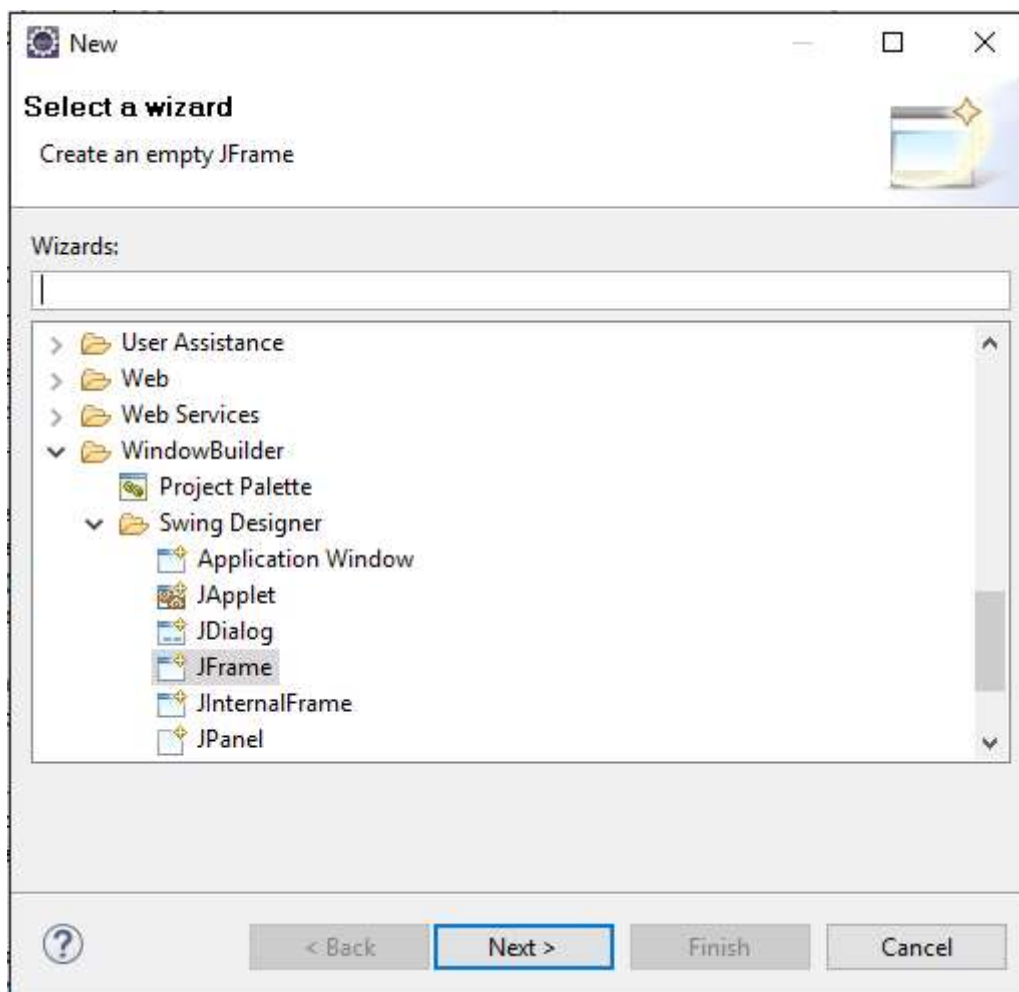


## HABILITANDO A IDE DO ECLIPSE

Até agora configuramos todos os atributos dos objetos inseridos em um frame. Vamos agora habilitar a IDE do Eclipse. Siga os passos abaixo:

1. **File >>New >> Java Project**
2. Digite em **Project Name** : LP11\_160808. Depois clicar em **Finish**.
3. Com o botão direito sobre o projeto: **New >> Other**. A tela **Select a Wizard**, será apresentada. Opte por **WindowBuilder >> Swing Designer >> JFrame**. Clicar em Next.



