

Java2

incluye Swing, Threads,
programación en red,
JDBC y JSP / Servlets

Autor: Jorge Sánchez (www.jorgesanchez.net) año 2003

Basado en el lenguaje Java (<http://java.sun.com>)

índice

introducción	1
historia de Java.....	1
características de Java.....	3
empezar a trabajar con Java.....	5
escritura de programas Java	8
importar paquetes y clases.....	11
variables	13
introducción	13
declaración de variables.....	13
alcance o ámbito.....	13
tipos de datos primitivos	14
operadores.....	16
control del flujo	23
if	23
switch.....	23
while.....	25
do while.....	25
for	26
sentencias de salida de un bucle	26
arrays y cadenas.....	27
arrays	27
clase String.....	30
clase StringBuffer	34
objetos y clases	37
programación orientada a objetos	37
propiedades de la POO	37
clases.....	38
objetos.....	39
especificadores de acceso	40
creación de clases.....	40
métodos y propiedades genéricos (<i>static</i>)	47
destrucción de objetos.....	48
reutilización de clases.....	51
herencia.....	51
clases abstractas	56
final	56
relaciones entre clases.....	57
interfaces	58
creación de paquetes	60
excepciones	63
introducción a las excepciones.....	63
try y catch.....	63

manejo de excepciones	65
throws	66
throw	66
<i>finally</i>	67
clases fundamentales	69
la clase <i>Object</i>	69
clase <i>Class</i>	71
reflexión	74
clases para tipos básicos	75
números aleatorios	76
fechas	77
temporizador	80
entrada y salida en Java	83
clases para la entrada y la salida	83
entrada y salida estándar	85
secuencias con <i>FilterInputStream</i>	87
<i>PrintWriter</i> y <i>PrintStream</i>	88
Ficheros	89
clase <i>File</i>	89
secuencias de archivo	92
<i>RandomAccessFile</i>	95
el administrador de seguridad	96
serialización	96
Swing	99
introducción	99
componentes	99
Contenedores	104
eventos	107
componentes Swing	121
apariciencia	121
etiquetas	125
cuadros de texto	128
cuadros de contraseña	129
botones	129
eventos <i>ActionEvent</i>	131
casillas de activación	132
botones de opción	133
viewport	135
<i>JScrollPane</i>	136
Barras de desplazamiento	137
deslizadores	140
listas	142
cuadros combinados	145

administración de diseño	149
introducción	149
<i>Flow Layout</i>	149
<i>Grid Layout</i>	149
Border Layout	150
BoxLayout.....	151
GridBagLayout.....	153
ubicación absoluta.....	156
applets	157
introducción	157
métodos de una applet.....	159
la etiqueta <i>applet</i>	161
parámetros.....	162
manejar el navegador desde la applet.....	162
paquetes	164
archivos JAR.....	164
el administrador de seguridad.....	165
cuadros de diálogo Swing	167
JOptionPane	167
cuadros de diálogo genéricos	170
selectores de color	170
Selección de archivos	172
Threads	177
Introducción	177
clase <i>Thread</i> y el interfaz <i>Runnable</i>	177
creación de <i>threads</i>	178
control de Threads	179
estados de un <i>thread</i>	180
sincronización.....	181
Java 2D	185
clases de dibujo y contextos gráficos.....	185
representación de gráficos con Java 2D.....	186
formas	187
áreas	191
trazos.....	191
pintura	192
transformaciones	194
recorte	195
fuentes	195
imágenes	196
programación en red.....	199
introducción	199
sockets.....	199
clientes.....	199
servidores.....	201

Manual de Java

índice

métodos de Socket.....	202
clase <code>InetAddress</code>	202
conexiones URL	203
<code>JEditorPane</code>	205
conexiones <code>URLConnection</code>	207
colecciones	211
estructuras estáticas de datos y estructuras dinámicas	211
interfaz <code>Collection</code>	211
Listas enlazadas	212
Tablas <i>hash</i>	214
árboles	215
mapas	216
la clase <code>Collections</code>	217
JDBC	219
introducción	219
conexión	221
ejecución de comandos SQL. clase <i>statement</i>	222
resultados con posibilidades de desplazamiento y actualización.....	223
metadatos	226
proceso por lotes	233
introducción a J2EE	235
repaso por las tecnologías del lado del servidor	235
qué es J2EE.....	237
aplicaciones web	238
Servlets	238
JSP	244

introducción

historia de Java

los antecedentes de Java

Java es un lenguaje de programación creado para satisfacer una necesidad de la época (así aparecen todos los lenguajes) planteada por nuevos requerimientos hacia los lenguajes existentes.

Antes de la aparición de Java, existían otros importantes lenguajes (muchos se utilizan todavía). Entre ellos el lenguaje C era probablemente el más popular.

Uno de los principales problemas del lenguaje C (como el de otros muchos lenguajes) era que cuando la aplicación crecía, el código era muy difícil de manejar. Las técnicas de programación estructurada y programación modular, paliaban algo el problema. Pero fue la **programación orientada a objetos (POO u OOP)** la que mejoró notablemente el problema.

La POO permite fabricar programas de forma más parecida al pensamiento humano. de hecho simplifica el problema dividiéndolo en objetos y permitiendo centrarse en cada objeto, para de esa forma eliminar la complejidad. Cada objeto se programa de forma autónoma y esa es la principal virtud.

Al aparecer la programación orientada a objetos (en los ochenta), aparecieron varios lenguajes orientados a objetos y también se realizaron versiones orientadas a objetos (o semi—orientadas a objetos) de lenguajes clásicos. De hecho a partir del C tradicional se creó el C++. Las ventajas que añadió C++ al C fueron:

- ⦿ Añadir soporte para objetos (POO)
- ⦿ Los creadores de compiladores crearon librerías de clases de objetos (como **MFC**¹ por ejemplo).
- ⦿ Tenía las mismas ventajas que el C.

C++ pasó a ser el lenguaje de programación más popular a principios de los 90. Pero la popularidad de Internet iba a propiciar un profundo cambio.

la llegada de Java

En 1991, la empresa **Sun Microsystems** crea el lenguaje **Oak** (de la mano del llamado proyecto **Green**). Mediante este lenguaje se pretendía crear un sistema de televisión interactiva. Este lenguaje sólo se llegó a utilizar de forma interna. Su propósito era crear un lenguaje independiente de la plataforma y para uso en dispositivos electrónicos.

El problema fundamental del C++ era que al compilar se producía un fichero ejecutable cuyo código sólo vale para la plataforma creada. Sun deseaba un lenguaje para programar pequeños dispositivos electrónicos. La dificultad de estos dispositivos es que cambian continuamente y para que un programa funcione en el siguiente dispositivos aparecido, hay que rescribir el código.

¹ **Microsoft Foundation Classes**, librería creada por Microsoft para facilitar la creación de programas para el sistema Windows.

características de Java

bytecodes

Un programa C o C++ es totalmente ejecutable y eso hace que no sea independiente de la plataforma y que su tamaño normalmente se dispare ya que dentro del código final hay que incluir las librerías de la plataforma

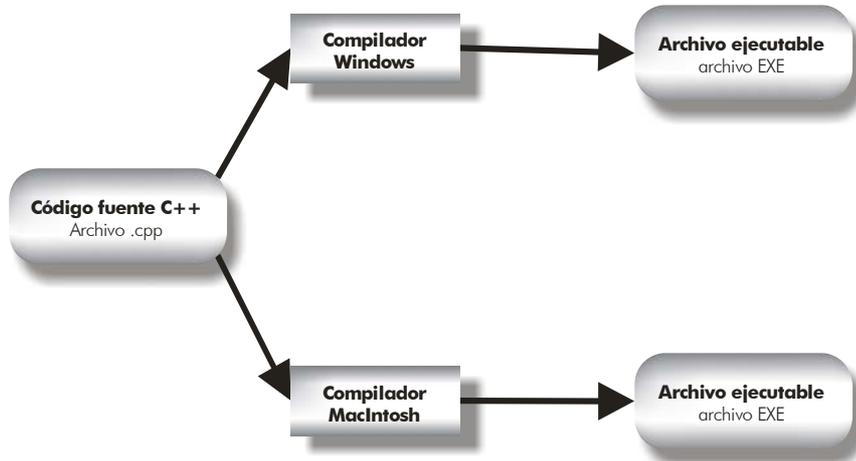


Ilustración 2, Proceso de compilación de un programa C++

Los programas Java no son ejecutables, no se compilan como los programas en C o C++. En su lugar son interpretados por una aplicación conocida como la **máquina virtual de Java (JVM)**. Gracias a ello no tienen porque incluir todo el código y librerías propias de cada sistema.

Previamente el código fuente en Java se tiene que compilar generando un código (que no es directamente ejecutable) previo conocido como **bytecode** o **J-code**. Ese código (generado normalmente en archivos con extensión **class**) es el que es ejecutado por la máquina virtual de Java que interpreta las instrucciones generando el código ejecutable de la aplicación

La máquina virtual de Java, además es un programa muy pequeño y que se distribuye gratuitamente para prácticamente todos los sistemas operativos.

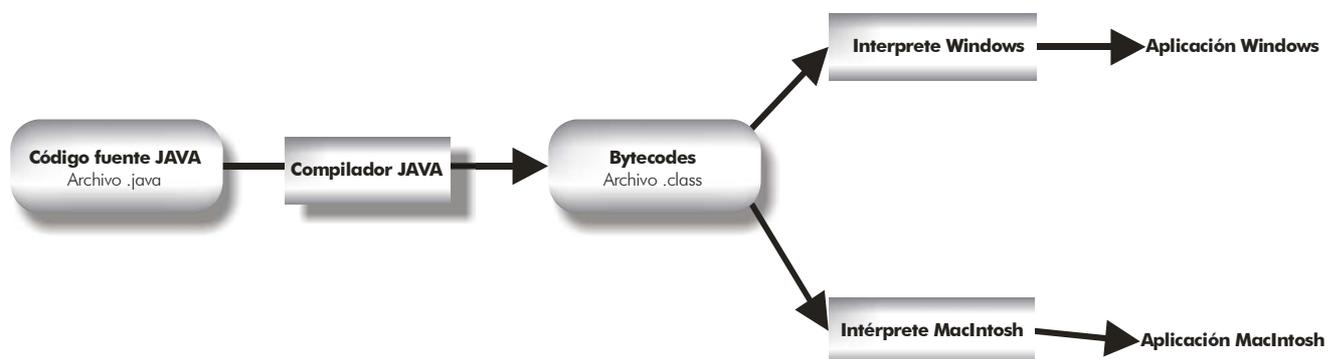


Ilustración 3, Proceso de compilación de un programa Java

En Java la unidad fundamental del código es la **clase**. Son las clases las que se distribuyen en el formato *bytecode* de Java. Estas clases se cargan dinámicamente durante la ejecución del programa Java.

A este método de ejecución de programas en tiempo real se le llama *Just in Time* (JIT).

seguridad

Al interpretar el código, la JVM puede delimitar las operaciones peligrosas, con lo cual la seguridad es fácilmente controlable. Además, Java elimina las instrucciones dependientes de la máquina y los **punteros** que generaban terribles errores en C y la posibilidad de generar programas para atacar sistemas. Tampoco se permite el acceso directo a memoria y además.

La primera línea de seguridad de Java es un **verificador del bytecode** que permite comprobar que el comportamiento del código es correcto y que sigue las reglas de Java. Normalmente los compiladores de Java no pueden generar código que se salte las reglas de seguridad de Java. Pero un programador *malévolo* podría generar artificialmente código *bytecode* que se salte las reglas. El verificador intenta eliminar esta posibilidad.

Hay un segundo paso que verifica la seguridad del código que es el **verificador de clase** que es el programa que proporciona las clases necesarias al código. Lo que hace es asegurarse que las clases que se cargan son realmente las del sistema original de Java y no clases creadas reemplazadas artificialmente.

Finalmente hay un **administrador de seguridad** que es un programa configurable que permite al usuario indicar niveles de seguridad a su sistema para todos los programas de Java.

Hay también una forma de seguridad relacionada con la confianza. Esto se basa en saber que el código Java procede de un sitio de confianza y no de una fuente no identificada. En Java se permite añadir firmas digitales al código para verificar al autor del mismo.

tipos de aplicaciones Java

applet

Son programas Java pensados para ser colocados dentro de una página web. Pueden ser interpretados por cualquier navegador con capacidades Java. Estos programas se insertan en las páginas usando una etiqueta especial (como también se insertan vídeos, animaciones flash u otros objetos).

Los applets son programas independientes, pero al estar incluidos dentro de una página web las reglas de éstas le afectan. Normalmente un applet sólo puede actuar sobre el navegador.

Hoy día mediante applets se pueden integrar en las páginas web aplicaciones multimedia avanzadas (incluso con imágenes 3D o sonido y vídeo de alta calidad)

aplicaciones de consola

Son programas independientes al igual que los creados con los lenguajes tradicionales.

aplicaciones gráficas

Aquellas que utilizan las clases con capacidades gráficas (como **awt** por ejemplo).

ventajas de Java

- ⊙ Es muy similar a los lenguajes C y C++, con las ventajas que tenían estos y con la virtud de facilitar su aprendizaje a todos los programadores de C (que son muchos).
- ⊙ Eliminan los punteros, lo que aumenta su seguridad
- ⊙ Es **totalmente** orientado a objetos. Desde el principio hay que seguir un método POO.
- ⊙ Está especialmente preparado para crear aplicaciones TCP/IP
- ⊙ Implementa de forma nativa *excepciones*
- ⊙ Es interpretado, es un pequeño programa el que interpreta Java y no el sistema operativo.
- ⊙ Control de tipos de datos más riguroso que en C
- ⊙ Permite el uso de firmas digitales para asegurar la autoría.
- ⊙ Multihilo, es decir permite realizar varias tareas a la vez al ordenador.
- ⊙ Es dinámico, los objetos se cargan en memoria cuando son necesarios.

empezar a trabajar con Java

el kit de desarrollo Java (JDK)

Para escribir en Java hace falta un entorno que permita la creación de los bytecodes y también con capacidades de mostrar aplicaciones de consola y gráficas. El más famoso (que además es gratuito) es el **Java Developer Kit (JDK)** de Sun, que se encuentra disponible en la dirección <http://java.sun.com>.

Actualmente ya no se le llama así sino que se le llama SDK y en la página se referencia la plataforma en concreto.

versiones de Java

Como se ha comentado anteriormente, para poder crear los bytecodes de un programa Java, hace falta el JDK de Sun. Sin embargo, Sun va renovando este kit actualizando el lenguaje. De ahí que se hable de Java 1.1, Java 1.2, etc.

Actualmente se habla de Java 2 para indicar las mejoras en la versión. Desde la versión 1.2 del JDK, el Kit de desarrollo se llama *Java 2 Developer Kit* en lugar de *Java Developer Kit*. La última versión es la 1.4.2.

Lo que ocurre (como siempre) con las versiones, es que para que un programa que utilice instrucciones del JDK 1.4.1, sólo funcionará si la máquina en la que se ejecutan los bytecodes dispone de un intérprete compatible con esa versión.

Java 1.0

Fue la primera versión de Java y propuso el marco general en el que se desenvuelve Java. Está oficialmente obsoleto, pero hay todavía muchos clientes con esta versión.

Java 1.1

Mejóro la versión anterior incorporando las siguientes mejoras:

- ⦿ El paquete **AWT** que permite crear interfaces gráficas de usuario, GUI.
- ⦿ **JDBC** que es por ejemplo. Es soportado de forma nativa tanto por Internet Explorer como por Netscape Navigator.
- ⦿ **RMI** llamadas a métodos remotos. Se utilizan por ejemplo para llamar a métodos de objetos alojados en servidor.
- ⦿ Internacionalización para crear programas adaptables a todos los idiomas

Java 2

Apareció en Diciembre de 1998 al aparecer el JDK 1.2. Incorporó notables mejoras como por ejemplo:

- ⦿ **JFC. Java Foundation classes.** El conjunto de clases de todo para crear programas más atractivos de todo tipo. Dentro de este conjunto están:
 - ⦿ **El paquete Swing.** Sin duda la mejora más importante, este paquete permite realizar lo mismo que AWT pero superándole ampliamente.
 - ⦿ **Java Media**
- ⦿ **Enterprise Java beans.** Para la creación de componentes para aplicaciones distribuidas del lado del servidor
- ⦿ **Java Media.** Conjunto de paquetes para crear paquetes multimedia:
 - ⦿ **Java 2D.** Paquete (parte de JFC) que permite crear gráficos de alta calidad en los programas de Java.
 - ⦿ **Java 2D.** Paquete (parte de JFC) que permite crear gráficos tridimensionales.
 - ⦿ **Java Media Framework.** Paquete marco para elementos multimedia
 - ⦿ **Java Speech.** Reconocimiento de voz.
 - ⦿ **Java Sound.** Audio de alta calidad
 - ⦿ **Java TV.** Televisión interactiva
- ⦿ **JNDI. Java Naming and Directory Interface.** Servicio general de búsqueda de recursos. Integra los servicios de búsqueda más populares (como LDAP por ejemplo).
- ⦿ **Java Servlets.** Herramienta para crear aplicaciones de servidor web (y también otros tipos de aplicaciones).

- ⊙ **Java Cryptography.** Algoritmos para encriptar.
- ⊙ **Java Help.** Creación de sistemas de ayuda.
- ⊙ **Jini.** Permite la programación de electrodomésticos.
- ⊙ **Java card.** Versión de Java dirigida a pequeños dispositivos electrónicos.

plataformas

Actualmente hay tres ediciones de la plataforma Java 2

J2SE

Se denomina así al entorno de Sun relacionado con la creación de aplicaciones y applets en lenguaje Java. la última versión del kit de desarrollo de este entorno es el J2SE 1.4.2.

J2EE

Pensada para la creación de aplicaciones Java empresariales y del lado del servidor. Su última versión es la 1.3

J2ME

Pensada para la creación de aplicaciones Java para dispositivos móviles.

entornos de trabajo

El código en Java se puede escribir en cualquier editor de texto. Y para compilar el código en bytecodes, sólo hace falta descargar la versión del JDK deseada. Sin embargo, la escritura y compilación de programas así utilizada es un poco incomoda. Por ello numerosas empresas fabrican sus propios entornos de edición, algunos incluyen el compilador y otras utilizan el propio JDK de Sun.

