

Swing 02 – Elementos de Texto

En esta práctica se revisarán los conceptos básicos sobre el manejo de elementos de texto, etiquetas, cajas de texto y bloques de texto. Se comenzará creando un nuevo proyecto llamado **SW02** sin crear una clase Principal. Crear también un paquete llamado **uam.pvoe.sw.texto.formas**

Ahí se creará un nuevo **Frame** llamado **FrmTexto** en el paquete creado anteriormente.

Configurarla con las siguientes propiedades:

- Ancho Máximo: **800 x 600**
- Ancho Mínimo: **800 x 600**
- **No** permitir **redimensionar**
- Título: **Elementos de Texto**

Los elementos disponibles para texto son:

- Etiquetas (*Label*)
- Cajas de Texto (*Text Field*)
- Cajas de Password (*Password Field*)
- Bloques de Texto (*Text Area*)

Colocando la Primera Etiqueta

El elemento más sencillo es una etiqueta o **Label**, el cual se utiliza para colocar etiquetas en una forma, especialmente para colocar etiquetas a otros elementos como botones, listas o cajas de texto. Para colocarla, hay que arrastrar y soltar en la posición deseada.

De las propiedades básicas a manejar:

- **font**: Permite especificar el tipo y tamaño de letra
- **text**: El texto que desplegará
- **name**: El nombre con el que se conoce al elemento (en este caso: **lblEtiquetaSuperior**)

Es importante cambiar el nombre de variables asignado a cada elemento de manera automática, esto para tener un mejor control sobre los mismos en el código. Para esto se puede dar clic derecho sobre el elemento en el área de trabajo, o en el panel de navegación de elementos, se puede seleccionar y con clic derecho, se selecciona la opción Change Variable Name...

Esto modificará el nombre de la variable el código fuente.

```
private javax.swing.JLabel lblEtiquetaSuperior;
```

Si bien no hay una nomenclatura oficial para los nombres, se recomienda colocar antes del nombre una serie de caracteres para indicar de que tipo de elemento se trata.

Se colocarán los siguientes elementos:

- Una etiqueta con las siguientes propiedades:
 - Nombre de variable: ***lblUsuario***
 - Valor: **Usuario**
- Una etiqueta con las siguientes propiedades:
 - Nombre de variable: ***lblPassword***
 - Valor: **Password**
- Una caja de texto (TextField) con las siguientes propiedades:
 - Nombre de variable: ***txtUsuario***
 - Valor:
- Una caja para password (***Password Field***) con las siguientes propiedades:
 - Nombre de variable: ***txtUsuario***
 - Valor:

Bloques de Texto

Permite escribir texto, pero a diferencia de los Text Field, aquí se pueden dar saltos de línea. Al agregarlo, automáticamente se agrega un elemento de scroll. De las propiedades básicas a manejar se tiene:

- **editable**: Permite editar o no el contenido
- **columns**: Cantidad de columnas
- **rows**: Cantidad de filas

La cantidad de columnas y filas estará dado más bien por el tamaño especificado.

Eventos en Bloques de Texto

Aunque no es muy común, si es posible asignar eventos a elementos de texto. Para esto se puede dar clic derecho sobre el elemento y seleccionar **Events**, de la lista de eventos, seleccionar el tipo y el evento deseado.

Otra forma es en el panel de propiedades, en la opción de **Events**, ahí se muestran todos los eventos disponibles.

Se crearán tres eventos, uno que convierta a mayúsculas el texto conforme se va escribiendo en la caja de Usuario, otro que limite la cantidad de caracteres del *password* a 5 y uno que al dar clic sobre el bloque de texto, cambie el color a gris.

```
private void txtUsuarioKeyReleased(java.awt.event.KeyEvent evt) {  
    txtUsuario.setText(txtUsuario.getText().toUpperCase());  
}  
  
private void pwdPasswordKeyTyped(java.awt.event.KeyEvent evt) {  
    if(pwdPassword.getPassword().length >= 5){  
        evt.consume();  
    }  
}  
  
private void txtAreaTextoMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    txtAreaTexto.setBackground(Color.LIGHT_GRAY);  
}
```