
Uso delle Finestre di Messaggio di Input o di scelta multipla

Prof. Francesco Accarino

IIS Altiero Spinelli via Leopardi 132

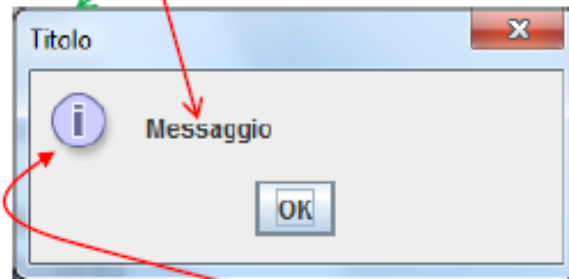
Sesto San Giovanni

Finestre di Messaggio

- La classe *JOptionPane* permette di creare facilmente una dialog box standard di tipo "pop up" che consente all'utente di inserire dati o essere avvisato di qualcosa. Per informazioni sull'uso di tale classe si consulti *How to Make Dialogs*, nella sezione del [The Java Tutorial](#)
- Una dialog box appare, di solito, come mostrato a lato, ma si possono
- apportare modifiche al layout modificandone le proprietà con l'impostazione
- di opportuni parametri dei metodi di tipo **showXxxDialog**

```
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Messaggio", "Titolo", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
```

Finestra contenitore. Nel quale si posizionerà al centro. Con **Null** si fa riferimento allo schermo



Finestre di Messaggio

```
JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Messaggio");
```

```
JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Messaggio", "Titolo",  
JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
```

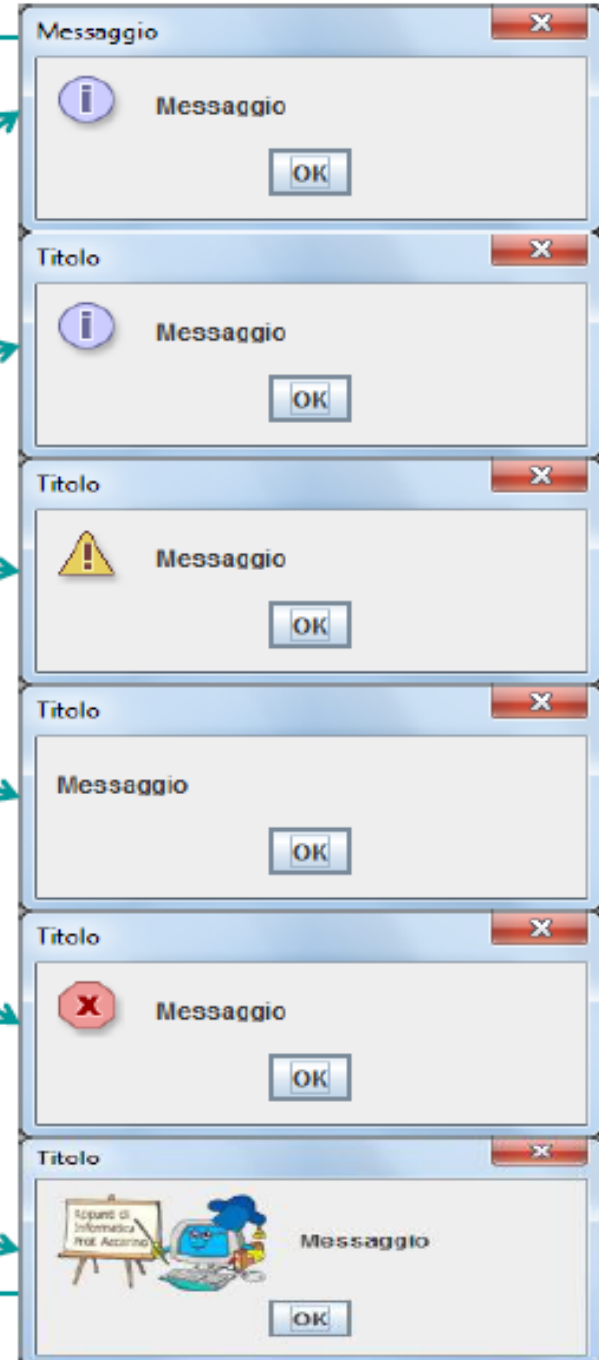
```
JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Messaggio", "Titolo",  
JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
```

```
JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Messaggio", "Titolo",  
JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
```

```
JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Messaggio", "Titolo",  
JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
```

```
ImageIcon icon = new ImageIcon("immagini/app.png");
```

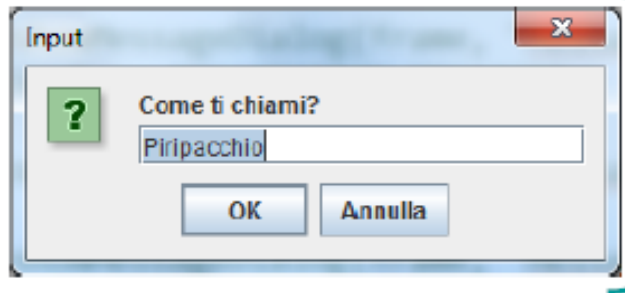
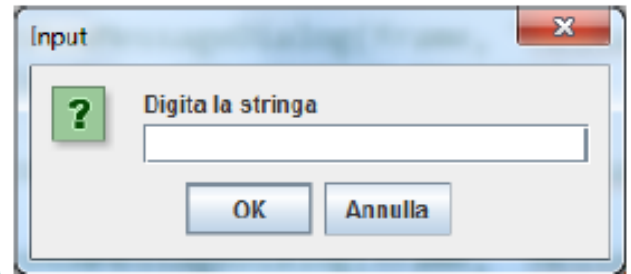
```
JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Messaggio", "Titolo",  
JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE, icon);
```



Finestre di Input di Testo

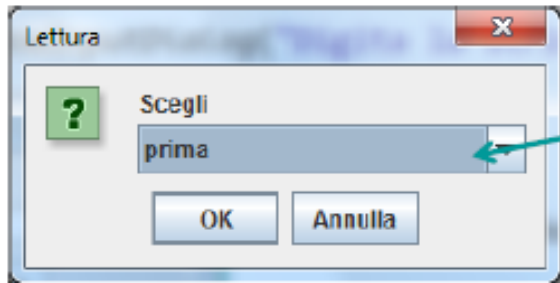
Questo tipo di finestra è utile quando si deve richiedere l'inserimento di una stringa di testo all'utente. Ci sono tre possibili costruttori di questo oggetto che forniscono i seguenti risultati

```
input=JOptionPane.showInputDialog("Digita la stringa");
```

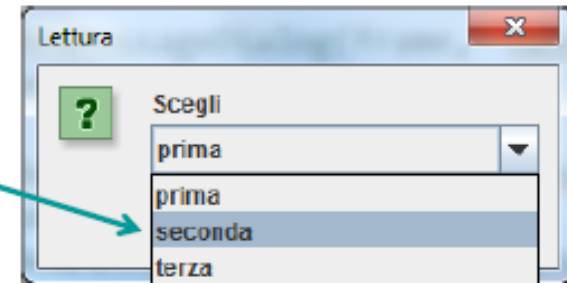


```
input=JOptionPane.showInputDialog ("Come ti chiami?", "Piripacchio");
```

```
Object[] possibiliValori = { "prima", "seconda", "terza" };  
Object sel_input = JOptionPane.showInputDialog(null, "Scegli", "Lettura",  
JOptionPane.QUESTION_MESSAGE, null, possibiliValori, possibiliValori[0]);
```



```
{ "prima", "seconda", "terza" }
```



Finestre di Input di Testo

I primi due sono del tutto intuitivi i parametri del terzo invece meritano un approfondimento:

```
showInputDialog(Component parentComponent, //La finestra Ospite  
Object message, //Il messaggio Da visualizzare  
String title, //Il titolo  
int messageType, //Tipo di Icona  
Icon icon, //Icona Alternativa  
Object[] selectionValues, //Array di oggetti contenente le opzioni  
Object initialSelectionValue) //Opzione Preselezionata
```

Possibile Utilizzo

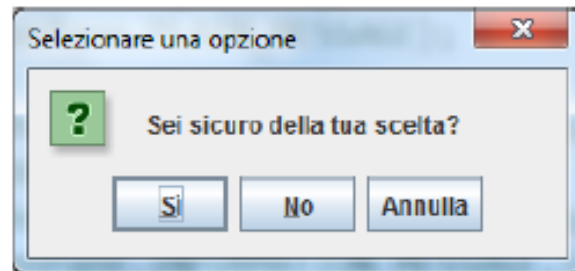
```
JOptionPane.showMessageDialog(frame, sel_input.toString());
```



Finestre di Conferma con Opzioni

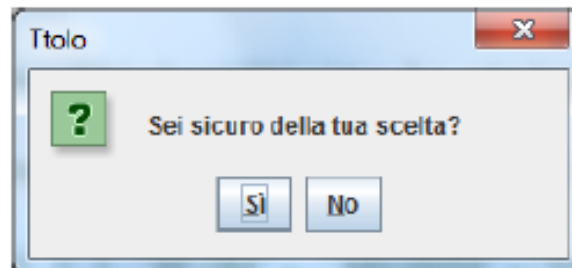
Questo tipo di finestra chiede all'utente di confermare una scelta offrendo delle opzioni. L'utilizzo più semplice che se ne può fare è il seguente:

```
JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Sei sicuro della tua scelta?");
```



Questa finestra può essere Personalizzata utilizzando un costruttore che specifica quali bottoni utilizzare e quale icona visualizzare:

```
JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Sei sicuro della tua scelta?", "Ttolo",  
JOptionPane.YES_NO_OPTION, JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
```

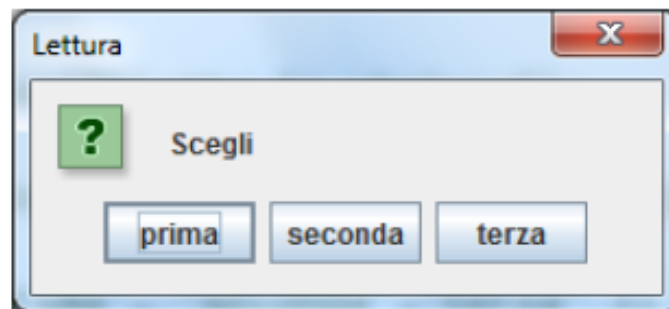


Finestre di Conferma con Opzioni

Se vogliamo il massimo della personalizzazione allora possiamo utilizzare un:
OptionDialog, Il cui costruttore è il seguente:

```
showOptionDialog(Component parentComponent, //La finestra Ospite  
Object message, //Il messaggio Da visualizzare  
String title, //Il titolo  
int optionType, //Numero e tipi di bottoni  
int messageType, //Tipo di Icona  
Icon icon, //Icona Alternativa  
Object[] options, //Array di oggetti contenente le opzioni da visualizzare sui bottoni  
Object initialValue) //Opzione Preselezionata
```

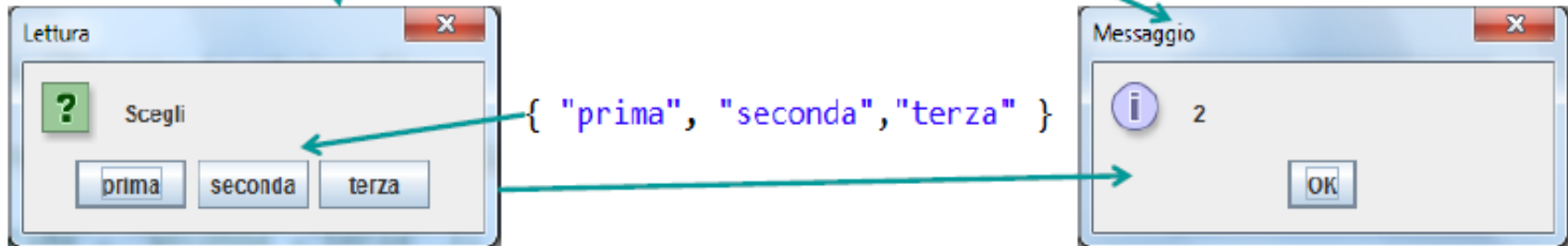
Esempio



Finestre di Conferma con Opzioni

Possibile Utilizzo

```
Object[] possibiliValori = { "prima", "seconda", "terza" };  
int i=JOptionPane.showOptionDialog(null, "Scegli", "Lettura",  
JOptionPane.YES_NO_OPTION,JOptionPane.QUESTION_MESSAGE, null,possibiliValori, possibiliValori[0]);  
JOptionPane.showMessageDialog(frame, i);
```



Come si vede dall'esempio i bottoni sono numerati a partire da 0