- ⊙ **NetBeans.** Entorno gratuito de código abierto para la generación de código en diversos lenguajes (especialmente pensado para Java). Contiene prácticamente todo lo que se suele pedir a un IDE, editor avanzado de código, depurador, diversos lenguajes, extensiones de todo tipo (CORBA, Servlets,...). Se descarga en **www.netbeans.org**.
- ⊙ **Eclipse.** Es un entorno completo de código abierto que admite numerosas extensiones (incluido un módulo para J2EE) y posibilidades. Es uno de los más utilizados por su compatibilidad con todo tipo de aplicaciones Java y sus interesantes opciones de ayuda al escribir código.
- ⊙ **Sun ONE Studio.** Entorno para la creación de aplicaciones Java creado por la propia empresa Sun a partir de NetBeans (casi es clavado a éste). la versión *Community Edition* es gratuita (es más que suficiente), el resto son de pago. Está basado en el anterior. Antes se le conocía con el nombre **Forte for Java**. Está implicado con los servidores ONE de Java.
- ⊙ **Microsoft Visual J++ y Visual J#.** Ofrece un compilador. El más recomendable para los conocedores de los editores y compiladores de Microsoft (como Visual Basic por ejemplo) aunque el Java que edita está más orientado a las plataformas de servidor de Microsoft.

- ⦿ **Visual Cafe.** Otro entorno veterano completo de edición y compilado. Bastante utilizado. Es un producto comercial de la empresa Symantec.
- ⦿ **JBuilder.** Entorno completo creado por la empresa Borland (famosa por su lenguaje Delphi) para la creación de todo tipo de aplicaciones Java, incluidas aplicaciones para móviles.
- ⦿ **JDeveloper.** De Oracle. Entorno completo para la construcción de aplicaciones Java y XML. Uno de los más potentes y completos (ideal para programadores de Oracle).
- ⦿ **Visual Age.** Entorno de programación en Java desarrollado por IBM. Es de las herramientas más veteranas. Actualmente en desuso.
- ⦿ **IntelliJ Idea.** Entorno comercial de programación bastante fácil de utilizar pero a la vez con características similares al resto. Es menos pesado que los anteriores y muy bueno con el código.
- ⦿ **JCreator Pro.** Es un editor comercial muy potente y de precio bajo. Ideal (junto con Kawa) para centrarse en el código Java. No es un IDE completo y eso lo hace más ligero, de hecho funciona casi en cualquier máquina.
- ⦿ **Kawa Pro.** Muy similar al anterior. Actualmente se ha dejado de fabricar.

escritura de programas Java

codificación del texto

Todos el código fuente Java se escriben en documentos de texto con extensión **.java**. Al ser un lenguaje para Internet, la codificación de texto debía permitir a todos los programadores de cualquier idioma escribir ese código. Eso significa que Java es compatible con la codificación Unicode.

En la práctica significa que los programadores que usen lenguajes distintos del inglés no tendrán problemas para escribir símbolos de su idioma. Y esto se puede extender para nombres de clase, variables, etc.

La codificación Unicode² usa 16 bits (2 bytes por carácter) e incluye la mayoría de los códigos del mundo.

notas previas

Los archivos con código fuente en Java deben guardarse con la extensión `.java`. Como se ha comentado cualquier editor de texto basta para crearle. Algunos detalles importantes son:

- ⦿ En java (como en C) hay diferencia entre mayúsculas y minúsculas.
- ⦿ Cada línea de código debe terminar con `;`
- ⦿ Los comentarios; si son de una línea debe comenzar con `/**` y si ocupan más de una línea deben comenzar con `/*` y terminar con `*/`

² Para más información acudir a <http://www.unicode.org>

```
/* Comentario
de varias líneas */
//Comentario de una línea
```

- ⦿ A veces se marcan bloques de código, los cuales comienza con { y terminan con }

el primer programa en Java

```
public class app
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("¡Mi primer programa!");
    }
}
```

Este código escribe “¡Mi primer programa!” en la pantalla. El archivo debería llamarse **app.java** ya que esa es la clase pública. El resto define el método **main** que es el que se ejecutará al lanzarse la aplicación. Ese método utiliza la instrucción que escribe en pantalla.

proceso de compilación

La compilación del código java se realiza mediante el programa **javac** incluido en el software de desarrollo de java. La forma de compilar es (desde la línea de comandos):

```
javac archivo.java
```

El resultado de esto es un archivo con el mismo nombre que el archivo java pero con la extensión **class**. Esto ya es el archivo con el código en forma de **bytecodes**. Es decir con el código precompilado.

Si es un código de consola se puede probar usando el programa **java** del kit de desarrollo. Sintaxis:

```
java archivoClass
```

Estos comandos hay que escribirlos desde la línea de comandos de en la carpeta en la que se encuentre el programa. Pero antes hay que asegurarse de que los programas del kit de desarrollo son accesibles desde cualquier carpeta del sistema. Para ello hay que comprobar que la carpeta con los ejecutables del kit de desarrollo está incluida en la variable de entorno **path**.

Esto lo podemos comprobar escribiendo **path** en la línea de comandos. Si la carpeta del kit de desarrollo no está incluida, habrá que hacerlo. Para ello en Windows 2000 o XP:

- 1> Pulsar el botón derecho sobre Mi PC y elegir **Propiedades**
- 2> Ir al apartado **Opciones avanzadas**
- 3> Hacer clic sobre el botón **Variables de entorno**

- 4> Añadir a la lista de la variable **Path** la ruta a la carpeta con los programas del JDK.

Ejemplo de contenido de la variable path:

```
PATH=C:\WINNT\SYSTEM32;C:\WINNT;C:\WINNT\SYSTEM32\WBEM;C:\Archivos de programa\Microsoft Visual Studio\Common\Tools\WinNT;C:\Archivos de programa\Microsoft Visual Studio\Common\MSDev98\Bin;C:\Archivos de programa\Microsoft Visual Studio\Common\Tools;C:\Archivos de programa\Microsoft Visual Studio\VC98\bin;C:\Archivos de programa\j2sdk_nb\j2sdk1.4.2\bin
```

En negrita está señalada la ruta a la carpeta de ejecutables (carpeta bin) del kit de desarrollo. Esta carpeta varía según la instalación

javadoc

Javadoc es una herramienta muy interesante del kit de desarrollo de Java para generar automáticamente documentación Java. genera documentación para paquetes completos o para archivos java. Su sintaxis básica

es:

```
javadoc archivo.java o paquete
```

El funcionamiento es el siguiente. Los comentarios que comienzan con los códigos `/**` se llaman comentarios de documento y serán utilizados por los programas de generación de documentación javadoc. En esos comentarios se pueden utilizar códigos HTML. Ejemplo:

```
/** Esto es un comentario para probar el javadoc  
* este texto aparecerá en el archivo HTML generado.  
* <strong>Realizado en agosto 2003</strong>  
*  
* @author Jorge Sánchez  
* @version 1.0  
*/  
public class prueba1 {  
//Este comentario no aparecerá en el javadoc  
    public static void main(String args[]){  
        System.out.println("¡Mi segundo programa! ");  
    }  
}
```

El resultado de ese código tras usar javadoc es la página web:

All Classes

[prueba1](#)

Package [Class](#) [Tree](#) [Deprecated](#) [Index](#) [Help](#)

PREV CLASS NEXT CLASS [FRAMES](#) [NO FRAMES](#)
 SUMMARY: NESTED | FIELD | [CONSTR](#) | [METHOD](#) DETAIL: FIELD | [CONSTR](#) | [METHOD](#)

Class prueba1

java.lang.Object
 └─ **prueba1**

public class **prueba1**
 extends java.lang.Object

Esto es un comentario para probar el javadoc este texto aparecerá en el archivo HTML generado. **Realizado en agosto 2003**

Constructor Summary

[prueba1](#) ()

Method Summary

static void	main (java.lang.String[] args)
-------------	--

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Constructor Detail

prueba1

public **prueba1** ()

Ilustración 4, Página de documentación de un programa Java

importar paquetes y clases

Hay código que se puede utilizar en los programas que realicemos en Java. Se importan clases de objetos que están contenidas, a su vez, en paquetes estándares.

Por ejemplo la clase **Date** es una de las más utilizadas, sirve para manipular fechas. Si alguien quisiera utilizar en su código objetos de esta clase, necesita incluir una instrucción que permita utilizar esta clase. La sintaxis de esta instrucción es:

```
import paquete.subpaquete.subsubpaquete....clase
```

Esta instrucción se coloca arriba del todo en el código. Para la clase **Date** sería:

```
import java.util.Date
```

Lo que significa, importar en el código la clase **Date** que se encuentra dentro del paquete **util** que, a su vez, está dentro del gran paquete llamado **java**.

También se puede utilizar el asterisco en esta forma:

```
import java.util.*
```

Esto significa que se va a incluir en el código todas las clases que están dentro del paquete **util** de **java**.

variables

introducción

Las variables son los contenedores de los datos que utiliza un programa. Cada variable ocupa un espacio en la memoria RAM del ordenador para almacenar un dato determinado.

Las variables tienen un nombre que sólo puede contener letras, números y el carácter de subrayado. Además su nombre debe empezar por una letra.

declaración de variables

Antes de poder utilizar una variable, ésta se debe declarar. Lo cual se debe hacer de esta forma:

```
tipo nombrevariable;
```

Donde **tipo** es el tipo de datos que almacenará la variable (texto, números enteros,...) y *nombrevariable* es el nombre con el que se conocerá la variable. Ejemplos:

```
int dias;  
boolean decision;
```

También se puede hacer que la variable tome un valor inicial al declarar:

```
int dias=365;
```

Y también se puede declarar más de una variable a la vez:

```
int dias=365, anio=23, semanas;
```

Al declarar una variable se puede incluso utilizar una expresión:

```
int a=13, b=18;  
int c=a+b;
```

alcance o ámbito

Esas dos palabras sinónimas, hacen referencia a la duración de una variable. En el ejemplo:

```
{  
    int x=12;  
}  
System.out.println(x); //Error
```

Java dará error, porque la variable se usa fuera del bloque en el que se creó. Eso no es posible, porque una variable tiene como ámbito el bloque de código en el que fue creada (salvo que sea una propiedad de un objeto).

tipos de datos primitivos

Tipo de variable	Bytes que ocupa	Rango de valores
boolean	2	true, false
byte	1	-128 a 127
short	2	-32.768 a 32.767
int	4	-2.147.483.648 a 2.147.483.649
long	8	$-9 \cdot 10^{18}$ a $9 \cdot 10^{18}$
double	8	$-1,79 \cdot 10^{308}$ a $1,79 \cdot 10^{308}$
float	4	$-3,4 \cdot 10^{38}$ a $3,4 \cdot 10^{38}$
char	2	Caracteres (en Unicode)

enteros

Los tipos **byte**, **short**, **int** y **long** sirven para almacenar datos enteros. Los enteros son números sin decimales. Se pueden asignar enteros normales o enteros octales y hexadecimales. Los octales se indican anteponiendo un cero al número, los hexadecimales anteponiendo **0x**.

```
int numero=16; //16 decimal
numero=020; //20 octal=16 decimal
numero=0x14; //10 hexadecimal=16 decimal
```

Normalmente un número literal se entiende que es entero salvo si al final se le coloca la letra **L**.

No se acepta en general asignar variables de distinto tipo. Sí se pueden asignar valores de variables enteras a variables enteras de un tipo superior (por ejemplo asignar un valor **int** a una variable **long**). Pero al revés no se puede:

```
int i=12;
byte b=i; //error de compilación
```

La solución es hacer un **cast**. Esta operación permite convertir valores de un tipo a otro. Se usa así:

```
int i=12;
byte b=(byte) i; //No hay problema por el (cast)
```

números en coma flotante

Los decimales se almacenan en los tipos **float** y **double**. Se les llama de coma flotante por como son almacenados por el ordenador. Los decimales no son almacenados de forma exacta por eso siempre hay un posible error. En los decimales de coma flotante se habla, por tanto de precisión. Es mucho más preciso el tipo **double** que el tipo **float**.

A un valor literal (como 1.5 por ejemplo), se le puede indicar con una **f** al final del número que es float (1.5f por ejemplo) o una **d** para indicar que es **double**. Si no se indica nada, un número literal siempre se entiende que es double, por lo que al usar tipos float hay que convertir los literales.

Las valores decimales se pueden representar en notación decimal: 1.345E+3 significaría $1.345 \cdot 10^3$ o lo que es lo mismo 1345.

booleanos

Los valores booleanos (o lógicos) sirven para indicar si algo es verdadero (**true**) o falso (**false**). En C se puede utilizar cualquier valor lógico como si fuera un número; así verdadero es el valor -1 y falso el 0. Eso no es posible en Java.

caracteres

Los valores de tipo carácter sirven para almacenar símbolos de escritura (en Java se puede almacenar cualquier código Unicode). Los valores Unicode son los que Java utiliza para los caracteres. Ejemplo:

```
char letra;
letra='C'; //Los caracteres van entre comillas
letra=67; //El código Unicode de la C es el 67. Esta línea
           //hace lo mismo que la anterior
```

conversión entre tipos (casting)

Hay veces en las que se deseará realizar algo como:

```
int a;
byte b=12;
a=b;
```

La duda está en si esto se puede realizar. La respuesta es que sí. Sí porque un dato byte es más pequeño que uno int y Java le convertirá de forma implícita. Sin embargo en:

```
int a=1;
byte b;
b=a;
```

El compilador devolverá error aunque el número 1 sea válido para un dato byte. Para ello hay que hacer un *casting*. Eso significa poner el tipo deseado entre paréntesis delante de la expresión.

```
int a=1;
byte b;
b= (byte) a; //No da error
```

En el siguiente ejemplo:

```
byte n1=100, n2=100, n3;
```

```
n3= n1 * n2 /100;
```

Aunque el resultado es 100, y ese resultado es válido para un tipo byte; lo que ocurrirá en realidad es que ocurrirá un error. Eso es debido a que primero multiplica 100 * 100 y como eso da 10000, no tiene más remedio el compilador que pasarlo a entero y así quedará aunque se vuelva a dividir. La solución correcta sería:

```
n3 = (byte) (n1 * n2 / 100);
```

operadores

introducción

Los datos se manipulan muchas veces utilizando operaciones con ellos. Los datos se suman, se restan, ... y a veces se realizan operaciones más complejas.

operadores aritméticos

Son:

operador	significado
+	Suma
-	Resta
*	Producto
/	División
%	Módulo (resto)

Hay que tener en cuenta que el resultado de estos operadores varía notablemente si usamos enteros o si usamos números de coma flotante. Por ejemplo:

```
double resultado1, d1=14, d2=5;
int resultado2, i1=14, i2=5;

resultado1= d1 / d2;
resultado2= i1 / i2;
```

resultado1 valdrá 2.8 mientras que *resultado2* valdrá 2.

El operador del módulo (%) para calcular el resto de una división entera. Ejemplo:

```
int resultado, i1=14, i2=5;

resultado = i1 % i2; //El resultado será 4
```

operadores condicionales

Sirven para comparar valores. Siempre devuelven valores booleanos. Son:

operador	significado
<	Menor
>	Mayor
>=	Mayor o igual
<=	Menor o igual
==	Igual
!=	Distinto
!	No lógico (NOT)
&&	“Y” lógico (AND)
	“O” lógico (OR)

Los operadores lógicos (AND, OR y NOT), sirven para evaluar condiciones complejas. NOT sirve para negar una condición. Ejemplo:

```
boolean mayorDeEdad, menorDeEdad;
int edad = 21;
mayorDeEdad = edad >= 18; //mayorDeEdad será true
menorDeEdad = !mayorDeEdad; //menorDeEdad será false
```

El operador && (AND) sirve para evaluar dos expresiones de modo que si ambas son ciertas, el resultado será **true** sino el resultado será **false**. Ejemplo:

```
boolean carnetConducir=true;
int edad=20;
boolean puedeConducir= (edad>=18) && carnetConducir;
//Si la edad es de al menos 18 años y carnetConducir es
//true, puedeConducir es true
```

El operador || (OR) sirve también para evaluar dos expresiones. El resultado será **true** si al menos uno de las expresiones es **true**. Ejemplo:

```
boolean nieva =true, llueve=false, graniza=false;
boolean malTiempo= nieva || llueve || graniza;
```

operadores de BIT

Manipulan los bits de los números. Son:

operador	significado
&	AND
	OR
~	NOT
^	XOR
>>	Desplazamiento a la derecha
<<	Desplazamiento a la izquierda

operador	significado
>>>	Desplazamiento derecha con relleno de ceros
<<<	Desplazamiento izquierda con relleno de ceros

operadores de asignación

Permiten asignar valores a una variable. El fundamental es “=”. Pero sin embargo se pueden usar expresiones más complejas como:

```
x += 3;
```

En el ejemplo anterior lo que se hace es sumar 3 a la x (es lo mismo $x+=3$, que $x=x+3$). Eso se puede hacer también con todos estos operadores:

+=	-=	*=	/=
&=	=	^=	%=
>>=	<<=		

También se pueden concatenar asignaciones:

```
x1 = x2 = x3 = 5;
```

Otros operadores de asignación son “++” (incremento) y “--” (decremento). Ejemplo:

```
x++; //esto es x=x+1;
x--; //esto es x=x-1;
```

Pero hay dos formas de utilizar el incremento y el decremento. Se puede usar por ejemplo $x++$ o $++x$

La diferencia estriba en el modo en el que se comporta la asignación. Ejemplo:

```
int x=5, y=5, z;
z=x++; //z vale 5, x vale 6
z=++y; //z vale 6, y vale 6
```

operador ?

Este operador (conocido como **if** de una línea) permite ejecutar una instrucción u otra según el valor de la expresión. Sintaxis:

```
expresionlogica?instruccionSiVerdadera:instruccionSiFalsa;
```

Ejemplo:

```
(dia==Sabado) ||
(dia=Domingo)?laborable=false:laborable=true;
```

instanceof

Se usa para determinar el tipo de un objeto durante la ejecución del programa. Devuelve **true** en el caso de que el objeto posea el tipo indicado. Ejemplo:

```
boolean b=(numero instanceof int);
```

precedencia

A veces hay expresiones con operadores que resultan confusas. Por ejemplo en:

```
resultado = 8 + 4 / 2;
```

Es difícil saber el resultado. ¿Cuál es? ¿seis o diez? La respuesta es 10 y la razón es que el operador de división siempre precede en el orden de ejecución al de la suma. Es decir, siempre se ejecuta antes la división que la suma. Siempre se pueden usar paréntesis para forzar el orden deseado:

```
resultado = (8 + 4) / 2;
```

Ahora no hay duda, el resultado es seis. No obstante el orden de precedencia de los operadores Java es:

operador			
O	[]	.	
++	--	~	!
*	/	%	
+	-		
>>	>>>	<<	<<<
>	>=	<	<=
==	!=		
&			
^			
&&			
?:			
=	+=, -=, *=,...		

