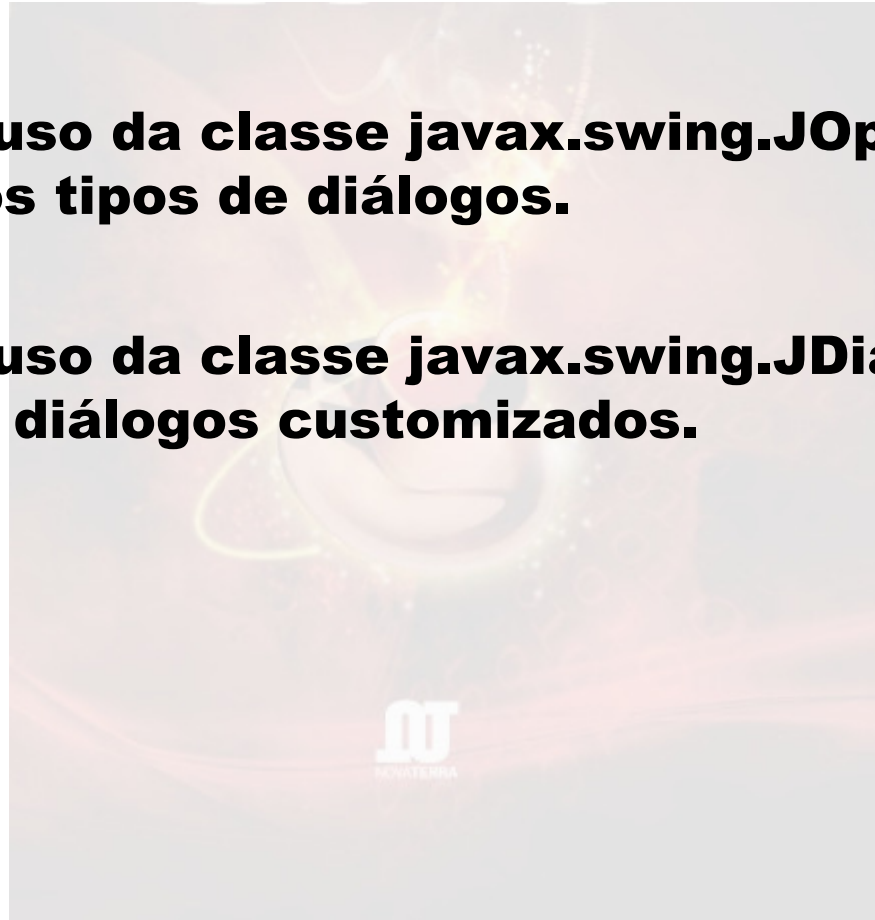


Capítulo 30

Caixas de Diálogo

Objetivos do Capítulo

- ❑ **Apresentar o conceito de diálogo e analisar sua forma modal e não modal.**
- ❑ **Demonstrar o uso da classe `javax.swing.JOptionPane` para construir vários tipos de diálogos.**
- ❑ **Demonstrar o uso da classe `javax.swing.JDialog` para a construção de diálogos customizados.**



