

**L'IDE
NETBEANS
E SWING**

Programmazione per la Musica | Adriano Baratè

CREAZIONE DI UNA FINESTRA SWING

- Per aggiungere ad un progetto un nuovo JFrame Swing: tasto dx sul progetto > New > Other > Swing GUI Forms > JFrame 
- Si noti che nella finestra principale viene mostrato il nuovo form appena creato e vuoto: è una delle due visualizzazioni disponibili (Source e Design)
- Nel sorgente si notino alcune parti con sfondo grigio: non sono editabili direttamente, ma vengono generate e gestite automaticamente da NetBeans
- Notare la struttura del codice:
 - È stata creata la nuova classe e il relativo costruttore, che richiama il metodo initComponents()
 - È stato creato il metodo main che effettua delle operazioni legate al look&feel e lancia la visualizzazione del frame
 - Nel metodo initComponents trova posto la parte creata automaticamente da NetBeans per la gestione della grafica, delle impostazioni di default, ecc.

VISUALIZZAZIONE DESIGN

- Appare una sezione Palette con una lista di componenti che possono essere trascinati sul form Swing
- Appare la sezione Properties, in cui è possibile impostare le proprietà iniziali del componente attualmente selezionato e associare i gestori degli eventi supportati
- Nel Navigator vengono mostrati i componenti presenti e le relative gerarchie
- È possibile definire il layout manager dei vari container (anche del JFrame principale): tasto dx sul componente > Set Layout
 - Di default viene selezionata l'opzione Free Design:
 - consente un posizionamento dei singoli componenti, con meccanismi di snap relativo
 - usando le icone   si può decidere se il componente selezionato deve espandersi/contrarsi in orizzontale/verticale al ridimensionamento della finestra

ASSOCIARE GESTORI DI EVENTI

- Nella sezione Events della finestra Properties è possibile associare rapidamente i gestori degli eventi relativi al componente selezionato
- Ad esempio, per gestire il clic su un JButton si seleziona actionPerformed e si inserisce il nome del metodo che si desidera creare (oppure si seleziona il nome di default)
 - viene creato un nuovo metodo in cui è possibile editare il corpo
 - nella parte gestita da NetBeans (“Generated Code”) viene creata la porzione di codice che lega il metodo all’evento del pulsante
- Su molti componenti è possibile direttamente associare l’evento(ActionEvent) facendo doppio clic sul componente stesso