En la tabla anterior los operadores con mayor precedencia está en la parte superior, los de menor precedencia en la parte inferior. De izquierda a derecha la precedencia es la misma. Es decir, tiene la misma precedencia el operador de suma que el de resta.

Esto último provoca conflictos, por ejemplo en:

```
resultado = 9 / 3 * 3;
```

El resultado podría ser uno ó nueve. En este caso el resultado es nueve, porque la división y el producto tienen la misma precedencia; por ello el compilador de Java realiza primero la operación que este más a la izquierda, que en este caso es la división.

Una vez más los paréntesis podrían evitar estos conflictos.

la clase Math

Se echan de menos operadores matemáticos más potentes en Java. Por ello se ha incluido una clase especial llamada **Math** dentro del paquete **java.lang**. Para poder utilizar esta clase, se debe incluir esta instrucción:

```
import java.lang.Math;
```

Esta clase posee métodos muy interesantes para realizar cálculos matemáticos complejos. Por ejemplo:

```
double x= Math.pow(3,3); //x es 33
```

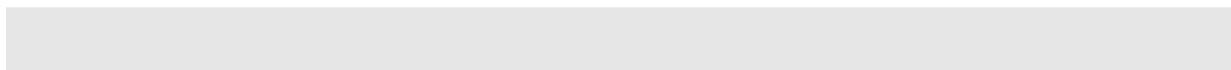
Math posee dos constantes, que son:

constante	significado
double E	El número e (2, 7182818245...)
double PI	El número π (3,14159265...)

Por otro lado posee numerosos métodos que son:

operador	significado
double ceil(double x)	Redondea x al entero mayor siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ⊙ <code>Math.ceil(2.8)</code> vale 3 ⊙ <code>Math.ceil(2.4)</code> vale 3 ⊙ <code>Math.ceil(-2.8)</code> vale -2
double floor(double x)	Redondea x al entero menor siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ⊙ <code>Math.floor(2.8)</code> vale 2 ⊙ <code>Math.floor(2.4)</code> vale 2 ⊙ <code>Math.floor(-2.8)</code> vale -3
int round(double x)	Redondea x de forma clásica: <ul style="list-style-type: none"> ⊙ <code>Math.round(2.8)</code> vale 3 ⊙ <code>Math.round(2.4)</code> vale 2 ⊙ <code>Math.round(-2.8)</code> vale -3
double rint(double x)	Idéntico al anterior, sólo que éste método da como resultado un número double mientras que round da como resultado un entero tipo int
double random()	Número aleatorio de 0 a 1

operador	significado
<i>tiponúmero</i> abs(<i>tiponúmero</i> x)	Devuelve el valor absoluto de x .
<i>tiponúmero</i> min(<i>tiponúmero</i> x, <i>tiponúmero</i> y)	Devuelve el menor valor de x o y
<i>tiponúmero</i> max(<i>tiponúmero</i> x, <i>tiponúmero</i> y)	Devuelve el mayor valor de x o y
double sqrt(double x)	Calcula la raíz cuadrada de x
double pow(double x, double y)	Calcula x^y
double exp(double x)	Calcula e^x
double log(double x)	Calcula el logaritmo neperiano de x
double acos(double x)	Calcula el arco coseno de x
double asin(double x)	Calcula el arco seno de x
double atan(double x)	Calcula el arco tangente de x
double sin(double x)	Calcula el seno de x
double cos(double x)	Calcula el coseno de x
double tan(double x)	Calcula la tangente de x
double toDegrees(double <i>anguloEnRadianes</i>)	Convierte de radianes a grados
double toRadians(double <i>anguloEnGrados</i>)	Convierte de grados a radianes



control del flujo

if

Permite crear estructuras condicionales simples; en las que al cumplirse una condición se ejecutan una serie de instrucciones. Se puede hacer que otro conjunto de instrucciones se ejecute si la condición es falsa. La condición es cualquier expresión que devuelva un resultado de **true** o **false**. La sintaxis de la instrucción **if** es:

```
if (condición) {  
    instrucciones que se ejecutan si la condición es true  
}  
else {  
    instrucciones que se ejecutan si la condición es false  
}
```

La parte **else** es opcional. Ejemplo:

```
if ((diasemana>=1) && (diasemana<=5)) {  
    trabajar = true;  
}  
else {  
    trabajar = false;  
}
```

Se pueden anidar varios if a la vez. De modo que se comprueban varios valores. Ejemplo:

```
if (diasemana==1) dia="Lunes";  
else if (diasemana==2) dia="Martes";  
else if (diasemana==3) dia="Miércoles";  
else if (diasemana==4) dia="Jueves";  
else if (diasemana==5) dia="Viernes";  
else if (diasemana==2) dia="Sábado";  
else if (diasemana==2) dia="Domingo";  
else dia="?";
```

switch

Es la estructura condicional compleja porque permite evaluar varios valores a la vez. Sintaxis:

```
switch (expresión) {  
    case valor1:  
        sentencias si la expresion es igual al valor1;
```

```
        [break]
    case valor2:
        sentencias si la expresion es igual al valor2;
        [break]
        .
        .
        .
    default:
        sentencias que se ejecutan si no se cumple ninguna
        de las anteriores
}
```

Esta instrucción evalúa una expresión (que debe ser **short**, **int**, **byte** o **char**), si toma el primera valor ejecuta las sentencias correspondientes al **case** de ese valor. Y así con las demás excepto con el grupo **default** que se ejecuta si la expresión no tomó ningún valor de la lista.

La sentencia opcional **break** se ejecuta para hacer que el flujo del programa salte al final de la sentencia **switch**, de otro modo se ejecutarían todas las sentencias restantes, sean o no correspondientes al valor que tomo la expresión.

Ejemplo 1:

```
switch (diasemana) {
    case 1:
        dia="Lunes";
        break;
    case 2:
        dia="Martes";
        break;
    case 3:
        dia="Miércoles";
        break;
    case 4:
        dia="Jueves";
        break;
    case 5:
        dia="Viernes";
        break;
    case 6:
        dia="Sábado";
        break;
    case 7:
        dia="Domingo";
        break;
}
```

```

default:
    dia="?";
}

```

Ejemplo 2:

```

switch (diasemana) {
    case 1:
    case 2:
    case 3:
    case 4:
    case 5:
        laborable=true;
        break;
    case 6:
    case 7:
        laborable=false;
}

```

while

La instrucción **while** permite crear bucles. Un bucle es un conjunto de sentencias que se repiten si se cumple una determinada condición. En el caso de que la condición pase a ser falsa, el bucle deja de ejecutarse. Sintaxis:

```

while (condición) {
    sentencias que se ejecutan si la condición es true
}

```

Ejemplo (cálculo del factorial de un número, el factorial de 4 sería: $4*3*2*1$):

```

//factorial de 4
int n=4, factorial=1, temporal=n;

while (temporal>0) {
    factorial*=temporal--;
}

```

do while

Crea también un bucle, sólo que en este tipo de bucle la condición se evalúa después de ejecutar las instrucciones; lo cual significa que al menos el bucle se ejecuta una vez. Sintaxis:

```

do {
    instrucciones
}

```

```
} while (condición)
```

for

Es un bucle más complejo especialmente pensado para rellenar arrays. Una vez más se ejecutan una serie de instrucciones en el caso de que se cumpla una determinada condición. Un contador determina las veces que se ejecuta el bucle. Sintaxis:

```
for (expresiónInicial; condición; expresiónEncadavuelta) {  
    instrucciones;  
}
```

La expresión inicial es una instrucción que se ejecuta una sola vez, al entrar en el **for** (normalmente esa expresión lo que hace es dar valor inicial al contador del bucle). La condición es una expresión que devuelve un valor lógico. En el caso de que esa expresión sea verdadera se ejecutan las instrucciones.

Después de ejecutarse las instrucciones interiores del bucle, se realiza la expresión que tiene lugar en cada vuelta (que, generalmente, incrementa o decrementa al contador). Luego se vuelve a evaluar la condición y así sucesivamente hasta que la condición sea falsa.

Ejemplo (factorial):

```
//factorial de 4  
int n=4, factorial=1, temporal=n;  
  
for (temporal=n;temporal>0;temporal--){  
    factorial *=temporal;  
}
```

sentencias de salida de un bucle

break

Es una sentencia que permite salir del bucle en el que se encuentra inmediatamente. Hay que intentar evitar su uso ya que produce malos hábitos al programar.

continue

Instrucción que siempre va colocada dentro de un bucle y que hace que el flujo del programa ignore el resto de instrucciones del bucle; dicho de otra forma, va hasta la siguiente iteración del bucle. Al igual que ocurría con **break**, hay que intentar evitar su uso.

arrays y cadenas

arrays

unidimensionales

Un array es una colección de valores de un mismo tipo engrosados en la misma variable. De forma que se puede acceder a cada valor independientemente. Para Java además un array es un objeto que tiene propiedades que se pueden manipular.

Los arrays solucionan problemas concernientes al manejo de muchas variables que se refieren a datos similares. Por ejemplo si tuviéramos la necesidad de almacenar las notas de una clase con 18 alumnos, necesitaríamos 18 variables, con la tremenda lentitud de manejo que supone eso. Solamente calcular la nota media requeriría una tremenda línea de código. Almacenar las notas supondría al menos 18 líneas de código.

Gracias a los arrays se puede crear un conjunto de variables con el mismo nombre. La diferencia será que un número (índice del array) distinguirá a cada variable.

En el caso de las notas, se puede crear un array llamado notas, que representa a todas las notas de la clase. Para poner la nota del primer alumno se usaría notas[0], el segundo sería notas[1], etc. (los corchetes permiten especificar el índice en concreto del array).

La declaración de un array unidimensional se hace con esta sintaxis.

```
tipo nombre[];
```

Ejemplo:

```
double cuentas[]; //Declara un array que almacenará valores
// doubles
```

Declara un array de tipo double. Esta declaración indica para qué servirá el array, pero no reserva espacio en la RAM al no saberse todavía el tamaño del mismo. Por eso hay que utilizar el operador **new**. Con él se indica ya el tamaño y se reserva el espacio necesario en memoria. Un array no inicializado es un array **null**. Ejemplo:

```
int notas[]; //sería válido también int[] notas;
notas = new int[3]; //indica que el array constará de tres
//valores de tipo int

//También se puede hacer todo a la vez
//int notas[]=new int[3];
```

Los valores del array se asignan utilizando el índice del mismo entre corchetes:

```
notas[2]=8;
```

También se pueden asignar valores al array en la propia declaración:

```
int notas[] = {8, 7, 9};
```

Esto declara e inicializa un array de tres elementos.

En Java (como en otros lenguajes) el primer elemento de un array es el cero. El primer elemento del array `notas`, es `notas[0]`. Se pueden declarar arrays a cualquier tipo de datos (enteros, booleanos, doubles, ... e incluso objetos).

La ventaja de usar arrays (volviendo al caso de las notas) es que gracias a un simple bucle `for` se puede rellenar o leer fácilmente todos los elementos de un array:

```
//Calcular la media de las 18 notas
suma=0;
for (int i=0;i<=17;i++){
    suma+=nota[i];
}
media=suma/18;
```

A un array se le puede inicializar las veces que haga falta:

```
int notas[]=new notas[16];
...
notas=new notas[25];
```

En el ejemplo anterior cuando se vuelve a definir `notas`, hay que tener en cuenta que se pierde al valor que tuviera el array anteriormente.

Un array se puede asignar a otro array (si son del mismo tipo):

```
int notas[];
int ejemplo[]=new int[18];
notas=ejemplo;
```

En el último punto, `notas` equivale a `ejemplo`. Esta asignación provoca que cualquier cambio en `notas` también cambie el array `ejemplos`.

arrays multidimensionales

Los arrays además pueden tener varias dimensiones. Entonces se habla de arrays de arrays (arrays que contienen arrays) Ejemplo:

```
int notas[][];
```

`notas` es un array que contiene arrays de enteros

```
notas = new int[3][12]; //notas está compuesto por 3 arrays
                        //de 12 enteros cada uno
notas[0][0]=9; //el primer valor es 0
```

Puede haber más dimensiones incluso (notas[3][2][7]). Los arrays multidimensionales se pueden inicializar de forma más creativa incluso. Ejemplo:

```
int notas[][]=new int[5][]; //Hay 5 arrays de enteros
notas[0]=new int[100]; //El primer array es de 100 enteros
notas[1]=new int[230]; //El segundo de 230
notas[2]=new int[400];
notas[3]=new int[100];
notas[4]=new int[200];
```

Hay que tener en cuenta que en el ejemplo anterior, notas[0] es un array de 100 enteros. Mientras que notas, es un array de 5 arrays de enteros.

Se pueden utilizar más de dos dimensiones si es necesario.

longitud de un array

Los arrays poseen un método que permite determinar cuánto mide un array. Se trata de **length**. Ejemplo (continuando del anterior):

```
System.out.println(notas.length); //Sale 5
System.out.println(notas[2].length); //Sale 400
```

la clase Arrays

En el paquete **java.util** se encuentra una clase estática llamada **Arrays**. Una clase estática permite ser utilizada como si fuera un objeto (como ocurre con **Math**). Esta clase posee métodos muy interesantes para utilizar sobre arrays.

Su uso es

```
Arrays.método(argumentos);
```

fill

Permite rellenar todo un array unidimensional con un determinado valor. Sus argumentos son el array a rellenar y el valor deseado:

```
int valores[]=new int[23];
Arrays.fill(valores,-1); //Todo el array vale -1
```

También permite decidir desde que índice hasta qué índice rellenamos:

```
Arrays.fill(valores,5,8,-1); //Del elemento 5 al 7 valdrán -1
```

equals

Compara dos arrays y devuelve true si son iguales. Se consideran iguales si son del mismo tipo, tamaño y contienen los mismos valores.

sort

Permite ordenar un array en orden ascendente. Se pueden ordenar sólo una serie de elementos desde un determinado punto hasta un determinado punto.

```
int x[]={4,5,2,3,7,8,2,3,9,5};
Arrays.sort(x);//Estará ordenado
Arrays.sort(x,2,5);//Ordena del 2° al 4° elemento
```

binarySearch

Permite buscar un elemento de forma ultrarrápida en un array ordenado (en un array desordenado sus resultados son impredecibles). Devuelve el índice en el que está colocado el elemento. Ejemplo:

```
int x[]={1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12};
Arrays.sort(x);
System.out.println(Arrays.binarySearch(x,8)); //Da 7
```

el método System.arraycopy

La clase System también posee un método relacionado con los arrays, dicho método permite copiar un array en otro. Recibe cinco argumentos: el array que se copia, el índice desde que se empieza a copia en el origen, el array destino de la copia, el índice desde el que se copia en el destino, y el tamaño de la copia (número de elementos de la copia).

```
int uno[]={1,1,2};
int dos[]={3,3,3,3,3,3,3,3,3};
System.arraycopy(uno, 0, dos, 0, uno.length);
for (int i=0;i<=8;i++){
    System.out.print(dos[i]+" ");
} //Sale 112333333
```

clase String

introducción

Para Java las cadenas de texto son objetos especiales. Los textos deben manejarse creando objetos de tipo String. Ejemplo:

```
String texto1 = ";Prueba de texto!";
```

Las cadenas pueden ocupar varias líneas utilizando el operador de concatenación "+".

```
String texto2 ="Este es un texto que ocupa " +
    "varias líneas, no obstante se puede "+
    "perfectamente encadenar";
```

También se pueden crear objetos String sin utilizar constantes entrecomilladas, usando otros constructores:

```
char[] palabra = {'P','a','l','l','b','r','a'};//Array de char
```

```
String cadena = new String(palabra);
byte[] datos = {97,98,99};
String codificada = new String (datos, "8859_1");
```

En el último ejemplo la cadena *codificada* se crea desde un array de tipo byte que contiene números que serán interpretados como códigos Unicode. Al asignar, el valor 8859_1 indica la tabla de códigos a utilizar.

comparación entre objetos String

Los objetos **String** no pueden compararse directamente con los operadores de comparación. En su lugar se debe usar alguna de estas expresiones:

- ⊙ **s1.equals(s2)**. Da **true** si *s1* es igual a *s2*
- ⊙ **s1.equalsIgnoreCase(s2)**. Da **true** si *s1* es igual a *s2* (ignorando mayúsculas y minúsculas)
- ⊙ **s1.compareTo(s2)**. Si *s1* < *s2* devuelve un número menor que 0, si *s1* es igual a *s2* devuelve cero y si *s1* > *s2* devuelve un número mayor que 0
- ⊙ **s1.compareToIgnoreCase(s2)**. Igual que la anterior, sólo que además ignora las mayúsculas (disponible desde Java 1.2)

métodos de String

Los objetos de tipo String pueden utilizarse con métodos que permiten mayor potencia de uso. Veremos los métodos más importantes:

valueOf

Este método pertenece no sólo a la clase String, sino a otras y siempre es un método que convierte valores de una clase a otra. En el caso de los objetos String, permite convertir valores que no son de cadena a forma de cadena. Ejemplos:

```
String numero = String.valueOf(1234);
String fecha = String.valueOf(new Date());
```

En el ejemplo se observa que este método pertenece a la clase String directamente, no hay que utilizar el nombre del objeto creado (como se verá más adelante, es un método estático).

length

Permite devolver la longitud de una cadena:

```
String texto1="Prueba";
System.out.println(texto1.length()); //Escribe 6
```

concatenar cadenas

Se puede hacer de dos formas, utilizando el método **concat** o con el operador +. Ejemplo:

```
String s1="Buenos ", s2="días", s3, s4;  
s3 = s1 + s2;  
s4 = s1.concat(s2);
```

charAt

Devuelve un carácter de la cadena. El carácter a devolver se indica por su posición (el primer carácter es la posición 0). Ejemplo;

```
String s1="Prueba";  
char c1=s1.charAt(2); //c1 valdrá 'u'
```

substring

Da como resultado una porción del texto de la cadena. La porción se toma desde una posición inicial hasta una posición final (sin incluir esa posición final). Ejemplo:

```
String s1="Buenos días";  
String s2=s1.substring(7,10); //s2 = día
```

indexOf

Devuelve la primera posición en la que aparece un determinado texto en la cadena. Ejemplo:

```
String s1="Quería decirte que quiero que te vayas";  
System.out.println(s1.indexOf("que")); //Da 15
```