Diálogos Padronizados

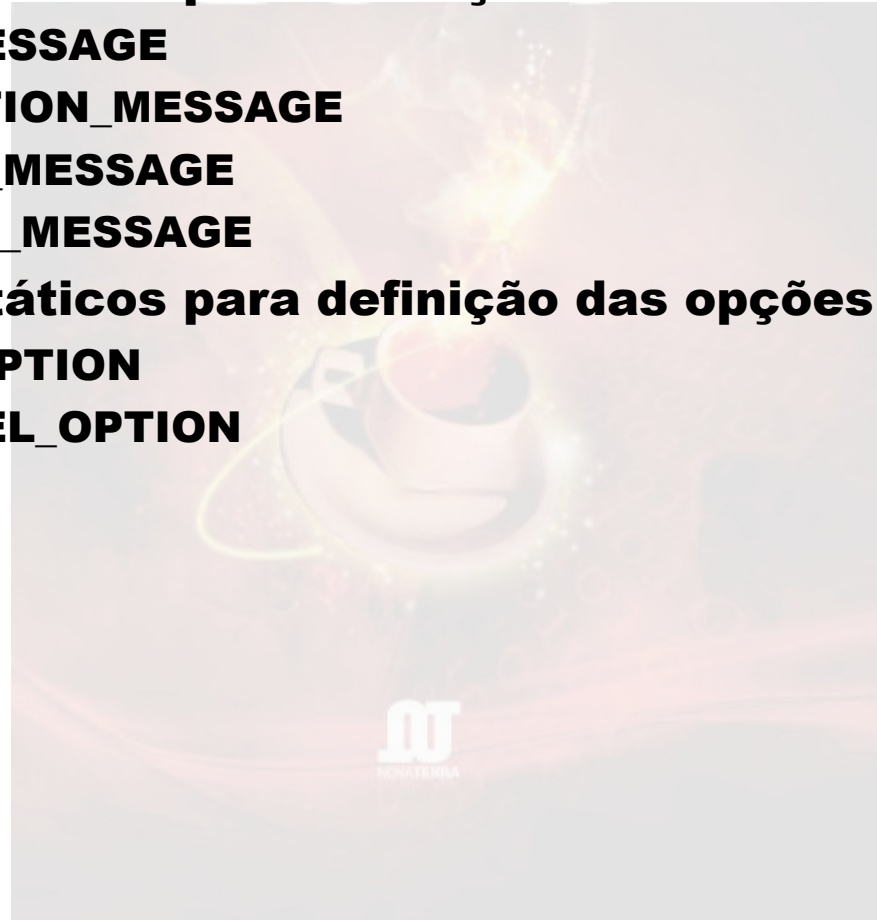
□ `javax.swing.JOptionPane`

➤ Atributos estáticos para definição do ícone

- ❖ `ERROR_MESSAGE`
- ❖ `INFORMATION_MESSAGE`
- ❖ `WARNING_MESSAGE`
- ❖ `QUESTION_MESSAGE`

➤ Atributos estáticos para definição das opções

- ❖ `YES_NO_OPTION`
- ❖ `OK_CANCEL_OPTION`



Diálogos Padronizados

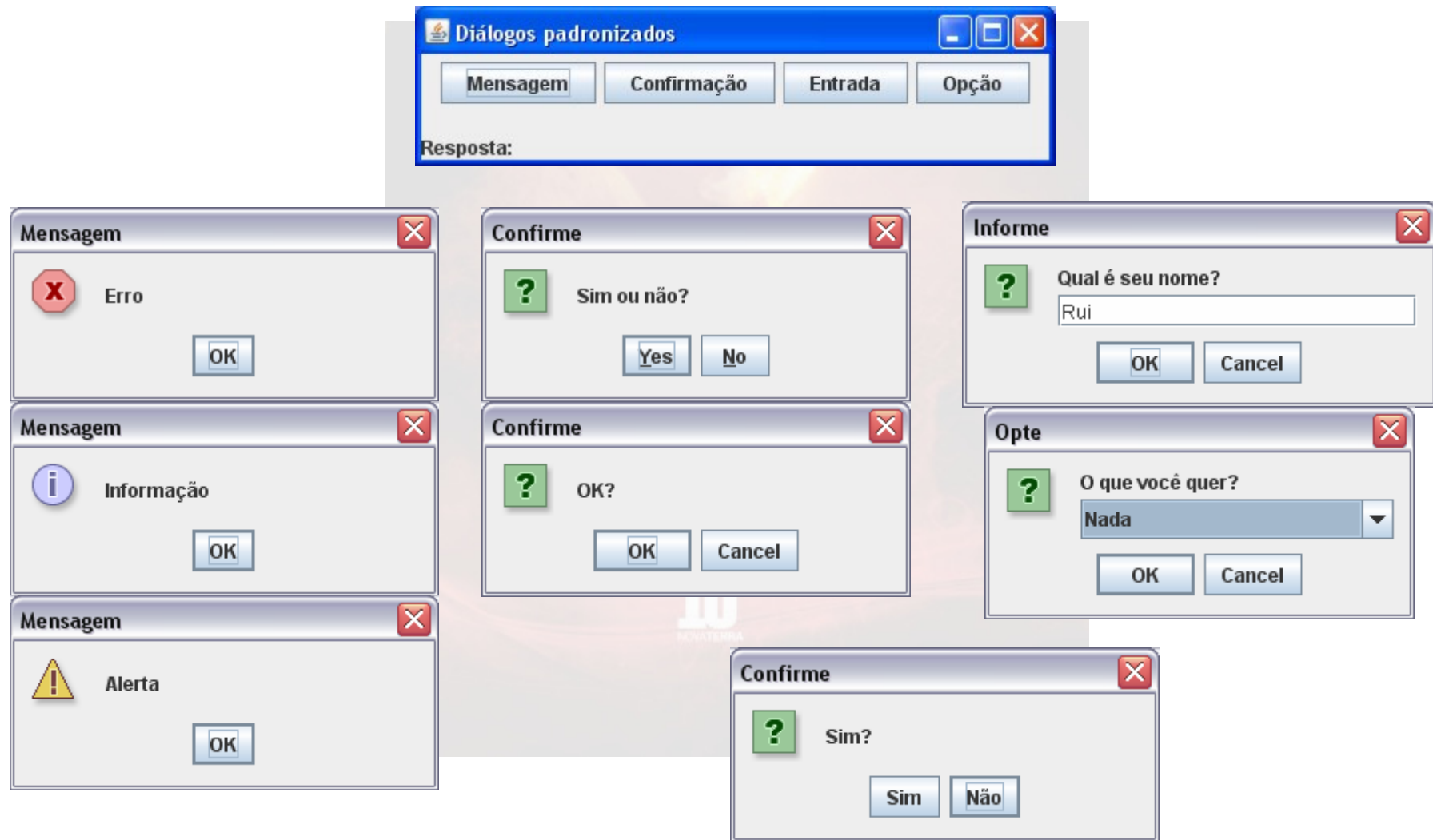
□ javax.swing.JOptionPane

➤ Métodos:

- ❖ **showMessageDialog(Component parentComponent, Object message)**
- ❖ **showMessageDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int messageType)**
- ❖ **showConfirmDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int optionType)**
- ❖ **showInputDialog(Component parentComponent, Object message)**
- ❖ **showInputDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int messageType, Icon icon, Object[] selectionValues, Object initialValue)**
- ❖ **showOptionDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int optionType, int messageType, Icon icon, Object[] options, Object initialValue)**

Diálogos Padronizados

❑ Código 30.1 – DialogoPadrao.java



Diálogos Customizados

□ `javax.swing.JDialog` extends `java.awt.Dialog`

➤ Construtores:

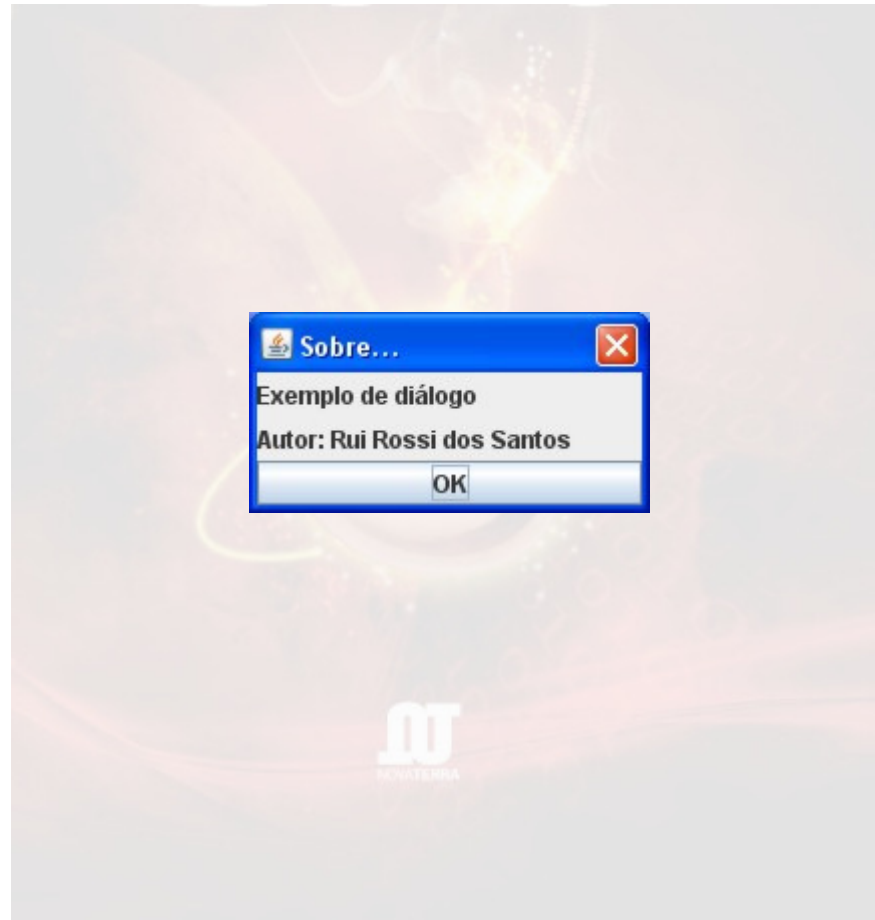
- ❖ `JDialog()`
- ❖ `JDialog(Frame owner)`
- ❖ `JDialog(Frame owner, String title)`
- ❖ `JDialog(Frame owner, String title, boolean modal)`

➤ Métodos:

- ❖ `Container getContentPane()`
- ❖ `setDefaultCloseOperation(int operation)`
- ❖ `public void setSize(int width, int height)`
- ❖ `public void setTitle(String title)`