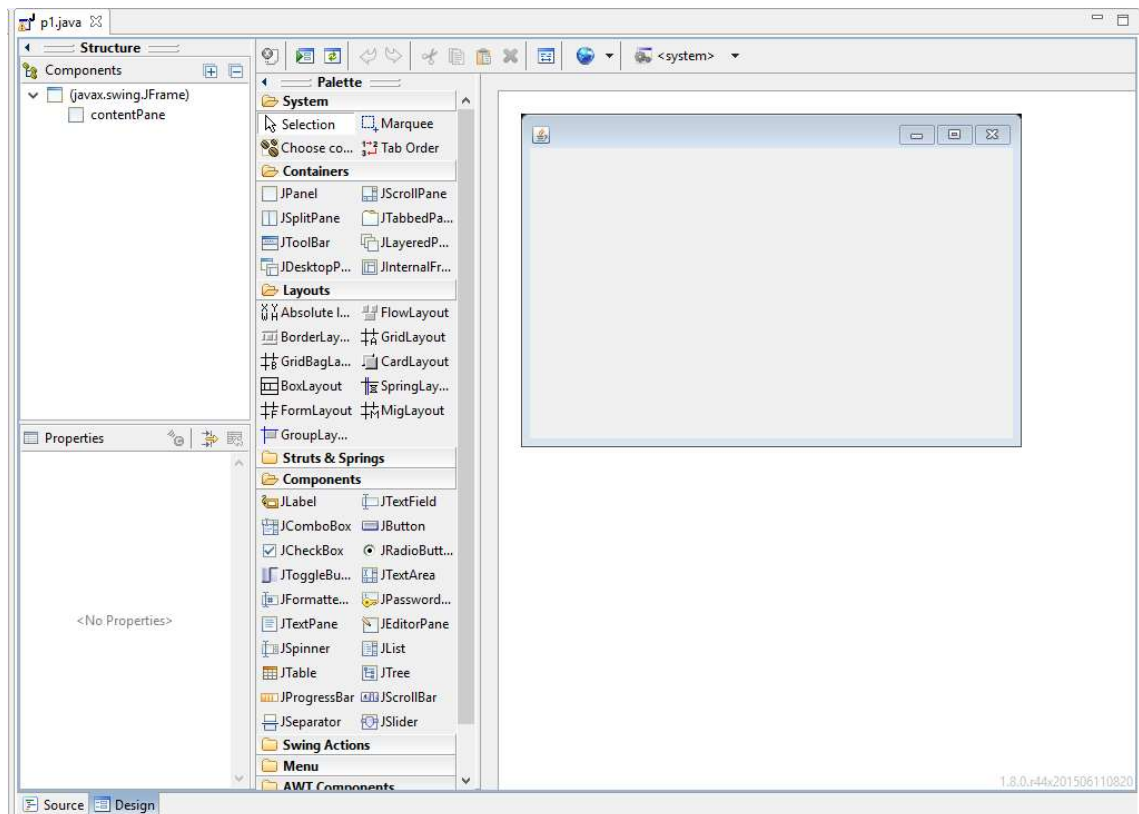
4. Defina o **Package** como “global” e **Name** como “p1”. Clicar em **Finish**. A tela p1.java fica como apresentada abaixo.



```
1 package geral;
2
3 import java.awt.BorderLayout;
4
5
6
7
8
9
10 public class p1 extends JFrame {
11
12     private JPanel contentPane;
13
14     /**
15      * Launch the application.
16      */
17     public static void main(String[] args) {
18         EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
19             public void run() {
20                 try {
21                     p1 frame = new p1();
22                     frame.setVisible(true);
23                 } catch (Exception e) {
24                     e.printStackTrace();
25                 }
26             }
27         });
28     }
29
30     /**
31      * Create the frame.
32      */
33     public p1() {
34         setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
35         setBounds(100, 100, 450, 300);
36         contentPane = new JPanel();
37         contentPane.setBorder(new EmptyBorder(5, 5, 5, 5));
38         contentPane.setLayout(new BorderLayout(0, 0));
39         setContentPane(contentPane);
40     }
41
42 }
43
```