Se puede buscar desde una determinada posición. En el ejemplo anterior:

```
System.out.println(s1.indexOf("que",16)); //Ahora da 26
```

lastIndexOf

Devuelve la última posición en la que aparece un determinado texto en la cadena. Es casi idéntica a la anterior, sólo que busca desde el final. Ejemplo:

```
String s1="Quería decirte que quiero que te vayas";  
System.out.println(s1.lastIndexOf("que")); //Da 26
```

También permite comenzar a buscar desde una determinada posición.

endsWith

Devuelve **true** si la cadena termina con un determinado texto que se indica.

replace

Cambia todas las apariciones de un carácter por otro en el texto que se indique:

```
String s1="Mariposa";  
System.out.println(s1.replace('a','e')); //Da Meripose
```

toUpperCase

Devuelve la versión mayúsculas de la cadena.

toLowerCase

Devuelve la versión minúsculas de la cadena.

lista completa de métodos de String

método	descripción
char charAt(int index)	Proporciona el carácter que está en la posición dada por el entero <i>index</i> .
int compareTo(string s)	Compara las dos cadenas. Devuelve un valor menor que cero si la cadena <i>s</i> es mayor que la original, devuelve 0 si son iguales y devuelve un valor mayor que cero si <i>s</i> es menor que la original.
int compareToIgnoreCase(string s)	Compara dos cadenas, pero no tiene en cuenta si el texto es mayúsculas o no.
String concat(String s)	Añade la cadena <i>s</i> a la cadena original.
String copyValueOf(char[] data)	Produce un objeto String que es igual al array de caracteres <i>data</i> .
boolean endsWith(String s)	Devuelve true si la cadena termina con el texto <i>s</i>
boolean equals(String s)	Compara ambas cadenas, devuelve true si son iguales
boolean equalsIgnoreCase(String s)	Compara ambas cadenas sin tener en cuenta las mayúsculas y las minúsculas.
byte[] getBytes()	Devuelve un array de caracteres que toma a partir de la cadena de texto
void getBytes(int srcBegin, int srcEnd, char[] dest, int dstBegin);	Almacena el contenido de la cadena en el array de caracteres <i>dest</i> . Toma los caracteres desde la posición <i>srcBegin</i> hasta la posición <i>srcEnd</i> y les copia en el array desde la posición <i>dstBegin</i>
int indexOf(String s)	Devuelve la posición en la cadena del texto <i>s</i>
int indexOf(String s, int primeraPos)	Devuelve la posición en la cadena del texto <i>s</i> , empezando a buscar desde la posición <i>PrimeraPos</i>
int lastIndexOf(String s)	Devuelve la última posición en la cadena del texto <i>s</i>
int lastIndexOf(String s, int primeraPos)	Devuelve la última posición en la cadena del texto <i>s</i> , empezando a buscar desde la posición <i>PrimeraPos</i>
int length()	Devuelve la longitud de la cadena

método	descripción
String replace(char carAnterior, char ncarNuevo)	Devuelve una cadena idéntica al original pero que ha cambiado los caracteres iguales a <i>carAnterior</i> por <i>carNuevo</i>
String replaceFirst(String str1, String str2)	Cambia la primera aparición de la cadena <i>str1</i> por la cadena <i>str2</i>
String replaceFirst(String str1, String str2)	Cambia la primera aparición de la cadena uno por la cadena dos
String replaceAll(String str1, String str2)	Cambia todas las apariciones de la cadena uno por la cadena dos
String startsWith(String s)	Devuelve true si la cadena comienza con el texto <i>s</i> .
String substring(int primeraPos, int segundaPos)	Devuelve el texto que va desde <i>primeraPos</i> a <i>segundaPos</i> .
char[] toCharArray()	Devuelve un array de caracteres a partir de la cadena dada
String toLowerCase()	Convierte la cadena a minúsculas
String toLowerCase(Locale local)	Lo mismo pero siguiendo las instrucciones del argumento <i>local</i>
String toUpperCase()	Convierte la cadena a mayúsculas
String toUpperCase(Locale local)	Lo mismo pero siguiendo las instrucciones del argumento <i>local</i>
String trim()	Elimina los blancos que tenga la cadena tanto por delante como por detrás
Static String valueOf(tipo elemento)	Devuelve la cadena que representa el valor <i>elemento</i> . Si <i>elemento</i> es booleano, por ejemplo devolvería una cadena con el valor true o false

clase StringBuffer

La clase String tiene una característica que puede causar problemas, y es que los objetos String se crean cada vez que se les asigna o amplía el texto. Esto hace que la ejecución sea más lenta. Este código:

```
String frase="Esta ";
frase += "es ";
frase += "la ";
frase += "frase";
```

En este código se crean cuatro objetos String y los valores de cada uno son copiados al siguiente. Por ello se ha añadido la clase **StringBuffer** que mejora el rendimiento. La concatenación de textos se hace con el método **append**:

```
StringBuffer frase = new StringBuffer("Esta ");
```

```
frase.append("es ");
frase.append("la ");
frase.append("frase.");
```

Por otro lado el método **toString** permite pasar un **StringBuffer** a forma de cadena **String**.

```
StringBuffer frase1 = new StringBuffer("Valor inicial");
...
String frase2 = frase1.toString();
```

Se recomienda usar **StringBuffer** cuando se requieren cadenas a las que se las cambia el texto a menudo. Posee métodos propios que son muy interesantes para realizar estas modificaciones (**insert**, **delete**, **replace**,...).

métodos de StringBuffer

método	descripción
StringBuffer append(tipo variable)	Añade al <i>StringBuffer</i> el valor en forma de cadena de la variable
char charAt(int pos)	Devuelve el carácter que se encuentra en la posición <i>pos</i>
int capacity()	Da como resultado la capacidad actual del <i>StringBuffer</i>
StringBuffer delete(int inicio, int fin)	Borra del <i>StringBuffer</i> los caracteres que van desde la posición <i>inicio</i> a la posición <i>fin</i>
StringBuffer deleteCharAt(int pos)	Borra del <i>StringBuffer</i> el carácter situado en la posición <i>pos</i>
void ensureCapacity(int capacidadMinima)	Asegura que la capacidad del <i>StringBuffer</i> sea al menos la dada en la función
void getChars(int srcInicio, int srcFin, char[] dst, int dstInicio)	Copia a un array de caracteres cuyo nombre es dado por el tercer parámetro, los caracteres del <i>StringBuffer</i> que van desde <i>srcInicio</i> a <i>srcFin</i> . Dichos caracteres se copiarán en el array desde la posición <i>dstInicio</i>
StringBuffer insert(int pos, tipo valor)	Inserta el valor en forma de cadena a partir de la posición <i>pos</i> del <i>StringBuffer</i>
int length()	Devuelve el tamaño del <i>StringBuffer</i>
StringBuffer replace(int inicio, int fin, String texto)	Reemplaza la subcadena del <i>StringBuffer</i> que va desde <i>inicio</i> a <i>fin</i> por el <i>texto</i> indicado
StringBuffer reverse()	Se cambia el <i>StringBuffer</i> por su inverso
void setLength(int tamaño)	Cambia el tamaño del <i>StringBuffer</i> al tamaño indicado.
String substring(int inicio)	Devuelve una cadena desde la posición inicio

método	descripción
String substring(int inicio, int fin)	Devuelve una cadena desde la posición <i>inicio</i> hasta la posición <i>fin</i>
String toString()	Devuelve el <i>StringBuffer</i> en forma de cadena String

objetos y clases

programación orientada a objetos

Se ha comentado anteriormente en este manual que Java es un lenguaje totalmente orientado a objetos. De hecho siempre hemos definido una clase pública con un método **main** que permite que se pueda visualizar en la pantalla el programa Java.

La gracia de la POO es que se hace que los problemas sean más sencillos, al permitir dividir el problema. Esta división se hace en objetos, de forma que cada objeto funcione de forma totalmente independiente. Un objeto es un elemento del programa que posee sus propios datos y su propio funcionamiento.

Es decir un objeto está formado por datos (**propiedades**) y funciones que es capaz de realizar el objeto (**métodos**).

Antes de poder utilizar un objeto, se debe definir su **clase**. La clase es la definición de un tipo de objeto. Al definir una clase lo que se hace es indicar como funciona un determinado tipo de objetos. Luego, a partir de la clase, podremos crear objetos de esa clase.

Por ejemplo, si quisiéramos crear el juego del parchís en Java, una clase sería la casilla, otra las fichas, otra el dado, etc., etc. En el caso de la casilla, se definiría la clase para indicar su funcionamiento y sus propiedades, y luego se crearía tantos objetos casilla como casillas tenga el juego.

Lo mismo ocurriría con las fichas, la clase **ficha** definiría las propiedades de la ficha (color y posición por ejemplo) y su funcionamiento mediante sus métodos (por ejemplo un método sería mover, otro llegar a la meta, etc., etc.), luego se crearían tantos objetos ficha, como fichas tenga el juego.

propiedades de la POO

- ⊙ **Encapsulamiento.** Una clase se compone tanto de variables (propiedades) como de funciones y procedimientos (métodos). De hecho no se pueden definir variables (ni funciones) fuera de una clase (es decir no hay variables *globales*).
- ⊙ **Ocultación.** Hay una zona oculta al definir la clases (zona privada) que sólo es utilizada por esa clases y por alguna clase relacionada. Hay una zona pública (llamada también **interfaz** de la clase) que puede ser utilizada por cualquier parte del código.
- ⊙ **Polimorfismo.** Cada método de una clase puede tener varias definiciones distintas. En el caso del parchís: partida.empezar(4) empieza una partida para cuatro jugadores, partida.empezar(rojo, azul) empieza una partida de dos jugadores para los colores rojo y azul; estas son dos formas distintas de emplear el método empezar, que es polimórfico.
- ⊙ **Herencia.** Una clase puede heredar propiedades de otra.

clases

Las clases son las plantillas para hacer objetos. En una clase se define los comportamientos y propiedades que poseerán los objetos. Hay que pensar en una clase como un molde. A través de las clases se obtienen los objetos en sí.

Es decir antes de poder utilizar un objeto se debe definir la clase a la que pertenece, esa definición incluye:

- ⦿ **Sus propiedades.** Es decir, los datos miembros de esa clase. Los datos pueden ser públicos (accesibles desde otra clase) o privados (sólo accesibles por código de su propia clase. También se las llama **campos**).
- ⦿ **Sus métodos.** Las funciones miembro de la clase. Son las acciones (u operaciones) que puede realizar la clase.
- ⦿ **Código de inicialización.** Para crear una clase normalmente hace falta realizar operaciones previas (es lo que se conoce como el **constructor** de la clase).
- ⦿ **Otras clases.** Dentro de una clase se pueden definir otras clases (clases internas).

El formato general para crear una clase es:

```
[acceso] class nombreDeClase {  
    [access] [static] tipo propiedad1;  
    [access] [static] tipo propiedad2;  
    [access] [static] tipo propiedad3;  
    ...  
    [access] [static] tipo método1(listaDeArgumentos) {  
        ...código del método...  
    }  
    ...  
}
```

La palabra opcional **static** sirve para hacer que el método o la propiedad a la que precede se pueda utilizar de manera genérica (más adelante se hablará de clases genéricas), los métodos o propiedades así definidos se llaman **propiedades de clase** y **métodos de clase** respectivamente. Su uso se verá más adelante. Ejemplo;

```
class Noria {  
    double radio;  
    void girar(int velocidad){  
        ...//definición del método  
    }  
    void parar(){...  
}
```

objetos

Se les llama **instancias de clase**. Son un elemento en sí de la clase (en el ejemplo del parchís, una ficha en concreto). Un objeto se crea utilizando el llamado **constructor** de la clase. El constructor es el método que permite iniciar el objeto.

datos miembro (propiedades)

Para poder acceder a las propiedades de un objeto, se utiliza esta sintaxis:

```
objeto.propiedad
```

Por ejemplo:

```
Noria.radio;
```

métodos

Los métodos se utilizan de la misma forma que las propiedades:

```
objeto.método (argumentosDelMétodo)
```

Los métodos siempre tienen paréntesis (es la diferencia con las propiedades) y dentro de los paréntesis se colocan los argumentos del método. Que son los datos que necesita el método para funcionar. Por ejemplo:

```
Noria.gira(5);
```

Lo cual podría hacer que la Noria avance a 5 Km/h.

herencia

En la POO tiene mucha importancia este concepto, la herencia es el mecanismo que permite crear clases basadas en otras existentes. Se dice que esas clases *descienden* de las primeras. Así por ejemplo, se podría crear una clase llamada **vehículo** cuyos métodos serían mover, *parar*, *acelerar* y *frenar*. Y después se podría crear una clase **coche** basada en la anterior que tendría esos mismos métodos (les heredaría) y además añadiría algunos propios, por ejemplo *abrirCapó* o *cambiarRueda*.

creación de objetos de la clase

Una vez definida la clase, se pueden utilizar objetos de la clase. Normalmente consta de dos pasos. Su declaración, y su creación. La declaración consiste en indicar que se va a utilizar un objeto de una clase determinada. Y se hace igual que cuando se declara una variable simple. Por ejemplo:

```
Noria noriaDePalencia;
```

Eso declara el objeto *noriaDePalencia* como objeto de tipo *Noria*; se supone que previamente se ha definido la clase *Noria*.

Para poder utilizar un objeto, hay que crearle de verdad. Eso consiste en utilizar el operador **new**. Por ejemplo:

```
noriaDePalencia = new Noria ();
```

Al hacer esta operación el objeto reserva la memoria que necesita y se inicializa el objeto mediante su **constructor**. Más adelante veremos como definir el constructor.

especificadores de acceso

Se trata de una palabra que antecede a la declaración de una clase, método o propiedad de clase. Hay tres posibilidades: **public**, **protected** y **private**. Una cuarta posibilidad es no utilizar ninguna de estas tres palabras; entonces se dice que se ha utilizado el modificador por defecto (**friendly**).

Los especificadores determinan el alcance de la visibilidad del elemento al que se refieren. Referidos por ejemplo a un método, pueden hacer que el método sea visible sólo para la clase que lo utiliza (**private**), para éstas y las heredadas (**protected**), para todas las clases del mismo paquete (**friendly**) o para cualquier clase del tipo que sea (**public**).

En la siguiente tabla se puede observar la visibilidad de cada especificador:

zona	<i>private</i> (privado)	sin modificador (friendly)	<i>protected</i> (protegido)	<i>public</i> (público)
Misma clase	X	X	X	X
Subclase en el mismo paquete		X	X	X
Clase (no subclase) en el mismo paquete		X		X
Subclase en otro paquete			X	X
No subclase en otro paquete				X

creación de clases

definir propiedades de la clase (variables o datos de la clases)

Cuando se definen los datos de una determinada clase, se debe indicar el tipo de propiedad que es (String, int, double, int[[]],...) y el **especificador de acceso** (public, private,...). El especificador indica en qué partes del código ese dato será visible.

Ejemplo:

```
class Persona {
    public String nombre;//Se puede acceder desde cualquier clase
    private int contraseña;//Sólo se puede acceder desde la
        //clase Persona
    protected String dirección;//Acceden a esta propiedad
        //esta clase y sus descendientes
```

Por lo general las propiedades de una clase suelen ser privadas o protegidas, a no ser que se trate de un valor constante, en cuyo caso se declararán como públicos.

Las variables locales de una clase pueden ser inicializadas.

```
class auto{
    public nRuedas=4;
```

definir métodos de clase (operaciones o funciones de clase)

Un método es una llamada a una operación de un determinado objeto. Al realizar esta llamada (también se le llama enviar un mensaje), el control del programa pasa a ese método y lo mantendrá hasta que el método finalice o se haga uso de **return**.

Para que un método pueda trabajar, normalmente hay que pasarle unos datos en forma de argumentos o parámetros, cada uno de los cuales se separa por comas. Ejemplos de llamadas:

```
balón.botar();//sin argumentos
miCoche.acelerar(10);
ficha.comer(posición15);posición 15 es una variable que se
    //pasa como argumento
partida.empezarPartida("18:15",colores);
```

Los métodos de la clase se definen dentro de ésta. Hay que indicar un modificador de acceso (**public**, **private**, **protected** o ninguno, al igual que ocurre con las variables y con la propia clase) y un tipo de datos, que indica qué tipo de valores devuelve el método.

Esto último se debe a que los métodos son funciones que pueden devolver un determinado valor (un entero, un texto, un valor lógico,...) mediante el comando **return**. Si el método no devuelve ningún valor, entonces se utiliza el tipo **void** que significa que no devuelve valores (en ese caso el método no tendrá instrucción **return**).

El último detalle a tener en cuenta es que los métodos casi siempre necesitan datos para realizar la operación, estos datos van entre paréntesis y se les llama argumentos. Al definir el método hay que indicar que argumentos se necesitan y de qué tipo son.

Ejemplo:

```
public class vehiculo {
    /** Función principal */
    int ruedas;
    private double velocidad=0;
    String nombre;
    /** Aumenta la velocidad*/
    public void acelerar(double cantidad) {
        velocidad += cantidad;
    }
    /** Disminuye la velocidad*/
    public void frenar(double cantidad) {
        velocidad -= cantidad;
    }
    /** Devuelve la velocidad*/
    public double obtenerVelocidad() {
        return velocidad;
    }

    public static void main(String args[]){
        vehiculo miCoche = new vehiculo();
        miCoche.acelerar(12);
        miCoche.frenar(5);
        System.out.println(miCoche.obtenerVelocidad());
    } // Da 7.0
}
```

En la clase anterior, los métodos **acelerar** y **frenar** son de tipo **void** por eso no tienen sentencia **return**. Sin embargo el método **obtenerVelocidad** es de tipo **double** por lo que su resultado es devuelto por la sentencia **return** y puede ser escrito en pantalla.

argumentos por valor y por referencia

En todos los lenguajes éste es un tema muy importante. Los argumentos son los datos que recibe un método y que necesita para funcionar. Ejemplo:

```
public class Matemáticas {
    public double factorial(int n){
        double resultado;
        for (resultado=n;n>1;n--) resultado*=n;
        return resultado;
    }
    ...
}
```

```
public static void main(String args[]){
    Matemáticas m1=new Matemáticas();
    double x=m1.factorial(25);//Llamada al método
}
```

En el ejemplo anterior, el valor 25 es un argumento requerido por el método **factorial** para que éste devuelva el resultado (que será el factorial de 25). En el código del método factorial, este valor 25 es copiado a la variable **n**, que es la encargada de almacenar y utilizar este valor.