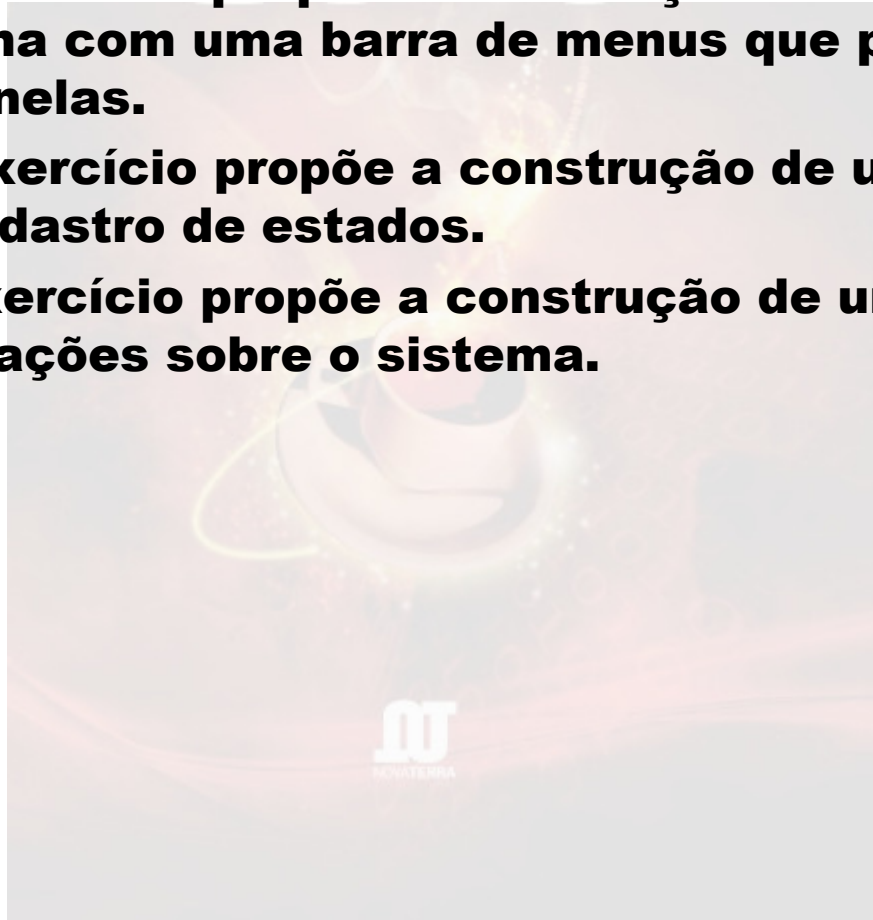
Diálogos Customizados

❑ Código 30.2 – DialogoCustomizado.java



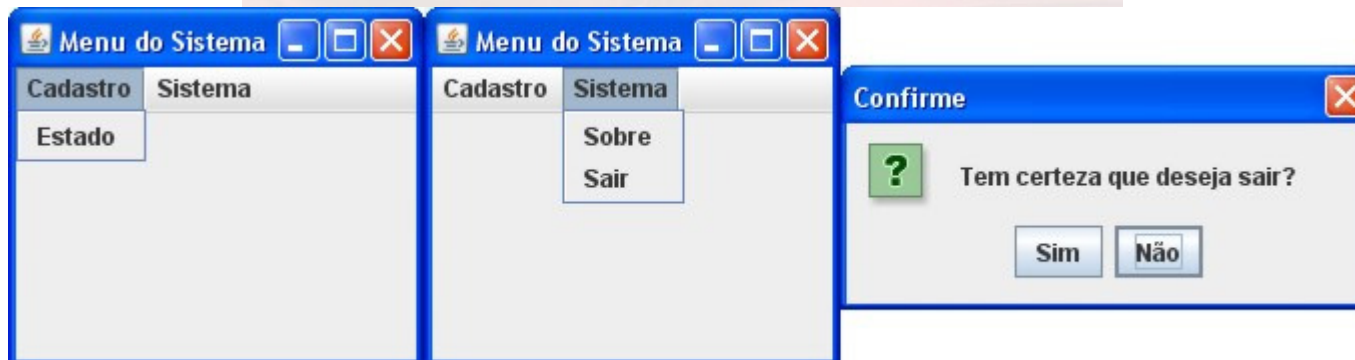
Exercícios

- ❑ **Os exercícios propostos a seguir estão interligados.**
 - **O primeiro exercício propõe a construção de uma janela principal para o sistema com uma barra de menus que permita o acesso às demais janelas.**
 - **O segundo exercício propõe a construção de um diálogo para a função de cadastro de estados.**
 - **O terceiro exercício propõe a construção de um diálogo para exibir informações sobre o sistema.**



