

# Esercitazione del 4 Giugno 2007

Argomenti:

1. Programmazione a eventi
2. Uso componenti Swing

## Esercizio 1

Progettare un'interfaccia grafica costituita da:

- 5 checkbox
- 1 campo di testo

L'applicazione deve essere progettata in modo tale che nel campo di testo compaia il numero di elementi selezionati tramite le checkbox. Si implementi l'ascoltatore degli eventi come classe separata. Si imposti un layout di tipo GridLayout: nel costruttore del pannello invocare il metodo `setLayout(new GridLayout(7,1))`.



## Esercizio 2

Modificare l'applicazione precedente aggiungendo un pulsante (nell'ottava riga aggiunta alla grid) la cui pressione provochi la deselection di tutte le checkbox. Si implementi liberamente l'ascoltatore degli eventi associato al pulsante.

## Esercizio 3

Si analizzi il codice nell'archivio `BelgianBeers.jar`. Si esegua il programma per vederne la dinamica, poi si decomprima l'archivio e si analizzi il codice sorgente. Punti salienti:

- Uso del componente `TextArea`
- Uso della classe `StringBuffer` per concatenare più stringhe e scriverle sull'area di testo.
- Layout di tipo `BorderLayout`.
- Inserimento di un contorno nella `JList`.

Modificare l'applicazione come segue (in due passi successivi):

1. Aggiungere una barra di scorrimento alla lista.
2. Aggiungere una barra menu al frame con le seguenti voci: **File** e **Help**. Gli item di **File** siano **Save** e **Exit** (con separatore). All'item **Save** si associ un ascoltatore degli eventi che salva in un file la selezione effettuata (si veda oltre); all'item **Exit** si associ invece la chiusura dell'applicazione.  
Si consiglia di creare una nuova classe (`MyFrame2`) che estenda `JFrame` e di impostare le dimensioni a 300x200.

Per salvare su file si usi la libreria `console.jar`. Per esempio:

```
// Istanzio un oggetto ConsoleFile
ConsoleFile console = new ConsoleFile("Bruxelles.txt");

// ... e scrivo sul file in contenuto dell'area di testo
console.printString(txa.getText());
```

**Attenzione:** è necessario che il frame `MyFrame2` abbia un riferimento all'area di testo. Tra le varie soluzioni possibili, una consiste nel definire un metodo `setTextArea()` in `MyFrame2` e uno nella classe che realizza il pannello chiamato `getTextArea()`. Questi metodi possono essere usati nel main per istanziare correttamente i riferimenti.