Se dice que los argumentos son por valor, si la función recibe una copia de esos datos, es decir la variable que se pasa como argumento no estará afectada por el código. Ejemplo:

```
class prueba {
    public void metodo1(int entero){
        entero=18;
    ...
    }
    ...
    public static void main(String args[]){
        int x=24;
        prueba miPrueba = new prueba();
        miPrueba.metodo1(x);
        System.out.println(x); //Escribe 24, no 18
    }
}
```

Este es un ejemplo de paso de parámetros por valor. La variable *x* se pasa como argumento o parámetro para el método *metodo1*, allí la variable *entero* recibe una **copia** del **valor** de *x* en la variable **entero**, y a esa copia se le asigna el valor 18. Sin embargo la variable *x* no está afectada por esta asignación.

Sin embargo en este otro caso:

```
class prueba {
    public void metodo1(int[] entero){
        entero[0]=18;
    ...
    }
    ...
    public static void main(String args[]){
        int x[]={24,24};
        prueba miPrueba = new prueba();
        miPrueba.metodo1(x);
        System.out.println(x[0]); //Escribe 18, no 24
    }
}
```

Aquí sí que la variable *x* está afectada por la asignación `entero[0]=18`. La razón es porque en este caso el método no recibe el valor de esta variable, sino la **referencia**, es decir la dirección física de esta variable. *entero* no es una replica de *x*, es la propia *x* llamada de otra forma.

Los tipos básicos (**int**, **double**, **char**, **boolean**, **float**, **short** y **byte**) se pasan por valor. También se pasan por valor las variables **String**. Los objetos y arrays se pasan por referencia.

devolución de valores

Los métodos pueden devolver valores básicos (int, short, double, etc.), Strings, arrays e incluso objetos.

En todos los casos es el comando **return** el que realiza esta labor. En el caso de arrays y objetos, devuelve una referencia a ese array u objeto. Ejemplo:

```
class FabricaArrays {
    public int[] obtenerArray(){
        int array[]= {1,2,3,4,5};
        return array;
    }
}

public class returnArray {
    public static void main(String[] args) {
        FabricaArrays fab=new FabricaArrays();
        int nuevoArray[]=fab.obtenerArray();
    }
}
```

la referencia *this*

La palabra **this** es una referencia al propio objeto en el que estamos. Ejemplo:

```
class punto {
    int posX, posY;//posición del punto
    punto(posX, posY){
        this.posX=posX;
        this.posY=posY;
    }
}
```

En el ejemplo hace falta la referencia **this** para clarificar cuando se usan las propiedades *posX* y *posY*, y cuando los argumentos con el mismo nombre. Otro ejemplo:

```
class punto {
    int posX, posY;
    ...
}
```

```

    /**Suma las coordenadas de otro punto*/
    public void suma(punto punto2){
        posX = punto2.posX;
        posY = punto2.posY;
    }
    /** Dobra el valor de las coordenadas del punto*/
    public void dobla(){
        suma(this);
    }

```

En el ejemplo anterior, la función dobla, dobla el valor de las coordenadas pasando el propio punto como referencia para la función suma (un punto sumado a sí mismo, daría el doble).

sobrecarga de métodos

Una propiedad de la POO es el polimorfismo. Java posee esa propiedad ya que admite sobrecargar los métodos. Esto significa crear distintas variantes del mismo método. Ejemplo:

```

class Matemáticas{
    public double suma(double x, double y) {
        return x+y;
    }
    public double suma(double x, double y, double z){
        return x+y+z;
    }
    public double suma(double[] array){
        double total =0;
        for(int i=0; i<array.length;i++){
            total+=array[i];
        }
        return total;
    }
}

```

La clase matemáticas posee tres versiones del método suma. una versión que suma dos números double, otra que suma tres y la última que suma todos los miembros de un array de doubles. Desde el código se puede utilizar cualquiera de las tres versiones según convenga.

creación de constructores

Un constructor es un método que es llamado automáticamente al crear un objeto de una clase, es decir al usar la instrucción **new**. Sin embargo en ninguno de los ejemplos anteriores se ha definido constructor alguno, por eso no se ha utilizado ningún constructor al crear el objeto.

Un constructor no es más que un método que tiene el mismo nombre que la clase. Con lo cual para crear un constructor basta definir un método en el código de la clase que tenga el mismo nombre que la clase. Ejemplo:

```
class Ficha {
    private int casilla;

    Ficha() { //constructor
        casilla = 1;
    }

    public void avanzar(int n) {
        casilla += n;
    }

    public int casillaActual(){
        return casilla;
    }
}

public class app {
    public static void main(String[] args) {
        Ficha ficha1 = new Ficha();
        ficha1.avanzar(3);
        System.out.println(ficha1.casillaActual()); //Da 4
    }
}
```

En la línea *Ficha ficha1 = new Ficha()*; es cuando se llama al constructor, que es el que coloca inicialmente la casilla a 1. Pero el constructor puede tener parámetros:

```
class Ficha {
    private int casilla; //Valor inicial de la propiedad

    Ficha(int n) { //constructor
        casilla = n;
    }

    public void avanzar(int n) {
        casilla += n;
    }

    public int casillaActual(){
        return casilla;
    }
}

public class app {
    public static void main(String[] args) {
        Ficha ficha1 = new Ficha(6);
        ficha1.avanzar(3);
        System.out.println(ficha1.casillaActual()); //Da 9
    }
}
```

En este otro ejemplo, al crear el objeto *ficha1*, se le da un valor a la casilla, por lo que la casilla vale al principio **6**.

Hay que tener en cuenta que puede haber más de un constructor para la misma clase. Al igual que ocurría con los métodos, los constructores se pueden sobrecargar.

De este modo en el código anterior de la clase *Ficha* se podrían haber colocado los dos constructores que hemos visto, y sería entonces posible este código:

```
Ficha ficha1= new Ficha(); //La propiedad casilla de la
                        //ficha valdrá 1
Ficha ficha1= new Ficha(6); //La propiedad casilla de la
                        //ficha valdrá 6
```

métodos y propiedades genéricos (*static*)

Hemos visto que hay que crear objetos para poder utilizar los métodos y propiedades de una determinada clase. Sin embargo esto no es necesario si la propiedad o el método se definen precedidos de la palabra clave **static**. De esta forma se podrá utilizar el método sin definir objeto alguno. Así funciona la clase **Math** (véase la clase *Math*, página 20). Ejemplo:

```
class Calculadora {
    static public int factorial(int n) {
        int fact=1;
        while (n>0) {
            fact *=n--;
        }
        return fact;
    }
}
public class app {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Calculadora.factorial(5));
    }
}
```

En este ejemplo no ha hecho falta crear objeto alguno para poder calcular el factorial. Una clase puede tener métodos y propiedades genéricos (*static*) y métodos y propiedades dinámicas (normales).

Cada vez que se crea un objeto con **new**, se almacena éste en memoria. Los métodos y propiedades normales, gastan memoria por cada objeto que se cree, sin embargo los métodos estáticos no gastan memoria por cada objeto creado, gastan memoria al definir la clase sólo.

Hay que crear métodos y propiedades genéricos cuando ese método o propiedad vale o da el mismo resultado en todos los objetos. Pero hay que utilizar métodos normales (dinámicos) cuando el método da resultados distintos según el objeto.

destrucción de objetos

En C y C++ todos los programadores saben que los objetos se crean con **new** y para eliminarlos de la memoria y así ahorrarla, se deben eliminar con la instrucción **delete**. Es decir, es responsabilidad del programador eliminar la memoria que gastaban los objetos que se van a dejar de usar. La instrucción **delete** del C++ llama al destructor de la clase, que es una función que se encarga de eliminar adecuadamente el objeto.

La sorpresa de los programadores C++ que empiezan a trabajar en Java es que **no hay instrucción delete en Java**. La duda está entonces, en cuándo se elimina la memoria que ocupa un objeto.

En Java hay una recolección de basura (**garbage**=basura) la que se encarga de gestionar los objetos que se dejan de usar. Este proceso es automático e impredecible y trabaja en un hilo (**thread**) de baja prioridad.

Por lo general ese proceso de recolección de basura, trabaja cuando detecta que un objeto hace demasiado tiempo que no se utiliza en un programa. Esta eliminación depende de la máquina virtual, en casi todas la recolección se realiza periódicamente en un determinado lapso de tiempo. La implantación de máquina virtual conocida como HotSpot¹ suele hacer la recolección mucho más a menudo

Se puede forzar la eliminación de un objeto asignándole el valor **null**, pero eso no es lo mismo que el famoso **delete** del lenguaje C++; no se libera inmediatamente la memoria, sino que pasará un cierto tiempo (impredecible, por otro lado). Se puede invocar al recolector de basura invocando al método estático `System.gc()`. Esto hace que el recolector de basura trabaje en cuanto se lea esa invocación.

Sin embargo puede haber problemas al crear referencias circulares. Como:

```
class uno {
    dos d;
    uno() { //constructor
        d = new dos();
    }
}

class dos {
    uno u;
    dos() {
        u = new uno();
    }
}

public class app {
    public static void main(String[] args) {
        uno prueba = new uno();//referencia circular
        prueba = null; //no se liberará bien la memoria
    }
}
```

¹ Para saber más sobre HotSpot acudir a java.sun.com/products/hotspot/index.html.

```
}
```

Al crear un objeto de clase uno, automáticamente se crea uno de la clase dos, que al crearse creará otro de la clase uno. Eso es un error que provocará que no se libere bien la memoria salvo que se eliminen previamente los objetos referenciados.

el método *finalize*

Es equivalente a los destructores del C++. Es un método que es llamado antes de eliminar definitivamente al objeto para hacer limpieza final. Un uso puede ser eliminar los objetos creados en la clase para eliminar referencias circulares. Ejemplo:

```
class uno {
    dos d;
    uno() {
        d = new dos();
    }
    protected void finalize(){
        d = null; //Se elimina d por lo que pudiera pasar
    }
}
```

finalize es un método de tipo **protected** heredado por todas las clases ya que está definido en la clase raíz **Object**.

reutilización de clases

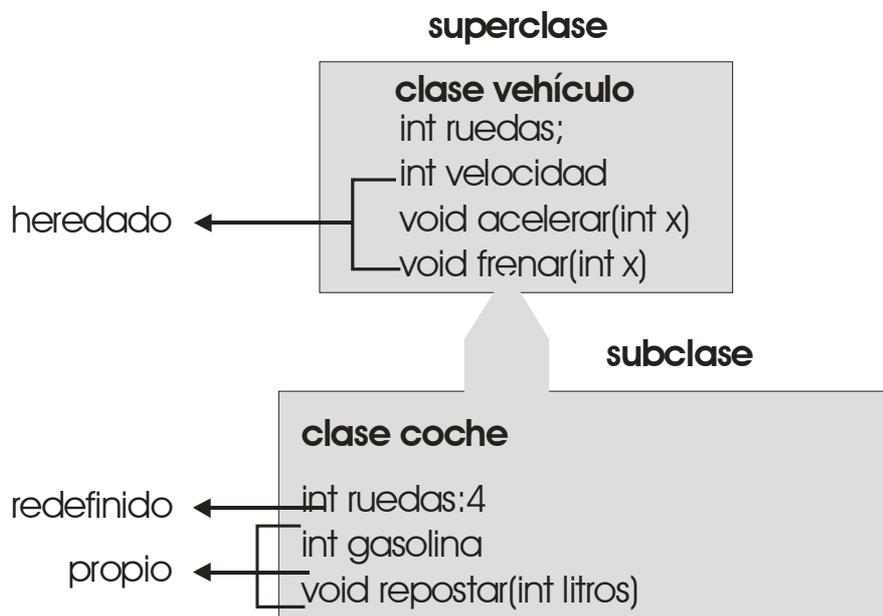
herencia

introducción

Es una de las armas fundamentales de la programación orientada a objetos. Permite crear nuevas clases que heredan características presentes en clases anteriores. Esto facilita enormemente el trabajo porque ha permitido crear clases estándar para todos los programadores y a partir de ellas crear nuestras propias clases personales. Esto es más cómodo que tener que crear nuestras clases desde cero.

Para que una clase herede las características de otra hay que utilizar la palabra clave **extends** tras el nombre de la clase. A esta palabra le sigue el nombre de la clase cuyas características se heredarán. Sólo se puede tener herencia de una clase (a la clase de la que se hereda se la llama **superclase** y a la clase heredada se la llama **subclase**). Ejemplo:

```
class coche extends vehiculo {  
  ...  
} //La clase coche parte de la definición de vehículo
```



métodos y propiedades no heredados

Por defecto se heredan todos los métodos y propiedades *friendly*, *protected* y *public* (no se heredan los *private*). Además si se define un método o propiedad en la subclase con el mismo nombre que en la superclase, entonces se dice que se está redefiniendo el método, con lo cual no se hereda éste, sino que se reemplaza por el nuevo.

Ejemplo:

```
class vehiculo {
    public int velocidad;
    public int ruedas;
    public void parar() {
        velocidad = 0;
    }
    public void acelerar(int kmh) {
        velocidad += kmh;
    }
}

class coche extends vehiculo{
    public int ruedas=4;
    public int gasolina;
    public void repostar(int litros) {
        gasolina+=litros;
    }
}
.....
public class app {
    public static void main(String[] args) {
        coche coche1=new coche();
        coche1.acelerar(80); //Método heredado
        coche1.repostar(12);
    }
}
```

anulación de métodos

Como se ha visto, las subclases heredan los métodos de las superclases. Pero es más, también los pueden sobrecargar para proporcionar una versión de un determinado método.

Por último, si una subclase define un método con el mismo nombre, tipo y argumentos que un método de la superclase, se dice entonces que se sobrescribe o anula el método de la superclase. Ejemplo:

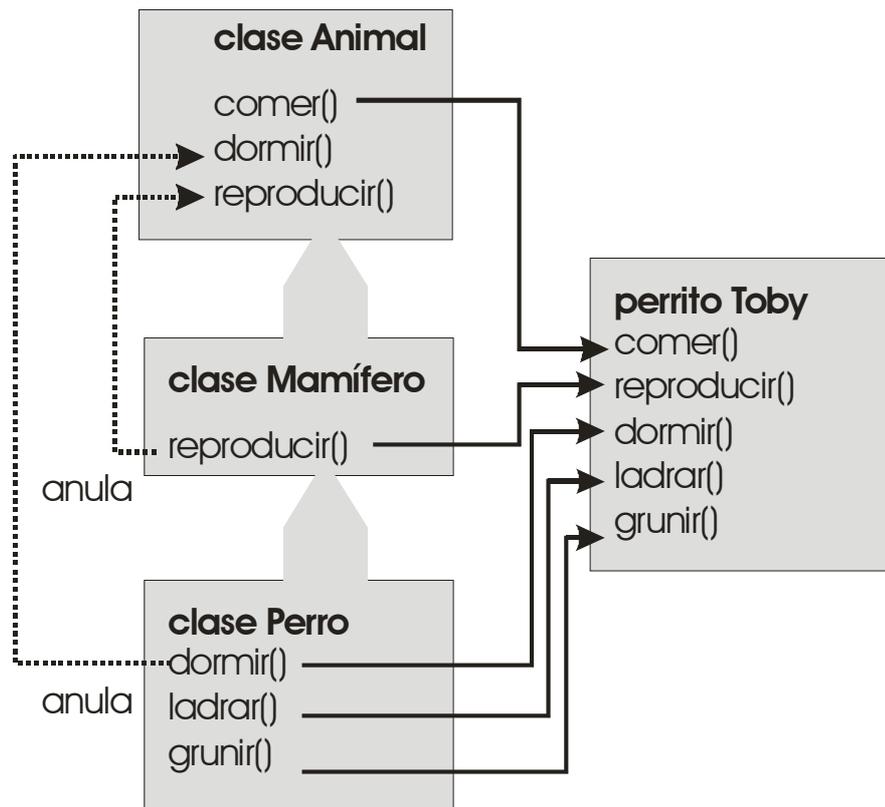


Ilustración 6, anulación de métodos

super

A veces se requiere llamar a un método de la superclase. Eso se realiza con la palabra reservada **super**. Si **this** hace referencia a la clase actual, **super** hace referencia a la superclase respecto a la clase actual, con lo que es un método imprescindible para poder acceder a métodos anulados por herencia. Ejemplo

```
public class vehiculo{
    double velocidad;
    ...
    public void acelerar(double cantidad) {
        velocidad+=cantidad;
    }
}

public class coche extends vehiculo{
    double gasolina;
    public void acelerar(double cantidad) {
        super.acelerar(cantidad);
        gasolina*=0.9;
    }
}
```

En el ejemplo anterior, la llamada *super.acelerar(cantidad)* llama al método *acelerar* de la clase *vehículo* (el cual *acelerará* la *marcha*). Es necesario redefinir el método *acelerar* en la clase *coche* ya que aunque la *velocidad* varía igual que en la *superclase*, hay que tener en cuenta el *consumo de gasolina*

Se puede incluso llamar a un **constructor** de una *superclase*, usando la sentencia **super()**. Ejemplo:

```
public class vehiculo{
    double velocidad;
    public vehiculo(double v){
        velocidad=v;
    }
}

public class coche extends vehiculo{
    double gasolina;
    public coche(double v, double g){
        super(v); //Llama al constructor de la clase vehiculo
        gasolina=g
    }
}
```

Por defecto Java realiza estas acciones:

- ⦿ Si la primera instrucción de un constructor de una subclase es una sentencia que no es ni **super** ni **this**, Java añade de forma invisible e implícita una llamada **super()** al constructor por defecto de la *superclase*, luego inicia las variables de la subclase y luego sigue con la ejecución normal.
- ⦿ Si se usa **super(..)** en la primera instrucción, entonces se llama al constructor seleccionado de la *superclase*, luego inicia las propiedades de la subclase y luego sigue con el resto de sentencias del constructor.
- ⦿ Finalmente, si esa primera instrucción es **this(..)**, entonces se llama al constructor seleccionado por medio de **this**, y después continúa con las sentencias del constructor. La inicialización de variables la habrá realizado el constructor al que se llamó mediante **this**.

casting de clases

Como ocurre con los tipos básicos (ver conversión entre tipos (*casting*), página 15, es posible realizar un *casting* de objetos para convertir entre clases distintas. Lo que ocurre es que sólo se puede realizar este *casting* entre subclases. Es decir se realiza un *casting* para especificar más una referencia de clase (se realiza sobre una *superclase* para convertirla a una referencia de una subclase suya).