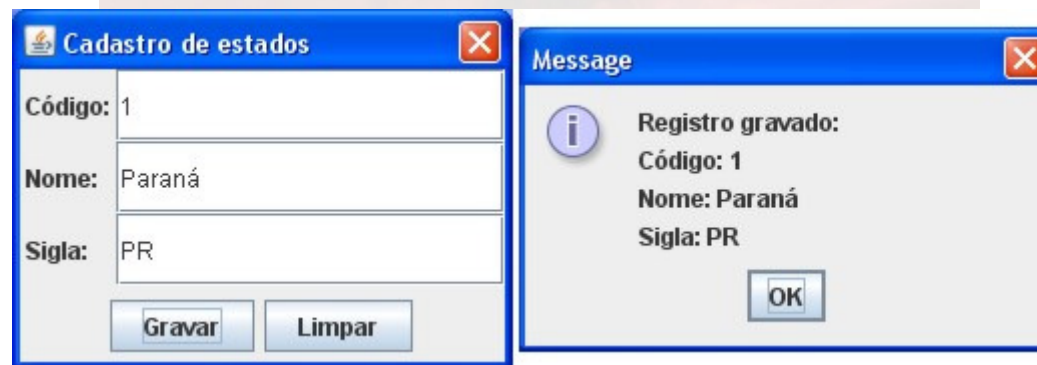
Exercício 1

- ❑ **Crie uma nova janela, chamada FrameMenu, de acordo com o modelo apresentado na figura abaixo.**
- ❑ **Esta janela deve ser exibida no centro da tela e sua barra de menus deve ter duas opções apresentadas na figura.**
 - **Sempre que a opção “Estado” for pressionada, o diálogo que será construído no segundo exercício deverá ser exibido.**
 - **Sempre que a opção “Sobre” for pressionada, o diálogo que será construído no terceiro exercício deverá ser exibido.**
- ❑ **Quando a opção “Sair” for pressionada, um diálogo de confirmação deve ser exibido com as opções “Sim” e “Não”.**
 - **Se a primeira opção for pressionada, a janela deve ser fechada.**
 - **Caso contrário, ela deve permanecer aberta.**



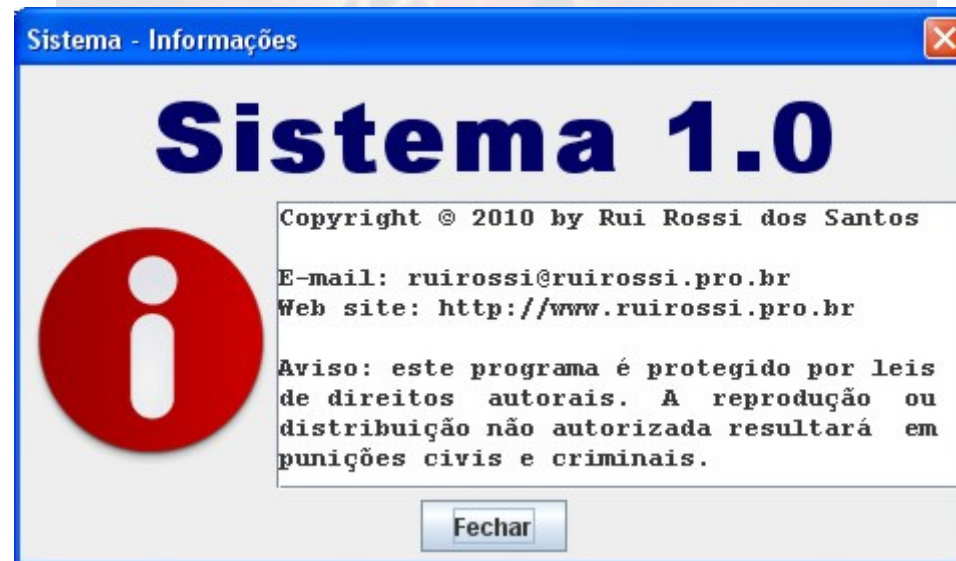
Exercício 2

- ❑ **Crie um novo diálogo, chamado DialogoEstado, de acordo com o modelo apresentado na figura abaixo.**
- ❑ **Este diálogo deve aparecer no centro da tela e deve ser exibido quando for pressionada a opção “Estado” da janela que fora implementada no primeiro exercício.**
 - **Este diálogo deve bloquear o acesso à janela supracitada.**
- ❑ **O botão “Gravar” deve produzir uma mensagem com o conteúdo de todos os campos, deve limpá-los e o foco deve retornar para o primeiro deles.**
- ❑ **O botão “Limpar” deve eliminar o texto dos campos e retonar o foco ao primeiro deles.**



