDialog	Unificação dos tres acim	

Parâmetros

Parâmetro	Descrição
parentComponent	Define a caixa de diálogo onde irá aparecer todo o conteúdo. Há duas maneiras de definir a caixa de diálogo a primeira você mesmo cria utilizando os conceitos da classe JFrame. A segunda, você define esse parâmetro como null e o Java irá gerar uma caixa de diálogo padrão.
message	É a mensagem que o usuário deve ler. Esta mensagem pode ser uma simples String ou um conjunto de objetos.
messageType	Define o estilo da mensagem. O gerenciador de aparência pode exibir a caixa de diálogo de formas diferentes, dependendo deste valor, pode fornecer um ícone padrão. Exemplos: <ul style="list-style-type: none">•ERROR_MESSAGE•INFORMATION_MESSAGE•WARNING_MESSAGE•QUESTION_MESSAGE•PLAIN_MESSAGE
optionType	Define o conjunto de botões que irá aparecer na parte inferior da caixa de diálogo. Exemplos: <ul style="list-style-type: none">•DEFAULT_OPTION•YES_NO_OPTION•YES_NO_CANCEL_OPTION•OK_CANCEL_OPTION

Demonstração rápida

```
import javax.swing.JOptionPane;
// ou import javax.swing.*;

public class TesteEntradaSaida {

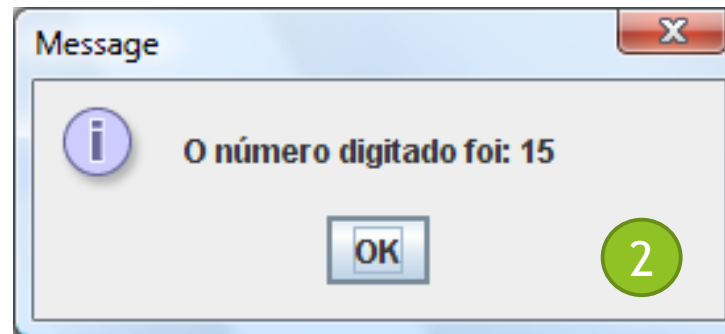
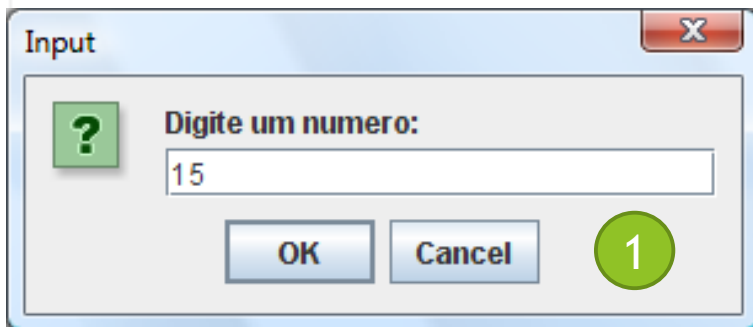
    public static void main(String[] args) {

        String numero = JOptionPane.showInputDialog("Digite um numero:"); 1

        2 JOptionPane.showMessageDialog(null, "O número digitado foi: " + numero);

    }

}
```



MessageDialog

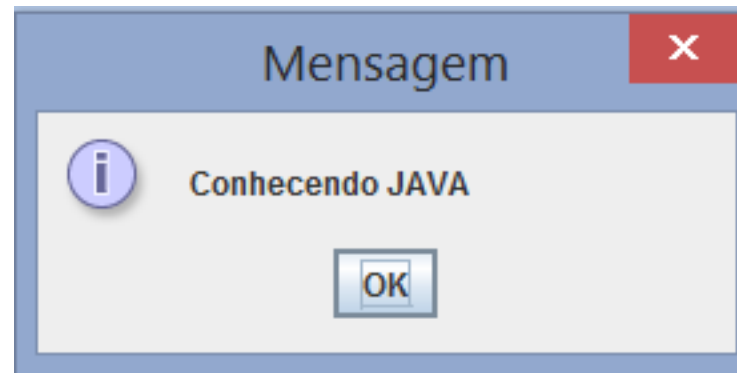
- ▶ Exibe uma caixa de diálogo com mensagens aos usuário.