En cualquier otro caso no se puede asignar un objeto de un determinado tipo a otro.

Ejemplo:

```
Vehiculo vehiculo5=new Vehiculo();
Coche cocheDePepe = new Coche("BMW");
vehiculo5=cocheDePepe //Esto sí se permite
cocheDePepe=vehiculo5;//Tipos incompatibles
cocheDepepe=(coche)vehiculo5;//Ahora sí se permite
```

Hay que tener en cuenta que los objetos nunca cambian de tipo, se les prepara para su asignación pero no pueden acceder a propiedades o métodos que no les sean propios. Por ejemplo, si *repostar()* es un método de la clase *coche* y no de *vehículo*:

```
Vehiculo v1=new Vehiculo();
Coche c=new Coche();
v1=c;//No hace falta casting
v1.repostar(5);//¡¡¡Error!!!
```

Cuando se fuerza a realizar un casting entre objetos, en caso de que no se pueda realizar ocurrirá una excepción del tipo **ClassCastingException**

instanceof

Permite comprobar si un determinado objeto pertenece a una clase concreta. Se utiliza de esta forma:

```
objeto instanceof clase
```

Comprueba si el objeto pertenece a una determinada clase y devuelve un valor **true** si es así. Ejemplo:

```
Coche miMercedes=new Coche();
if (miMercedes instanceof Coche)
    System.out.println("ES un coche");
if (miMercedes instanceof Vehículo)
    System.out.println("ES un coche");
if (miMercedes instanceof Camión)
    System.out.println("ES un camión");
```

En el ejemplo anterior aparecerá en pantalla:

```
ES un coche
ES un vehiculo
```

clases abstractas

A veces resulta que en las superclases se desean incluir métodos teóricos, métodos que no se desea implementar del todo, sino que sencillamente se indican en la clase para que el desarrollador que desee crear una subclase heredada de la clase abstracta, esté obligado a sobrescribir el método.

A las clases que poseen métodos de este tipo (métodos abstractos) se las llama **clases abstractas**. Son clases creadas para ser heredadas por nuevas clases creadas por el programador. Son clases base para herencia. Las clases abstractas no deben de ser instanciadas (no se pueden crear objetos de las clases abstractas).

Una clase abstracta debe ser marcada con la palabra clave **abstract**. Cada método abstracto de la clase, también llevará el *abstract*. Ejemplo:

```
abstract class vehiculo {
    public int velocidad=0;
    abstract public void acelera();
    public void para() {velocidad=0;}
}

class coche extends vehiculo {
    public void acelera() {
        velocidad+=5;
    }
}

public class prueba {
    public static void main(String[] args) {
        coche c1=new coche();
        c1.acelera();
        System.out.println(c1.velocidad);
        c1.para();
        System.out.println(c1.velocidad);
    }
}
```

final

Se trata de una palabra que se coloca antecediendo a un método, variable o clase. Delante de un método en la definición de clase sirve para indicar que ese método no puede ser sobrescrito por las subclases. Si una subclase intentar sobrescribir el método, el compilador de Java avisará del error.

Si esa misma palabra se coloca delante de una clase, significará que esa clase no puede tener descendencia.

Por último si se usa la palabra **final** delante de la definición de una propiedad de clase, entonces esa propiedad pasará a ser una constante, es decir no se le podrá cambiar el valor en ninguna parte del código.

relaciones entre clases

relaciones es-a y relaciones tiene-a

Se trata de una diferencia sutil, pero hay dos maneras de que una subclase herede de otra clase.

Siempre que aquí se ha hablado de herencia, en realidad nos referíamos a relaciones del tipo es-a. Veamos un ejemplo:

```
class uno{
    public void escribe() {
        System.out.println("la clase uno, escribe");
    }
}
class dos extends uno{
    dos() {
        escribe();
    }
}

public class prueba{
    public static void main(String[] args){
        dos d= new dos();//El método escribe escribirá
    }
}
```

La clase *dos* tiene una relación es-a con la clase *uno* ya que es una subclase de uno. Utiliza el método *escribe* por herencia directa (relación es-a).

Este mismo ejemplo en la forma de una relación tiene-a sería:

```
class uno{
    public void escribe() {
        System.out.println("la clase uno, escribe");
    }
}
class dos {
    uno u;
    dos() {
        u = new uno();
        u.escribe();
    }
}
```

```
public class prueba{
    public static void main(String[] args){
        dos d= new dos();//El método escribe escribirá
    }
}
```

El resultado es el mismo, pero el método *escribe* se ha utilizado, no por herencia, sino por el hecho de que la clase *dos* **tiene** un objeto de clase *uno*.

Se habla de relaciones **tiene-a** cuando una clase está contenida en otra.

clases internas

Se llaman clases internas a las clases que se definen dentro de otra clase. Esto permite simplificar aun más el problema de crear programas. Ya que un objeto complejo se puede descomponer en clases más sencillas. Pero requiere esta técnica una mayor pericia por parte del programador.

interfaces

La limitación de que sólo se puede heredar de una clase, hace que haya problemas ya que muchas veces se deseará heredar de varias clases. Aunque ésta no es la finalidad directa de las interfaces, sí que tiene cierta relación

Mediante interfaces se definen una serie de comportamientos de objeto. Estos comportamientos puede ser “implementados” en una determinada clase. No definen el tipo de objeto que es, sino lo que puede hacer (sus capacidades). Por ello lo normal es que las interfaces terminen con el texto “**able**” (*configurable, modificable, cargable*).

Por ejemplo en el caso de la clase Coche, esta deriva de la superclase Vehículo, pero además puesto que es un vehículo a motor, puede implementar métodos de una interfaz llamado por ejemplo **arrancable**.

utilizar interfaces

Para hacer que una clase utilice una interfaz, se añade detrás del nombre de la clase la palabra **implements** seguida del nombre del interfaz. Se pueden poner varios nombres de interfaces separados por comas (solucionando, en cierto modo, el problema de la herencia múltiple).

```
class Coche extends vehiculo implements arrancable {
    public void arrancar () {
        ....
    }
    public void detenerMotor() {
        ....
    }
}
```

Hay que tener en cuenta que la interfaz *arrancable* no tiene porque tener ninguna relación con la clase vehículo, es más se podría implementar el interfaz *arrancable* a una bomba de agua.

creación de interfaces

Una interfaz en realidad es una serie de **constantes y métodos abstractos**. Cuando una clase implementa un determinado interfaz puede anular los métodos abstractos de éste, redefiniéndolos en la propia clase.

Una interfaz se crea exactamente igual que una clase (se crean en archivos propios también), la diferencia es que la palabra **interface** sustituye a la palabra **class** y que sólo se pueden definir en un interfaz constantes y métodos abstractos.

Todas las interfaces son abstractas y sus métodos también son todos abstractos y públicos. Las variables se tienen obligatoriamente que inicializar. Ejemplo:

```
interface arrancable() {
    boolean motorArrancado=false;
    void arrancar();
    void detenerMotor();
}
```

Los métodos son simples prototipos y la variable se considera una constante (a no ser que se redefina en una clase que implemente esta interfaz)

subinterfaces

Una interfaz puede heredarse de otra interfaz, como por ejemplo en:

```
interface dibujable extends escribible, pintable {
```

dibujable es subinterfaz de *escribible* y *pintable*. Es curioso, pero los interfaces sí admiten herencia múltiple.

variables de interfaz

Al definir una interfaz, se pueden crear después variables de interfaz. Se puede interpretar esto como si el interfaz fuera un tipo especial de datos (que no de clase). La ventaja que proporciona esto es que pueden asignarse variables interfaz a cualquier objeto que tenga en su clase implementada la interfaz. Esto permite cosas como:

```
Arrancable motorcito; //motorcito es una variable de tipo
                        // arrancable
Coche c=new Coche(); //Objeto de tipo coche
BombaAgua ba=new BombaAgua(); //Objeto de tipo BombaAgua
motorcito=c; //Motorcito apunta a c
motorcito.arrancar() //Se arrancará c
motorcito=ba; //Motorcito apunta a ba
motorcito=arrancar; //Se arranca la bomba de agua
```

El juego que dan estas variables es impresionante, debido a que fuerzan acciones sobre objetos de todo tipo, y sin importar este tipo; siempre y cuando estos objetos tengan implementados los métodos del interfaz de la variable.

interfaces como funciones de retroinvocación

En C++ una función de retroinvocación es un puntero que señala a un método o a un objeto. Se usan para controlar eventos. En Java se usan interfaces para este fin. Ejemplo:

```
interface Escribible {
    void escribe(String texto);
}

class Texto implements Escribible {
    ...
    public void escribe(texto) {
        System.out.println(texto);
    }
}

class Prueba {
    Escribible escritor;
    public Prueba(Escribible e) {
        escritor=e;
    }
    public void enviaTexto(String s) {
        escritor.escribe(s);
    }
}
```

En el ejemplo *escritor* es una variable de la interfaz *Escribible*, cuando se llama a su método *escribe*, entonces se usa la implementación de la clase *texto*.

creación de paquetes

Un paquete es una colección de clases e interfaces relacionadas. El compilador de Java usa los paquetes para organizar la compilación y ejecución. Es decir, un paquete es una biblioteca. Mediante el comando **import** (visto anteriormente), se permite utilizar una determinada clase en un programa. Esta sentencia se coloca arriba del código de la clase.

```
import ejemplos.tema5.vehiculo;
import ejemplos.tema8.* //Usa todas las clase del paquete tema8
```

Cuando desde un programa se hace referencia a una determinada clase se busca ésta en los paquetes que se han importado al programa. Si ese nombre de clase se ha definido en un solo paquete, se usa. Si no es así podría haber ambigüedad por ello se debe usar un prefijo delante de la clase con el nombre del paquete. Es decir:

```
paquete.clase
```

O incluso:

```
paquete1.paquete2.....clase
```

En el caso de que el paquete sea subpaquete de otro más grande.

Las clases son visibles en el mismo paquete a no ser que se las haya declarado con el modificador **private**. Para que sean visible para cualquier clase de cualquier paquete, deben declararse con **public**.

organización de los paquetes

Los paquetes en realidad son subdirectorios cuyo raíz debe ser absolutamente accesible por el sistema operativo. Para ello a veces es necesario usar la variable de entorno **CLASSPATH** de la línea de comandos. Esta variable se suele definir en el archivo **autoexec.bat** o en MI PC en el caso de las últimas versiones de Windows (Véase proceso de compilación, página 9).

Así para el paquete **prueba.reloj** tiene que haber una carpeta prueba, dentro de la cual habrá una carpeta reloj.

Una clase se declara perteneciente aun determinado paquete usando la instrucción **package** al principio del código:

```
//Clase perteneciente al paquete tema5 que está en ejemplos  
package ejemplos.tema5;
```


excepciones

introducción a las excepciones

Uno de los problemas más importantes al escribir aplicaciones es el tratamiento de los errores. Errores no previstos que distorsionan la ejecución del programa. Las **excepciones** de Java hacen referencia a este hecho. Se denomina excepción a una situación inhabitual, es decir una condición de error en tiempo de ejecución (es decir cuando el programa ya ha sido compilado y se está ejecutando). Ejemplos:

- ⦿ El archivo que queremos abrir no existe
- ⦿ Falla la conexión a una red
- ⦿ La clase que se desea utilizar no se encuentra en ninguno de los paquetes reseñados con **import**

En Java, cuando esto ocurre, el código es *lanzado* a una determinada rutina previamente preparada por el programador, que permite manipular esa excepción. Si la excepción no fuera capturada, la ejecución del programa se detendría.

En Java hay muchos tipos de excepciones (de operaciones de entrada y salida, de operaciones irreales. El paquete **java.lang.Exception** y sus subpaquetes contienen todos los tipos de excepciones.

Cuando se produce un error se genera un objeto de tipo **Exception**. Este objeto se pasa al código que se ha definido para manejar la excepción. Dicho código puede manipular las propiedades del objeto Exception.

Hay una clase, la **java.lang.Error** y sus subclases que sirven para definir los errores irre recuperables.

try y catch

Las sentencias que tratan las excepciones son **try** y **catch**. La sintaxis es:

```
try {  
    instrucciones que se ejecutan salvo que haya un error  
}  
catch (TipoExcepción objetoQueCapturaLaExcepción) {  
    instrucciones que se ejecutan si hay un error  
}
```

Puede haber más de una sentencia **catch** para un mismo bloque **try**. Ejemplo:

```
try {  
    readFromFile("arch");  
    ...  
}
```

```
catch (FileNotFoundException e) {  
    //archivo no encontrado  
    ...  
}  
catch (IOException e) {  
    ...  
}
```

Dentro del bloque **try** se colocan las instrucciones susceptibles de provocar una excepción, el bloque **catch** sirve para capturar esa excepción y evitar el fin de la ejecución del programa. Desde el bloque catch se maneja, en definitiva, la excepción.

Cada catch maneja un tipo de excepción. Cuando se produce una excepción, se busca el catch que posea el manejador de excepción adecuado, será el que utilice el mismo tipo de excepción que se ha producido. Dentro del bloque try puede haber varias sentencias que provoquen el mismo tipo de excepción pero bastará una sola sentencia catch para manejarlas.

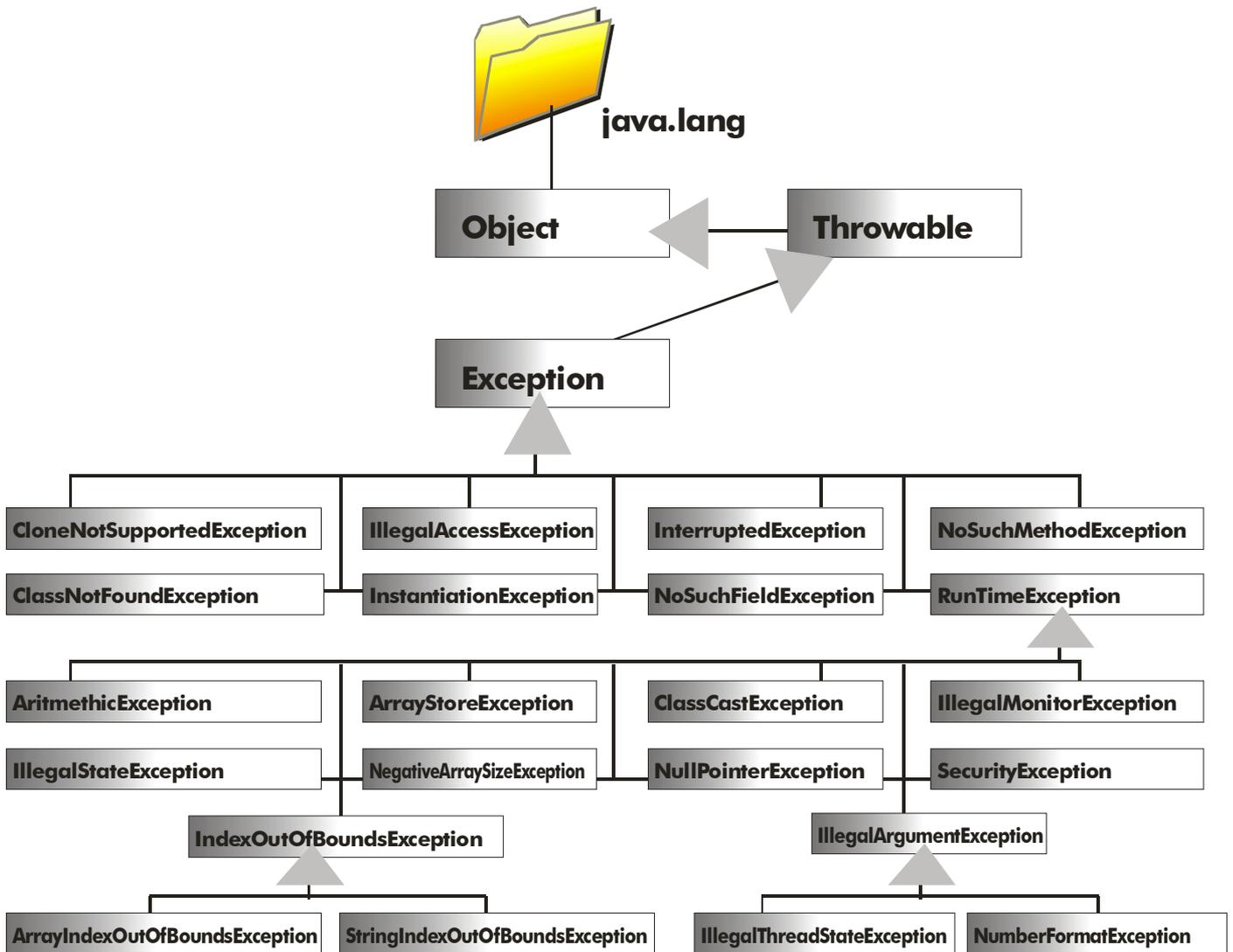


Ilustración 7, Jerarquía de las clases de manejo de excepciones

manejo de excepciones

Siempre se debe controlar una excepción, de otra forma nuestro software está a merced de los fallos. En la programación siempre ha habido dos formas de manejar la excepción:

- ⊙ **Interrupción.** En este caso se asume que el programa ha encontrado un error irrecuperable. La operación que dio lugar a la excepción se anula y se entiende que no hay manera de regresar al código que provocó la excepción. Es decir, la operación que dio pies al error, se anula.
- ⊙ **Reanudación.** Se puede manejar el error y regresar de nuevo al código que provocó el error.