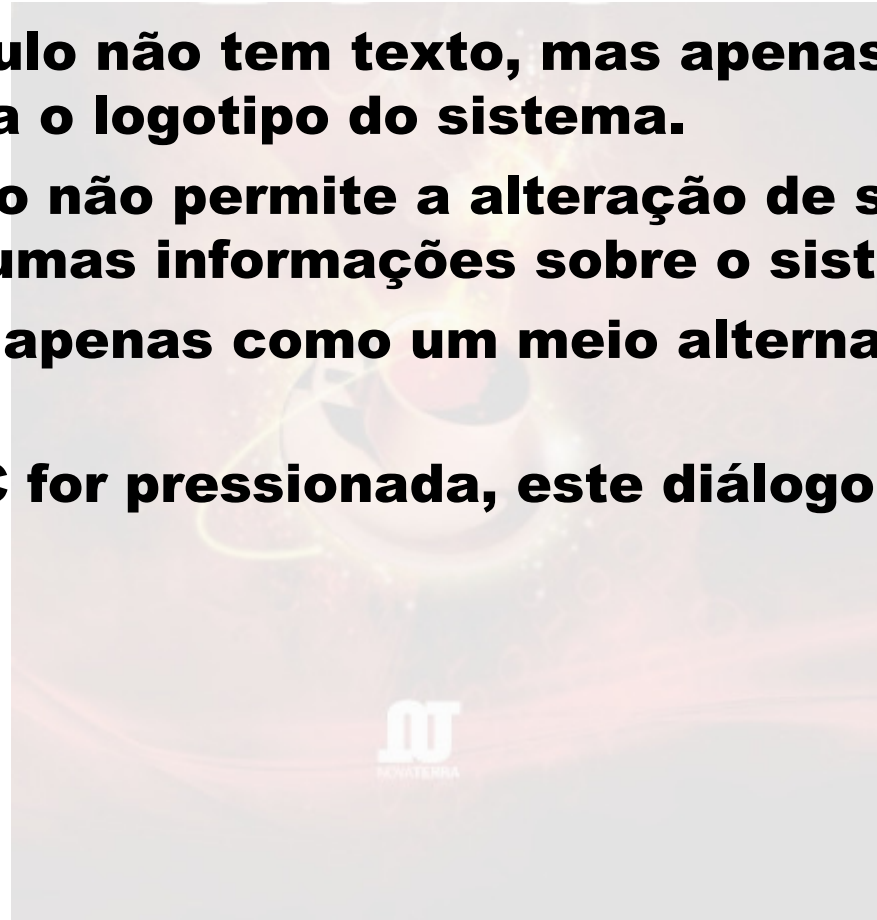
Exercício 3

- ❑ **Crie um novo diálogo, chamada DialogoSobre, de acordo com o modelo apresentado na figura abaixo.**
- ❑ **Este diálogo deve aparecer no centro da tela e deve ser exibido quando for pressionada a opção “Sobre” da janela que fora implementada no primeiro exercício.**
 - **Este diálogo deve bloquear o acesso à janela supracitada.**



Exercício 3

- O primeiro rótulo tem o texto azul e serve para apresentar o nome do sistema.
- O segundo rótulo não tem texto, mas apenas uma imagem que representa o logotipo do sistema.
- A área de texto não permite a alteração de seu conteúdo e apresenta algumas informações sobre o sistema.
- O botão serve apenas como um meio alternativo de fechar o diálogo.
- Se a tecla ESC for pressionada, este diálogo também deve ser fechado.



Contato

Com o autor:

Rui Rossi dos Santos

E-mail: livros@ruirossi.pro.br

Web Site: <http://www.ruirossi.pro.br>

Com a editora:

Editora NovaTerra

Telefone: (21) 2218-5314

Web Site: <http://www.editoranovatterra.com.br>