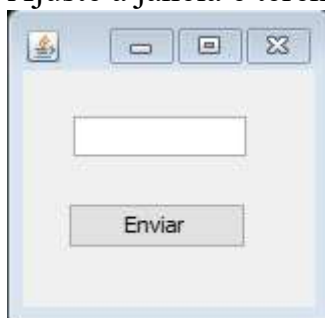
Source Design

Note que o construtor *public p1()* está definido, facilitando em muito o nosso trabalho, que até aqui tínhamos que digitar. A novidade é aba Design no canto inferior esquerdo. Clicando nesta aba temos a tela :



Quando quisermos incluir um objeto, devemos dar um clique no componente na aba **Palette** e em seguida clicar na **Work Area** (área de trabalho).

5. Vamos criar uma tela como segue. Dê um clique no meio do formulário.
6. Na paleta **Properties** clique na aba a direita da opção **Layout**, e defina **Absolute Layout**. Esta opção permite que você crie o seu próprio layout e não utilize um pré-definido.
7. Clicar na aba **Palette** pasta **Components**, objeto **JTextField**. Mova o mouse para a janela e clique na região desejada. Clique na paleta **Properties** e altere o atributo **Variables** para **txNome**
8. Clicar na aba **Palette** pasta **Components**, objeto **JButton**. Mova o mouse para a janela e clique na região desejada. Clique na paleta **Properties** e altere o atributo **Text** para **Enviar**.
9. Ajuste a janela e teremos uma tela parecida com esta:



A listagem p1.java :

AULA II Turma 2111	<b>LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II</b>	Data 08-08-2016
-----------------------	------------------------------------	--------------------

```

package geral;

import java.awt.BorderLayout;
import java.awt.EventQueue;

import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;
import javax.swing.border.EmptyBorder;
import javax.swing.JTextField;
import javax.swing.JButton;

public class p1 extends JFrame {

    private JPanel contentPane;
    private JTextField txNome;

    /**
     * Launch the application.
     */
    public static void main(String[] args) {
        EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
            public void run() {
                try {
                    p1 frame = new p1();
                    frame.setVisible(true);
                } catch (Exception e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }
        });
    }

    /**
     * Create the frame.
     */
    public p1() {
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setBounds(100, 100, 161, 157);
        contentPane = new JPanel();
        contentPane.setBorder(new EmptyBorder(5, 5, 5, 5));
        setContentPane(contentPane);
        contentPane.setLayout(null);

        txNome = new JTextField();
        txNome.setBounds(25, 23, 86, 20);
        contentPane.add(txNome);
        txNome.setColumns(10);

        JButton btnNewButton = new JButton("Enviar");
        btnNewButton.setBounds(22, 66, 89, 23);
        contentPane.add(btnNewButton);
    }
}

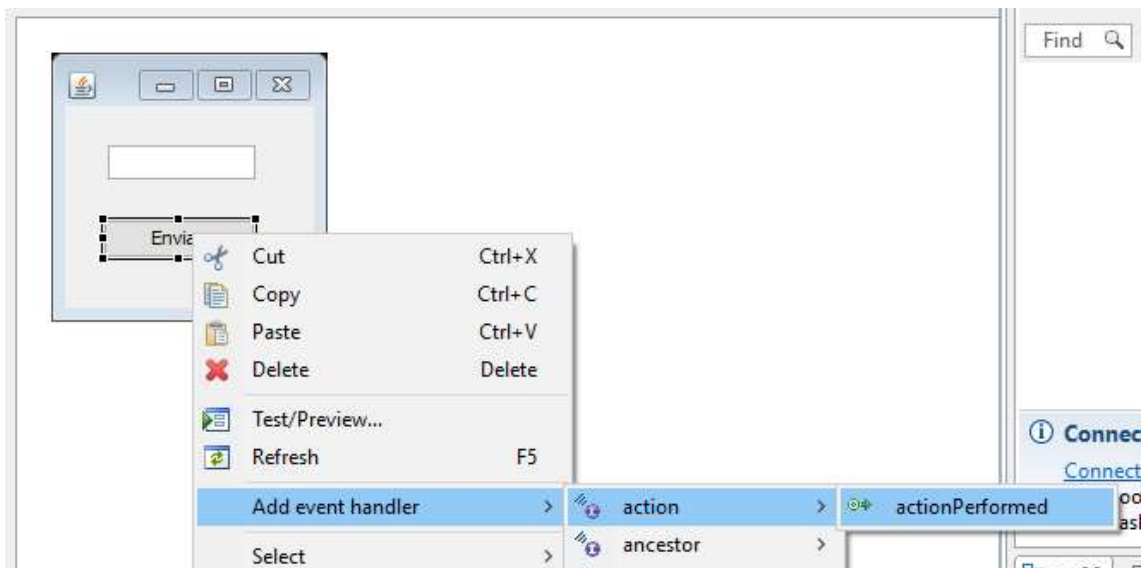
```