La filosofía de Java es del tipo **interrupción**, pero se puede intentar emular la reanudación encerrando el bloque **try** en un **while** que se repetirá hasta que el error deje de existir. Ejemplo:

```
boolean indiceNoValido=true;
int i; //Entero que tomará nos aleatorios de 0 a 9
String texto[]={\"Uno\", \"Dos\", \"Tres\", \"Cuatro\", \"Cinco\"};
while(indiceNoValido) {
    try{
        i=Math.round(Math.random()*9);
        System.out.println(texto[i]);
        indiceNoValido=false;
    } catch (ArrayIndexOutOfBoundsException exc) {
        System.out.println(\"Fallo en el índice\");
    }
}
```

En el código anterior, el índice *i* calcula un número del 0 al 9 y con ese número el código accede al array *texto* que sólo contiene 5 elementos. Esto producirá muy a menudo una excepción del tipo *ArrayIndexOutOfBoundsException* que es manejada por el *catch* correspondiente. Normalmente no se continuaría intentando. Pero como tras el bloque *catch* está dentro del **while**, se hará otro intento y así hasta que no haya excepción, lo que provocará que *indiceNoValido* valga *true* y la salida, al fin, del *while*.

Como se observa en la Ilustración 7, la clase **Exception** es la superclase de todos los tipos de excepciones. Esto permite utilizar una serie de métodos comunes a todas las clases de excepciones:

- ⊙ **String getMessage().** Obtiene el mensaje descriptivo de la excepción o una indicación específica del error ocurrido:

```
try{
    ....
} catch (IOException ioe){
    System.out.println(ioe.getMessage());
```

```
}
```

- ⦿ **String toString()**. Escribe una cadena sobre la situación de la excepción. Suele indicar la clase de excepción y el texto de **getMessage()**.
- ⦿ **void printStackTrace()**. Escribe el método y mensaje de la excepción (la llamada información de pila). El resultado es el mismo mensaje que muestra el ejecutor (la máquina virtual de Java) cuando no se controla la excepción.

throws

Hay código al que hay que marcarle la posibilidad de que pueda provocar un determinado tipo de excepción. Si no, las excepciones, en ese código, no se pueden comprobar. Esto se hace añadiendo la palabra **throws** tras la primera línea de un método. Ejemplo:

```
void usarArchivo (String archivo) throws IOException,  
InterruptedException {...
```

En este caso se está indicando que el método *usarArchivo* puede provocar excepciones del tipo *IOException* y *InterruptedException*. Esto significará, además, que el que utilice este método debe preparar el *catch* correspondiente para manejar los posibles errores.

throw

Esta instrucción nos permite nosotros nuestras propias excepciones (o lo que es lo mismo, crear artificialmente nosotros las excepciones). Ante:

```
throw new Exception();
```

El flujo del programa se dirigirá a la instrucción *try/catch* más cercana. Se pueden utilizar constructores en esta llamada:

```
throw new Exception("Error grave, grave");
```

Eso construye una excepción con el mensaje indicado.

throw permite también *relanzar* excepciones. Esto significa que dentro de un *catch* podemos colocar una instrucción **throw** para lanzar la nueva excepción que será capturada por el *catch* correspondiente:

```
try{  
    ...  
} catch (ArrayIndexOutOfBoundsException exc) {  
    throw new IOException();  
} catch (IOException) {  
    ...  
}
```

El segundo catch capturará también las excepciones del primer tipo

finally

La cláusula finally está pensada para limpiar el código en caso de excepción. Su uso es:

```
try{
    ...
}catch (FileNotFoundException fnfe){
    ...
}catch(IOException ioe){
    ...
}catch(Exception e){
    ...
}finally{
    ...//Instrucciones de limpieza
}
```

Las sentencias finally se ejecutan tras haberse ejecutado el catch correspondiente. Si ningún catch capturó la excepción, entonces se ejecutarán esas sentencias antes de devolver el control al siguiente nivel o antes de romperse la ejecución.

Hay que tener muy en cuenta que **las sentencias finally se ejecutan independientemente de si hubo o no excepción**. Es decir esas sentencias se ejecutan siempre, haya o no excepción. Son sentencias a ejecutarse en todo momento.

clases fundamentales

la clase *Object*

Todas las clases de Java poseen una superclase común, esa es la clase **Object**. Por eso los métodos de la clase *Object* son fundamentales ya que todas las clases los heredan. Esos métodos están pensados para todas las clases, pero en muchas ocasiones hay que redefinirlos para que funcionen adecuadamente

comparar objetos

La clase *Object* proporciona un método para comprobar si dos objetos son iguales. Este método es **equals**. Este método recibe como parámetro un objeto con quien comparar y devuelve **true** si los dos objetos son iguales.

No es lo mismo **equals** que usar la comparación de igualdad. Ejemplos:

```
Coche uno=new Coche("Renault","Megane","P4324K");
Coche dos=uno;
boolean resultado=(uno.equals(dos)); //Resultado valdrá true
resultado=(uno==dos); //Resultado también valdrá true
dos=new Coche("Renault","Megane","P4324K");
resultado=(uno.equals(dos)); //Resultado valdrá true
resultado=(uno==dos); //Resultado ahora valdrá false
```

En el ejemplo anterior **equals** devuelve **true** si los dos coches tienen el mismo modelo, marca y matrícula (esto habrá que haberlo indicado redefiniendo el método **equals** en la clase *Coche*). El operador "**==**" devuelve **true** si los dos objetos se refieren a la misma cosa (las dos referencias apuntan al mismo objeto).

En el ejemplo anterior el método **equals** sería:

```
public class Coche extends Vehículo{
    public boolean equals (Object o){
        if ((o!=null) && (o instanceof Coche)){
            if ((o.matricula==matricula) &&
                (o.marca==marca) && (o.modelo==modelo))
                return true
        }
        return false; //Si no se cumple todo lo anterior
```

clonar objetos

El método **clone** está pensado para conseguir una copia de un objeto. Es un método **protected** por lo que sólo podrá ser usado por la propia clase y sus descendientes, salvo que se le redefina con **public**.

Además si una determinada clase desea poder clonar sus objetos de esta forma, debe implementar la interfaz **Cloneable** (perteneciendo al paquete `java.lang`), que no

contiene ningún método pero sin ser incluida al usar clone ocurriría una excepción del tipo **CloneNotSupportedException**.

Ejemplo:

```
public class Coche extends Vehiculo implements arrancable,
Cloneable{
    public Object clone(){
        try{
            return (super.clone());
        }catch(CloneNotSupportedException cnse){
            System.out.println("Error inesperado en clone");
            return null;
        }
    }
    ....
    //Clonación
    Coche uno=new Coche();
    Coche dos=(Coche)uno.clone();
}
```

En la última línea del código anterior, el cast "(Coche)" es obligatorio ya que clone devuelve forzosamente un objeto tipo Object.

método toString

Este es un método de la clase *Object* que da como resultado un texto que describe al objeto. la utiliza, por ejemplo el método **println** para poder escribir un método por pantalla. Normalmente en cualquier clase habría que definir el método **toString**. Sin redefinirlo el resultado podría ser:

```
Coche uno=new Coche();
System.out.println(uno); //Escribe: Coche@26e431
```

Si redefinimos este método en la clase Coche:

```
public String toString(){
    return("Velocidad :"+velocidad+"\nGasolina: "+gasolina);
}
```

Ahora en el primer ejemplo se escribiría la velocidad y la gasolina del coche.

hashcode

Un *hashcode* es un número de comprobación de un objeto. Es un firma numérica de éste. Es distinto código para objetos distintos, pero debería ser el mismo para objetos con los mismos datos (objetos que al compararse con *equals* devuelven *true*).

Los *hashcodes* se utilizan en las tablas hash que son tablas dinámicas que permiten almacenar datos y asociarles un código.

lista métodos de la clase Object

método	significado
protected Object clone()	Devuelve como resultado una copia del objeto.
boolean equals(Object obj)	Compara el objeto con un segundo objeto que es pasado como referencia (el objeto <i>obj</i>). Devuelve true si son iguales.
protected void finalize()	Destructor del objeto
Class getClass()	Proporciona la clase del objeto
int hashCode()	Devuelve un valor <i>hashCode</i> para el objeto
void notify()	Activa un hilo (thread) sencillo en espera.
void notifyAll()	Activa todos los hilos en espera.
String toString()	Devuelve una cadena de texto que representa al objeto
void wait()	Hace que el hilo actual espere hasta la siguiente notificación
void wait(long tiempo)	Hace que el hilo actual espere hasta la siguiente notificación, o hasta que pase un determinado tiempo
void wait(long tiempo, int nanos)	Hace que el hilo actual espere hasta la siguiente notificación, o hasta que pase un determinado tiempo o hasta que otro hilo interrumpa al actual

clase Class

La clase **Object** posee un método llamado **getClass()** que devuelve la clase a la que pertenece un determinado objeto. La clase **Class** es también una superclase común a todas las clase, pero a las clases que están en ejecución.

Class tiene una gran cantidad de métodos que permiten obtener diversa información sobre la clase de un objeto determinado en tiempo de ejecución. Ejemplo:

```
String prueba="Hola, hola";
Class clase=prueba.getClass();
System.out.println(clase.getName());/*java.lang.String*
System.out.println(clase.getPackage());/*package java.lang*
System.out.println(clase.getSuperclass());
                /*class package java.lang.Object*
Class clase2= Class.forName("java.lang.String");
```

lista de métodos de Class

método	significado
String getName()	Devuelve el nombre completo de la clase.
String getPackage()	Devuelve el nombre del paquete en el que está la clase.

método	significado
static Class.forName(String s) throws <code>ClassNotFoundException</code>	Devuelve la clase a la que pertenece el objeto cuyo nombre se pasa como argumento. En caso de no encontrar el nombre lanza un evento del tipo ClassNotFoundException .
Class[] getClasses()	Obtiene un array con las clases e interfaces miembros de la clase en la que se utilizó este método.
ClassLoader getClassLoader()	Obtiene el getClassLoader() (el cargador de clase) de la clase
Class getComponentType()	Devuelve en forma de objeto class , el tipo de componente de un array (si la clase en la que se utilizó el método era un array). Por ejemplo devuelve int si la clase representa un array de tipo int . Si la clase no es un array, devuelve null .
Constructor getConstructor(Class[] parameterTypes) throws <code>NoSuchMethodException</code> , <code>SecurityException</code>	Devuelve el constructor de la clase que corresponde a lista de argumentos en forma de array Class .
Constructor[] getConstructors() throws <code>SecurityException</code>	Devuelve un array con todos los constructores de la clase.
Class[] getDeclaredClasses() throws <code>SecurityException</code>	Devuelve un array con todas las clases e interfaces que son miembros de la clase a la que se refiere este método. Puede provocar una excepción SecurityException si se nos deniega el acceso a una clase.
Constructor getDeclaredConstructor(class[] parametros)	Obtiene el constructor que se corresponde a la lista de parámetros pasada en forma de array de objetos Class .
Constructor [] getDeclaredConstructors() throws <code>NoSuchMethodException</code> , <code>SecurityException</code>	Devuelve todos los constructores de la clase en forma de array de constructores.
Field getDeclaredField(String nombre) throws <code>NoSuchFieldException</code> , <code>SecurityException</code>	Devuelve la propiedad declarada en la clase que tiene como nombre la cadena que se pasa como argumento.
Field [] getDeclaredFields() throws <code>SecurityException</code>	Devuelve todas las propiedades de la clase en forma de array de objetos Field .
Method getDeclaredMethod(String nombre, Class[] TipoDeParametros) throws <code>NoSuchMethodException</code> , <code>SecurityException</code>	Devuelve el método declarado en la clase que tiene como nombre la cadena que se pasa como argumento como tipo de los argumentos, el que indique el array Class especificado

método	significado
Method [] getDeclaredMethods() throws <i>SecurityException</i>	Devuelve todos los métodos de la clase en forma de array de objetos Method .
Class getDeclaringClass() throws <i>SecurityException</i>	Devuelve la clase en la que se declaró la actual. Si no se declaró dentro de otra, devuelve null .
Field getField(String nombre) throws <i>NoSuchFieldException</i> , <i>SecurityException</i>	Devuelve (en forma de objeto Field) la propiedad pública cuyo nombre coincida con el que se pasa como argumento.
Field[] getFields() throws <i>SecurityException</i>	Devuelve un array que contiene una lista de todas las propiedades públicas de la clase.
Class[] getInterface()	Devuelve un array que representa a todos los interfaces que forman parte de la clase.
Method getMethod (String nombre, Class[] <i>TipoDeParametros)</i> throws <i>NoSuchMethodException</i> , <i>SecurityException</i>	Devuelve el método público de la clase que tiene como nombre la cadena que se pasa como argumento como tipo de los argumentos, el que indique el array Class especificado
Method [] getMethods() throws <i>SecurityException</i>	Devuelve todos los métodos públicos de la clase en forma de array de objetos Method .
int getModifiers()	Devuelve, codificados, los modificadores de la clase (protected, public,...). Para decodificarlos hace falta usar la clase Modifier .
String getName()	Devuelve el nombre de la clase.
String getPackage()	Devuelve el paquete al que pertenece la clase.
ProtectionDomain getProtectionDomain()	Devuelve el dominio de protección de la clase. (JDK 1.2)
URL getResource(String <i>nombre)</i>	Devuelve, en forma de URL, el recurso cuyo nombre se indica
InputStream getResourceAsStream(String <i>nombre)</i>	Devuelve, en forma de <i>InputStream</i> , el recurso cuyo nombre se indica
class getSuperclass()	Devuelve la superclase a la que pertenece ésta. Si no hay superclase, devuelve null
boolean isArray()	Devuelve true si la clase es un array
boolean isAssignableFrom(Class clas2)	Devuelve true si la clase a la que pertenece <i>clas2</i> es asignable a la clase actual.
boolean isInstance(Object o)	Devuelve true si el objeto <i>o</i> es compatible con la clase. Es el equivalente dinámico al operador instanceof .
boolean isInterface()	Devuelve true si el objeto class representa a una interfaz.
boolean isPrimitive()	Devuelve true si la clase no tiene superclase.

método	significado
Object newInstance() throws InstantiationException, IllegalAccessException	Crea un nuevo objeto a partir de la clase actual. El objeto se crea usando el constructor por defecto.
String toString()	Obtiene un texto descriptivo del objeto. Suele ser lo mismo que el resultado del método getName() .

reflexión

En Java, por traducción del término **reflection**, se denomina reflexión a la capacidad de un objeto de examinarse a sí mismo. En el paquete **java.lang.reflect** hay diversas clases que tienen capacidad de realizar este examen. Casi todas estas clases han sido referenciadas al describir los métodos de la clase **Class**.

Class permite acceder a cada elemento de reflexión de una clase mediante dos pares de métodos. El primer par permite acceder a los métodos públicos (**getField** y **getFields** por ejemplo), el segundo par accede a cualquier elemento miembro (**getDeclaredField** y **getDeclaredFields**) por ejemplo.

clase Field

La clase `java.lang.reflect.Field`, permite acceder a las propiedades (campos) de una clase. Métodos interesantes:

método	significado
Object get ()	Devuelve el valor del objeto Field .
Class getDeclaringClass()	Devuelve la clase en la que se declaró la propiedad.
int getModifiers()	Devuelve, codificados, los modificadores de la clase (protected, public,...). Para decodificarlos hace falta usar la clase Modifier .
String getName()	Devuelve el nombre del campo.
Class getType()	Devuelve, en forma de objeto Class , el tipo de la propiedad.
void set(Object o, Object value)	Asigna al objeto un determinado valor.
String toString()	Cadena que describe al objeto.

clase Method

Representa métodos de una clase. Sus propios métodos son:

método	significado
Class getDeclaringClass()	Devuelve la clase en la que se declaró la propiedad.
Class[] getExceptionTypes()	Devuelve un array con todos los tipos de excepción que es capaz de lanzar el método.
int getModifiers()	Devuelve, codificados, los modificadores de la clase (protected, public,...). Para decodificarlos hace falta usar la clase Modifier .
String getName()	Devuelve el nombre del método.

método	significado
Class getParameterTypes()	Devuelve, en forma de array Class , los tipos de datos de los argumentos del método.
Class getReturnType()	Devuelve, en forma de objeto Class , el tipo de datos que devuelve el método.
void invoke(Object o, Object[] argumentos)	Invoca al método <i>o</i> usando la lista de parámetros indicada.
String toString()	Cadena que describe al objeto.

clase Constructor

Representa constructores. Tiene casi los mismos métodos de la clase anterior.

método	significado
Class getDeclaringClass()	Devuelve la clase en la que se declaró la propiedad.
Class[] getExceptionTypes()	Devuelve un array con todos los tipos de excepción que es capaz de lanzar el método.
int getModifiers()	Devuelve, codificados, los modificadores de la clase (protected, public,...). Para decodificarlos hace falta usar la clase Modifier .
String getName()	Devuelve el nombre del método.
Class getParameterTypes()	Devuelve, en forma de array Class , los tipos de datos de los argumentos del método.
Object newInstance(Object[] argumentos) throws InstantiationException, IllegalAccessException, IllegalArgumentException, InvocationTargetException	Crea un nuevo objeto usando el constructor de clase que se corresponda con la lista de argumentos pasada.
String toString()	Cadena que describe al objeto.

clases para tipos básicos

En Java se dice que todo es considerado un objeto. Para hacer que esta filosofía sea más real se han diseñado una serie de clases relacionadas con los tipos básicos. El nombre de estas clases es:

clase	representa al tipo básico..
java.lang.Void	void
java.lang.Boolean	boolean
java.lang.Character	char
java.lang.Byte	byte
java.lang.Short	short
java.lang.Integer	int
java.lang.Long	long

clase	representa al tipo básico..
java.lang.Float	float
java.lang.Double	double

Hay que tener en cuenta que no son equivalentes a los tipos básicos. Su construcción se basa en objetos, es decir tienen constructor:

```
Double n=new Double(18.3);  
Double o=new Double("18.5");
```

El constructor admite valores del tipo básico relacionado e incluso valores String que contengan texto convertible a ese tipo básico. Si ese texto no es convertible, ocurre una excepción del tipo **NumberFormatException**.

la conversión de un String a un tipo básico es una de las utilidades básicas de estas clases, por ello estas clases poseen el método **valueOf** entre otros para convertir un String en uno de esos tipos. Este método es estático:

```
String s="2500";  
Integer a=Integer.valueOf(s);  
Short b=Short.valueOf(s);  
Double c=Short.valueOf(s);  
Byte d=Byte.valueOf(s); //Excepción!!!
```

Hay otro método en cada una de esas clases que se llama **parse** seguido del tipo básico a convertir. Por ejemplo:

```
String s="2500";  
int y=Integer.parseInt(s);  
short z=Short.parseShort(s);  
double c=Short.parseDouble(s);  
byte x=Byte.parseByte(s);
```

Estos métodos son todos estáticos. Todas las clases además poseen métodos dinámicos para convertir a otros tipos (intValue, longValue,... o el conocido toString).

números aleatorios

La clase **java.util.Random** está pensada para la producción de elementos aleatorios. Los números aleatorios producen dicha aleatoriedad usando una fórmula matemática muy compleja que se basa en, a partir de un determinado número obtener aleatoriamente el siguiente. Ese primer número es la semilla.