Código exemplo

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class InoutDialog {
    public static void main(String[] args) {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Conhecendo JAVA");
    }
}
```

Resultado



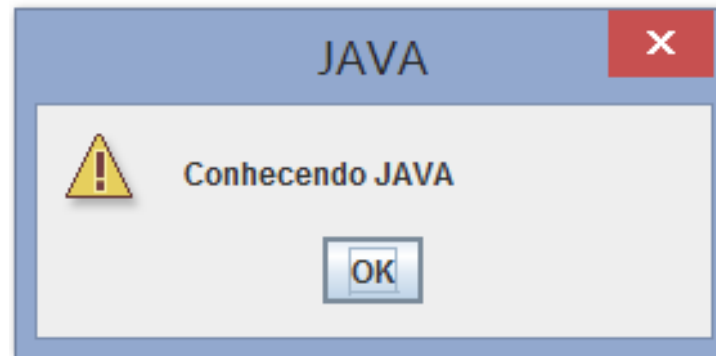
MessageDialog

Código exemplo

```
import javax.swing.JOptionPane;
```

```
public class InoutDialog {  
    public static void main(String[] args) {  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Conhecendo JAVA", "JAVA", JOptionPane.WARNING_MESSAGE);  
    }  
}
```

Resultado



ConfirmDialog

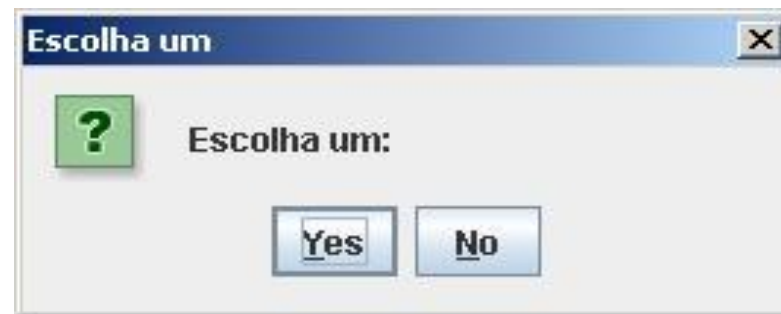
- Mostra um painel de informação com as opções Sim/Não e exibe a mensagem: 'Escolha um:'

Código exemplo

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class InoutDialog {
    public static void main(String[] args) {
        JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Escolha um:",
            "Escolha um", JOptionPane.YES_NO_OPTION);
    }
}
```

Resultado



OptionDialog

- ▶ Mostra uma janela de aviso com as opções OK, CANCELAR, o texto 'Aviso' no título e a mensagem 'Clique em OK para continuar':

Código exemplo

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class InoutDialog {
    public static void main(String[] args) {
        Object[] options = { "OK", "CANCELAR" };
        JOptionPane.showOptionDialog(null, "Clique OK para
continuar", "Aviso",
        JOptionPane.DEFAULT_OPTION,
        JOptionPane.WARNING_MESSAGE,
        null, options, options[0]);}
}
```

Resultado



OptionDialog

- Note que se eu adicionar mais um item no vetor options, automaticamente adicionar mais um botão de opção com o nome que eu colocar.

Código exemplo

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class InoutDialog {
    public static void main(String[] args) {
        Object[] options = { "OK", "CANCELAR", "VOLTAR"
    };
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Clique OK para
continuar", "Aviso",
        JOptionPane.DEFAULT_OPTION,
        JOptionPane.WARNING_MESSAGE,
        null, options, options[0]);}
```

Resultado



InputDialog

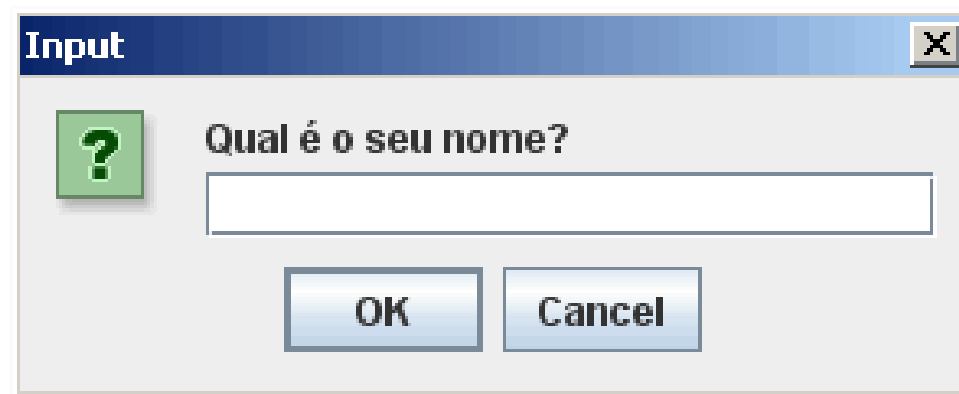
- ▶ Mostra uma caixa de diálogo solicitando que o usuário digite uma string

Código exemplo

```
import javax.swing.JOptionPane;
```

```
public class InoutDialog {  
    public static void main(String[] args) {  
        String nome=JOptionPane.showInputDialog("Qual é o seu nome?");  
    }  
}
```

Resultado



InputDialog

- ▶ Mostra uma caixa de diálogo solicitando que o usuário selecione uma item.

Código exemplo

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class InoutDialog {
    public static void main(String[] args) {
        Object[] itens = { "MAÇA", "PERA", "BANANA" };
        Object selectedValue = JOptionPane.showInputDialog(null,
            "Escolha um item", "Opção",
            JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE, null,
            itens, itens [0]); //}
    }
```

Resultado

