## Swing 01 – Introducción

Esta práctica tiene como objetivo conocer el entorno de desarrollo NetBeans al utilizar las bibliotecas de Swing.

## Creación de un Nuevo Proyecto

Una vez abierto el entorno de desarrollo NetBeans, se seleccionará la opción:

- File  $\rightarrow$  New Project
- Seleccionar la Opción Java y Java Application
- Dar clic en *Next*
- Escribir el nombre del proyecto: SW01
- Desmarcar la opción de crear una clase principal
- Dar clic en *Finish*

Se habrá creado el proyecto. Posteriormente se creará un paquete para contener las formas, en este caso: uam.pvoe.sw.intro.formas

Creación del Primer Frame

Se creará un contenedor con la clase **JFrame**, en este contenedor se colocarán los elementos que vayan a formar parte de la interfaz.

Con el proyecto seleccionado:

- Clic en *File* → *New File*
- Seleccionar Swing GUI Forms en Categories
- Seleccionar JFrame Form en File Types
- Clic en *Next*
- Escribir el nombre (en este caso *FrmBienvenida*) y seleccionar el paquete en donde se creará.
- Dar clic en Finish

Steps	Name and L	ocation	
<ol> <li>Choose File Type</li> <li>Name and Location</li> </ol>	Class <u>N</u> ame:	FrmBienvenida	
	Project:	SW01	
	Location:	Source Packages	
	Pac <u>k</u> age:	uam.pvoe.sw.intro.formas	
	<u>C</u> reated File	: [3W01/src/uam/pvoe/sw/intro/formas/FrmBler	ivenida.jav

Aparecerá el entorno de desarrollo con sus respectivos paneles para trabajar interfaces gráficas.

Wol - NetBeans IDE 8.1 Ele Edit Wew Nakigate Source Refactor Bu M M Se Call Source Refactor Bu	n Cebug Stroffer Team Josis Window Belp			🌍 🤑 🛊 Qe Search (Ctri	🖪 🖾 ◀0)) 15:43 ੯ +1)
Projects x Files Services  Poietts x Files Services  Services  Poietts x Files Services  Poietts x Files Services  Poietts x Files  Poietts x Files  Poietts x Files  Poietts x File  Poietts	B Frmbervendajan * Source Design Hatory B B B B B B B B B B B B B B B B B B B	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	Palette × Suing Containers Panel Il Scroll Pane Li Scroll Pane Chark Box Centrols Contrels Controls Controls Controls Controls Control	Tabbed Pane Tobbed Pane E TobBar E Layered Pane E Buton Layered Pane E Scroll Bar I Formated Field I Formate	E Spit Pane B Desktop Pane Desktop Pane E Button Group Tots Field P Stoker Code Code Code Code Code
	Congut-SQL(P(dem) *)       #     ant -f.Nour/joux/NetBennSProjects/SQL(1 clean       #     intit:       deps-clean:     deps-clean:       #     deps-clean:       #     Destroy property file: /home/jouxu/NetBennSProjects/SQL(8)/build/built-clean.properties       #     Destroy property file: /home/jouxu/NetBennSProjects/SQL(8)/build       #     Destroy property MarketBennSProjects/SQL(8)/build       #     Destroy property MarketBennSProjects/SQL(8)/build       #     Destroy property MarketBennSProjects/SQL(8)/build       #     Destroy property MarketBennSProjects/SQL(8)/build       #     Destroy property MarketBennSProjects/SQL(8)/build			Q	11

Se observa el área de proyectos, el área de trabajo, la paleta de elementos y el panel de propiedades de los elementos. En caso de que se cierre alguno, se pueden volver a mostrar en:

- Window  $\rightarrow$  IDE Tools  $\rightarrow$  Palette
- Window  $\rightarrow$  *IDE Tools*  $\rightarrow$  *Properties*

Dentro del área de trabajo, se tiene marcada la opción de **Design**, si se selecciona la opción **Source**, se mostrará el código fuente de la ventana. Hay varias secciones marcadas con gris, éstas se generan de manera automática y no pueden modificarse.

## Configuración Básica Inicial

En el panel de propiedades se modificarán algunas de las características básicas:

- Tamaño máximo
- Tamaño mínimo
- Redimensionamiento
- Título

Tamaño máximo. En la propiedad *maximumSize*, dar clic sobre el botón con tres puntos (...) y especificar 800 x 600

Tamaño mínimo. En la propiedad *minimumSize*, dar clic sobre el botón con tres puntos (...) y especificar 800 x 600

Redimensionamiento. En la propiedad *resizable*, desmarcar la *checkbox* para no permitir que se cambie el tamaño del contenedor

Título. En la propiedad *title*, escribir el título de la ventana, en este caso "Primera Ventana"

Después de cualquier modificación en el panel de propiedades, se debe guardar el proyecto (o el archivo) para que los cambios surtan efecto.

Finalmente se ejecuta la aplicación como si se tratara de una aplicación común.