10. Vamos incluir um novo JFrame para ser exibido ao clicar no botão. Para tal, vamos repetir o passo 3: botão direito sobre o projeto: **New >> Other**.

A tela *Select a Wizard*, será apresentada. Opte por *WindowBuilder* >> *Swing Designer* >> *JFrame*. Clicar em Next. No campo *name* digite *p2*. No campo *package* mantenha a nome geral e clique em *finish*.

Observe que a listagem *p2.java* é semelhante a do ítem 4 e que as abas *Source* e *Design* estão presente no canto inferior esquerdo.

11. Iremos acrescentar um componente *JTextField*, apenas para receber o valor que será digitado no frame p1. Clicar aba *Design*, na paleta *Components* e no objeto *JTextField*. Em seguida no centro do formulário. Não esqueça de alterar a propriedade *layout* para *absolute*.
12. Vamos fazer com que ao clicarmos no botão Enviar, que está no formulário p1, seja mostrado o formulário p2. Clicar com o botão direito do mouse sobre o botão Enviar. Na opção *Add event handler* >> *action* >> *actionPerformed*, dê um clique.



Esta opção equivale ao evento *onClick* de outras linguagens como *Php* e *Delphi*. O editor de código ficará assim como a figura abaixo. Compare a listagem abaixo com o ítem 9. Foi acrescentado o método *addActionListener* que pertence ao objeto de nome *btnNewButton* temos que acrescentar os comandos entre as chaves deste método e basicamente o que iremos fazer é instanciar a classe *p2* e tornar a visibilidade como *true*.

```
37     */
38     public p1() {
39         setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
40         setBounds(100, 100, 161, 157);
41         contentPane = new JPanel();
42         contentPane.setBorder(new EmptyBorder(5, 5, 5, 5));
43         setContentPane(contentPane);
44         contentPane.setLayout(null);
45
46         txNome = new JTextField();
47         txNome.setBounds(25, 23, 86, 20);
48         contentPane.add(txNome);
49         txNome.setColumns(10);
50
51         JButton btnNewButton = new JButton("Enviar");
52         btnNewButton.addActionListener(new ActionListener() {
53             public void actionPerformed(ActionEvent arg0) {
54             }
55         });
56         btnNewButton.setBounds(22, 66, 89, 23);
57         contentPane.add(btnNewButton);
58     }
59
60 }
```

Abra uma linha em branco entre 53 e 54 e digite:

```
52         btnNewButton.addActionListener(new ActionListener() {
53             public void actionPerformed(ActionEvent arg0) {
54                 p2 x = new p2();
55                 x.setVisible(true);
56             }
57         });
```

13. Coloque para rodar e ao clicar no botão Enviar teremos:

