EclipseでGUI作成

WindowBuilderの利用

WindowBuilder

- Googleが2010年8月に買収した技術 → 12月にEclipseに寄贈
- Eclipse IDE for Java Developers 3.7 (Indigo)から標準搭載
 - 他のエディションでは入っていないものもある
 → その場合は追加インストール可能
- 残念ながらF502のEclipseはEE(Enterprise Edition)
- → WindowBuilderは入っていない

WindowBuilderを使ったソフト開発の練習

- 右図のようなソフトを作る
- ボタンは3つ
 四角、丸の描画ボタン

消去ボタン



新規Javaプロジェクトの作成

- プロジェクト名:WBTest
- パッケージ名:simple

アプリケーションウィンドウの作成

- クラス名はApp
- WindowBuilderを利用します.
 手順は次ページ以降を参照





Create Applic Create a Swing	ation g application window.	J
Source folder:	WBTest/src	Browse
Package:	simple	Browse
Name:	Арр	
	クラス名:App)
	クラス名:App)

Package E 🛱 🎏 Hierarchy 🗖 🛙	App.java 🛛
E 😫 🗇	✓ 1 package simple;
Package E X Hierarchy CollectiveIntteligence CollectiveIntteligence EnshuB3 CoreatIdeasInComputerScience IntCommunicationPractice NonCooperationGame NumberGame ProgrammingFundamentals SchellingSegregationModel Test WBTest WBTest Src Piers simple Di App.java Di App.java	<pre>App.java 23 1 package simple; 2 30 import java.awt.EventQueue; 6 7 public class App { 9 private JFrame frame; 10 116 /** 12 * Launch the application. 13 */ 148 public static void main(String[] args) { 159 EventQueue.invokeLater(new Runnable() { 160 public void run() { 17 try { 18 App window = new App(); 19 window.frame.setVisible(true); 20 } catch (Exception e) { 21 e.printStackTrace(); 22 } 23 } 24 }); 25 } 26 27 /** 28 Create the application. 29 //** 28 * Create the application. 29 /** 20 public App() { 11 initialize the contents of the frame. 29 /** 30 /** 31 /** 32 * Initialize the contents of the frame. 33 /** 34 /** 35 * Initialize the contents of the frame. 34 /** 35 * Initialize the contents of the frame. 36 /** 37 private void initialize() { 38 frame = new JFrame(); 39 /** 39 /** 31 /** 31 /** 32 /** 33 /** 34 /** 35 /** 35 /** 36 /** 37 /** 37 /** 37 /** 38 /** 39 /** 39 /** 31 /** 31 /** 31 /** 32 /** 33 /** 34 /** 35 /** 35 /** 36 /** 37 /** 37 /** 37 /** 38 /** 39 /** 39 /** 39 /** 30 /** 30 /** 30 /** 31 /** 31 /** 31 /** 32 /** 33 /** 34 /** 35 /** 35 /** 36 /** 37 /** 37 /** 37 /** 38 /** 39 /** 39 /** 39 /** 30 /** 30 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 32 /** 33 /** 34 /** 35 /** 35 /** 36 /** 37 /** 37 /** 37 /** 37 /** 38 /** 39 /** 39 /** 39 /** 30 /** 30 /** 30 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31 /** 31</pre>
	<pre>38 frame = new JFrame();</pre>
	Source E Design
	Problems Javadoc 😟 Declaration 🚍 Console 🔀
	<terminated> GraphicalApp [Java Application] /System/Library/Frameworks/JavaVM.framework/Vers</terminated>

DesignタブをクリックするとGUI設計画面になる

レイアウトの設定











ボタンの表示を変更
000
Rectangle

部品のプロパティ



部品の追加



JPanelの追加

	S + System> +
A Palette	
😂 System	
Selection 🛄 Marquee	Center
Schoose co 👫 Tab Order	
Containers	Rectangle Circle
JPanel JScrollPane	
JSplitPane JTabbedPane	
JToolBar DLayeredPane	
JDesktopPa 🖪 JInternalFr	
🗁 Layouts	
₩ Absolute Ia 💾 FlowLayout	
I BorderLayout	
BoxLayout 🙀 SpringLayout	
井FormLayout 井MigLayout	
The Group Layout	
Constructs & Springs	
Be Horizontal Be Vertical Box	
Horizontal I Vertical strut	JFanelを選択す右側の回面で具ん中(Genter)をクリック
🚧 Horizontal 🖉 Vertical glue	
HRigid area b∰dGlue	

JPanelのフィールドメンバ化



部品の追加

- Clearボタンの左側に「Horizontal Glue」を追加
 - Horizontal Glue=隙間を埋めてくれる部品
- 一番右側にClearボタンを追加

JPanelのサブクラスの作成

クラス名はCustomPanel





WindowBuilder → Swing Designer → JPanel

CustomPanelの作成

• 配布したプリントに従ってdrawRect, drawCircle, clearの各メソッドを追加

カスタムパネルを利用する

クラスの変更

• Morph: すでに利用している部品のクラスを変更する



クラスの変更(続き)



イベントの追加