El constructor por defecto de esta clase crea un número aleatorio utilizando una semilla obtenida a partir de la fecha y la hora. Pero si se desea repetir continuamente la misma semilla, se puede iniciar usando un determinado número **long**:

```
Random r1=Random(); //Semilla obtenida de la fecha y hora  
Random r2=Random(182728L); //Simlla obtenida de un long
```

métodos de Random

método	devuelve
nextBoolean()	true o false aleatoriamente
nextInt()	un int
nextInt(int n)	Un número entero de 0 a <i>n</i> (incluido)
nextLong()	Un long
nextFloat()	Número decimal de -1,0 a 1.0
nextDouble()	Número doble de -1,0 a 1.0
setSeed(long semilla)	Permite cambiar la semilla.

fechas

Sin duda alguna el control de fechas y horas es uno de los temas más pesados de la programación. Por ello desde Java hay varias clase dedicadas a su control.

La clase **java.util.Calendar** permite usar datos en forma de día mes y año, su descendiente **java.util.GregorianCalendar** añade compatibilidad con el calendario Gregoriano, la clase **java.util.Date** permite trabajar con datos que representan un determinado instante en el tiempo y la clase **java.text.DateFormat** está encargada de generar distintas representaciones de datos de fecha y hora.

clase Calendar

Se trata de una clase abstracta que define la funcionalidad de las fechas de calendario y define una serie de campos muy interesantes para trabajar con las fechas. Entre ellas:

- ⊙ **Día de la semana:** DAY_OF_WEEK número del día de la semana (del 0 al 6). Se pueden usar las constantes MONDAY, TUESDAY, WEDNESDAY, THURSDAY, FRIDAY, SATURDAY, SUNDAY
- ⊙ **Mes:** MONTH es el mes del año (el primer, JANUARY, es el 0). Se pueden usar las constantes: JANUARY, FEBRUARY, MARCH, APRIL, MAY, JUNE, JULY, AUGUST, SEPTEMBER, OCTOBER, NOVEMBER, DECEMBER.
- ⊙ **Día del mes:** DAY_OF_MONTH número del día de la semana
- ⊙ **Semana del año:** WEEK_OF_YEAR indica o ajusta el número de semana del año.
- ⊙ **Semana del mes:** WEEK_OF_MONTH indica o ajusta el número de semana del mes.
- ⊙ **Día del año:** DAY_OF_YEAR número del día de la semana
- ⊙ **Hora:** HOUR, hora en formato de 12 horas. HOUR_OF_DAY hora en formato de 24 horas.
- ⊙ **AM_PM.** Propiedad que sirve para indicar en qué parte del día estamos, AM o PM.
- ⊙ **Minutos.** MINUTE

- **Segundos.** SECOND también se puede usar MILISECOND.

Esta clase también define una serie de métodos abstractos y estáticos. Entre los que destacan **get** y **set**.

clase `GregorianCalendar`

Es subclase de la anterior. Permite crear datos de calendario gregoriano. Tiene numerosos constructores, algunos de ellos son:

```
GregorianCalendar fecha1=new GregorianCalendar();
//Crea fecha1 con la fecha actual
GregorianCalendar fecha2=new GregorianCalendar(2003,7,2);
//Crea fecha2 con fecha 2 de julio de 2003
GregorianCalendar fecha2=new
GregorianCalendar(2003,Calendar.JULY,2);
//Igual que la anterior
GregorianCalendar fecha2=new
GregorianCalendar(2003,7,2,12,30);
//2 de Julio de 2003 a las 12:30
GregorianCalendar fecha2=new
GregorianCalendar(2003,7,2,12,30,15);
//2 de Julio de 2003 a las 12:30:15
```

método `get`

El método **get** heredado de la clase **Calendar** sirve para poder obtener un detalle de una fecha. A este método se le pasa el campo a obtener (véase lista de campos en la clase **Calendar**). Ejemplos:

```
GregorianCalendar fecha=new
GregorianCalendar(2003,7,2,12,30,23);
System.out.println(fecha.get(Calendar.MONTH));
System.out.println(fecha.get(Calendar.DAY_OF_YEAR));
System.out.println(fecha.get(Calendar.SECOND));
System.out.println(fecha.get(Calendar.MILLISECOND));
/* La salida es
7
214
23
0
*/
```

método `set`

Es el contrario del anterior, sirve para modificar un campo del objeto de calendario. Tiene dos parámetros: el campo a cambiar (MONTH, YEAR,...) y el valor que valdrá ese campo:

```
fecha.set(Calendar.MONTH, Calendar.MAY);  
fecha.set(Calendar.DAY_OF_MONTH, 12)
```

Otro uso de set consiste en cambiar la fecha indicando, año, mes y día u opcionalmente hora y minutos.

```
fecha.set(2003,17,9);
```

método getTime

Devuelve un objeto Date que es el equivalente a la fecha de calendario.

método setTime

Hace que el objeto de calendario tome como fecha la representada por un objeto date.

```
Date d=new Date()  
GregorianCalendar gc=new GregorianCalendar()  
g.setTime(d);
```

clase Date

Representa una fecha en forma de milisegundos transcurridos, su idea es representar un instante. Cuenta fechas desde el 1900. Normalmente se utiliza conjuntamente con la clase **GregorianCalendar**.

clase DateFormat

Clase que implementa métodos sofisticados para formatear fechas. Tiene una gran cantidad de opciones. Por defecto un objeto DateFormat con opciones básicas se crea con:

```
DateFormat sencillo=DateFormat.getInstance();
```

El método estático **getInstance()** permite crear objetos de fecha con formato de fecha corta y opciones básicas.

Otras opciones consisten crear formatos de fecha con **getDateInstance**, **getTimeInstance** o **getDateTimeInstance**. Son todos métodos estáticos que recibe como parámetro el nivel de detalle de la fecha y se suele indicar con las constantes SHORT, MEDIUM, LONG y FULL.

```
DateFormat df=DateFormat.getDateInstance(DateFormat.LONG);  
System.out.println(df.format(new Date()));  
//16 de Septiembre de 2003
```

La fecha sale con el formato por defecto del sistema. Se puede añadir un segundo parámetro de tipo **Locale** que hace que el formato de fecha se cree con las propiedades de las fechas de un determinado país. Ejemplo:

```
DateFormat df=DateFormat.getDateInstance(DateFormat.LONG,
Locale.ITALY)
System.out.println(df.format(new Date()));
// 16 settembre 2003
```

El método **format** es el encargado de convertir el objeto en forma de String. Este método recibe un objeto **Date** como parámetro.

El método contrario a **format** es **parse** que convierte un String en forma de fecha. Si el String no es válido ocurrirá una excepción del tipo **ParseException**. También pueden ocurrir excepciones **NullPointerException** y **StringIndexOutOfBoundsException**.

temporizador

Desde la versión 1.3 de Java hay dos clases que permiten trabajar con temporizadores. Son **java.util.Timer** y **java.util.TimerTask**.

clase TimerTask

Representa una tarea de temporizador; es decir una tarea que se asignará a un determinado temporizador.

Se trata de una clase abstracta, por lo que hay que definir descendientes para poder utilizarla. Cuando se redefine una subclase se debe definir el método abstracto **run**. Este método es el que realiza la operación que luego se asignará a un temporizador.

El método **cancel** permite cancelar la ejecución de la tarea. Si la tarea ya había sido ejecutada, devuelve **false**.

clase Timer

Es la que representa al temporizador. El temporizador se crea usando el constructor por defecto. Mediante el método **schedule** se consigue programar el temporizador. Este método tiene como primer parámetro un objeto **TimerTask** que tiene que haber programado la acción a realizar cuando se cumpla el tiempo del temporizador.

El segundo parámetro de **schedule** es un objeto **Date** que sirve para indicar cuándo se ejecutará el temporizador.

```
TimerTask tarea=new TimerTask(){
    public void run() {
        System.out.println("Felicidades!!");
    }
};
Timer temp=new Timer();
GregorianCalendar gc=new GregorianCalendar(2007,1,1);
temp.schedule(tarea,gc.getTime());
```

En el ejemplo anterior se escribirá Felicidades!!!, cuando estemos a 1 de enero de 2007 (o en cualquier fecha posterior).

Se puede añadir a **schedule** un tercer parámetro que permite especificar una repetición mediante un número **long** que indica milisegundos:

```
TimerTask tarea=new TimerTask() {
    public void run() {
        System.out.println("Felicidades!!!");
    }
};
Timer temp=new Timer();
temp.schedule(tarea,new Date(), 1000);
```

En este caso se ejecuta la tarea en cada segundo. El segundo parámetro en lugar de ser un objeto Date() puede ser también un número de milisegundos desde el momento actual. Así la última línea podía hacerse también con:

```
temp.schedule(tarea, 0, 1000);
```

Finalmente añadir que el método **cancel**, que no tiene argumentos, permite finalizar el temporizador actual.

entrada y salida en Java

El paquete **java.io** contiene todas las clases relacionadas con las funciones de entrada (**input**) y salida (**output**). Se habla de E/S (o de I/O) refiriéndose a la entrada y salida. En términos de programación se denomina **entrada** a la posibilidad de introducir datos hacia un programa; **salida** sería la capacidad de un programa de mostrar información al usuario.

clases para la entrada y la salida

Java se basa en las secuencias para dar facilidades de entrada y salida. Cada secuencia es una corriente de datos con un emisor y un receptor de datos en cada extremo. Todas las clases están en el paquete **java.io**

InputStream/ OutputStream

Clases abstractas que definen las funciones básicas de lectura y escritura de una secuencia de bytes pura (sin estructurar). Poseen numerosas subclases, de hecho casi todas las clases preparadas para la lectura y la escritura, derivan de estas.

Aquí se definen los métodos **read()** y **write()**.

Reader/Writer

Clases abstractas que definen las funciones básicas de escritura y lectura basada en Unicode. Se dice que estas clases pertenecen a la jerarquía de lectura/escritura orientada a caracteres, mientras que las anteriores pertenecen a la jerarquía orientada a bytes.

Aparecieron en la versión 1.1 y no substituyen a las anteriores. Siempre que se pueda es más recomendable usar clases que deriven de estas.

InputStreamReader/ OutputStreamWriter

Son clases que sirven para adaptar la entrada y la salida. El problema está en que las clases anteriores trabajan de forma muy distinta y ambas son necesarias. Por ello `InputStreamReader` convierte un `InputStream` a forma de `Reader`.

DataInputStream/DataOutputStream

Filtros de secuencia que permiten leer y escribir tipos simples (**int**, **short**, **byte**,..., **String**).

ObjectInputStream/ObjectOutputStream

Filtros de secuencia que permiten leer y escribir objetos

BufferedInputStream/BufferedOutputStream/BufferedReader/BufferedWriter

La palabra **buffered** hace referencia a la capacidad de almacenamiento temporal en la lectura y escritura. Los datos se almacenan en una memoria temporal antes de ser realmente leídos o escritos.

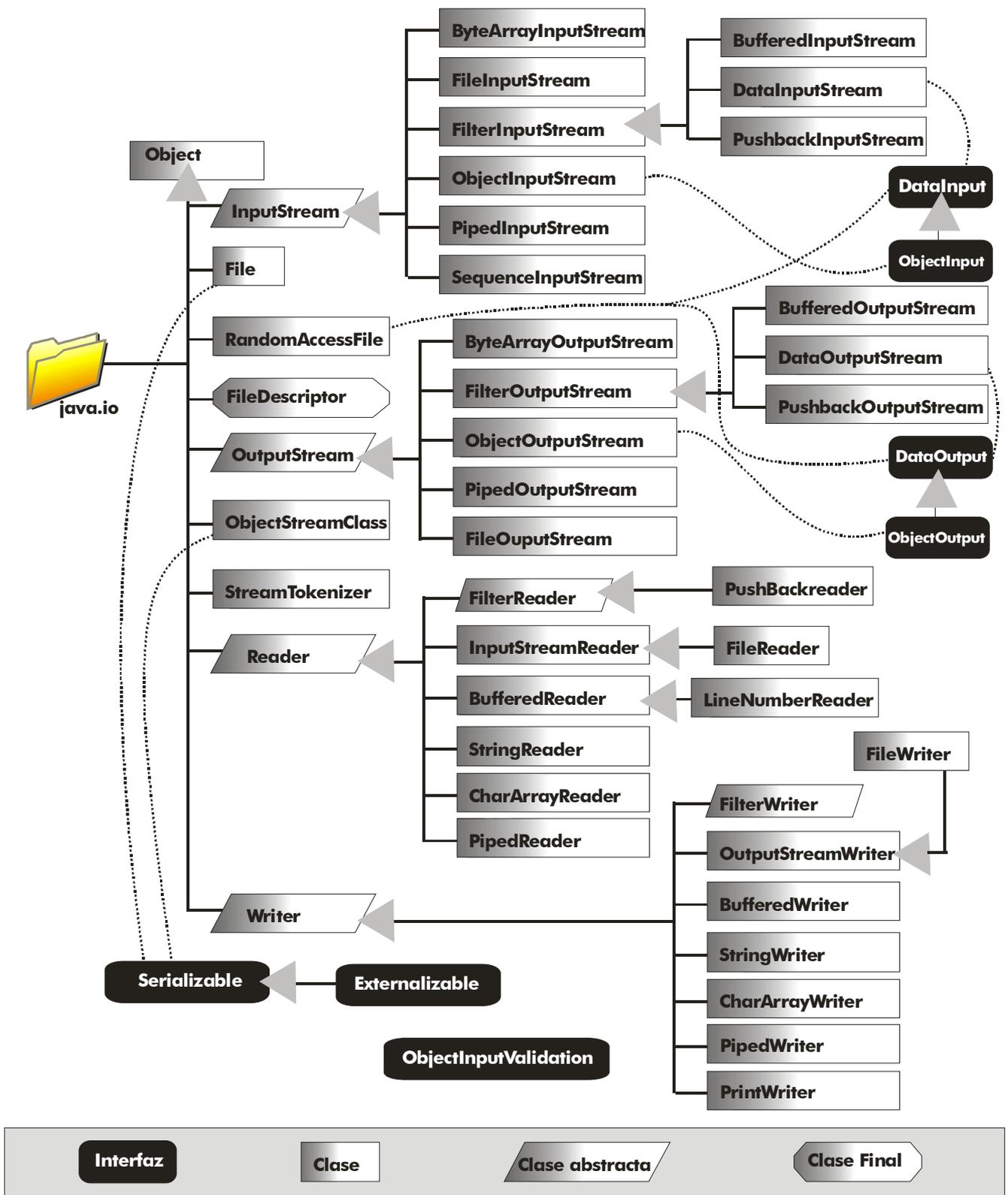


Ilustración 8, Clases e interfaces del paquete java.io

PrintWriter

Secuencia pensada para impresión de texto.

FileInputStream/FileOutputStream/FileReader/FileWriter

Leen y escriben en archivos (File=Archivo).

PipedInputStream/PipedOutputStream

Permiten realizar canalizaciones entre la entrada y la salida; es decir lo que se lee se utiliza para una secuencia de escritura o al revés.

entrada y salida estándar

java.lang.System es un paquete que contienen clases relacionadas con el propio sistema. Entre ellas están la clase **in** que es un **InputStream** que representa la entrada estándar (normalmente el teclado) y **out** que es un **OutputStream** que representa a la salida estándar (normalmente la pantalla). Hay también una clase **err** que representa a la salida estándar para errores. El uso podría ser:

```
InputStream stdin =System.in;
OutputStream stdout=System.out;
```

El método **read()** permite leer un byte. Este método puede lanzar excepciones del tipo **IOException** por lo que debe ser capturada dicha excepción.

```
int valor=0;
try{
    valor=System.in.read();
}
catch(IOException e){
    ...
}
System.out.println(valor);
```

No tiene sentido el listado anterior, ya que **read()** lee un byte de la entrada estándar. El método **read** puede poseer un argumento que es un array de bytes que almacenará cada carácter leído y devolverá el número de caracteres leído

```
InputStream stdin=System.in;
int n=0;
byte[] caracter=new byte[1024];
try{
    n=System.in.read(caracter);
}
catch(IOException e){
    System.out.println("Error en la lectura");
```

```
}  
for (int i=0;i<=n;i++) {  
    System.out.print((char)caracter[i]);  
}
```

El lista anterior lee una serie de bytes y luego los escribe. La lectura almacena el código del carácter leído, por eso hay que hacer una conversión a **char**.

Para saber que tamaño dar al array de bytes, se puede usar el método **available()** de la clase **InputStream** la tercera línea del código anterior sería:

```
byte[] carácter=new byte[System.in.available];
```

InputStreamReader y OutputStreamWriter

El hecho de que las clases **InputStream** y **OutputStream** usen el tipo byte para la lectura, complica mucho su uso. Desde que se impuso Unicode y con él las clases **Reader** y **Writer**, hubo que resolver el problema de tener que usar las dos anteriores.

La solución fueron dos clases: **InputStreamReader** y **OutputStreamWriter**. Se utilizan para convertir secuencias de byte en secuencias de caracteres según una determinada configuración regional. Permiten construir objetos de este tipo a partir de objetos **InputStream** u **OutputStream**. Puesto que son clases derivadas de **Reader** y **Writer** el problema está solucionado.

El constructor de la clase **InputStreamReader** requiere un objeto **InputStream** y, opcionalmente, una cadena que indique el código que se utilizará para mostrar caracteres (por ejemplo "ISO-8914-1" es el código Latín 1, el utilizado en la configuración regional). Sin usar este segundo parámetro se construye según la codificación actual (es lo normal).

Lo único que hemos creado de esa forma es un objeto *convertidor*. Para leer cadenas de carácter se suele utilizar la clase **BufferedReader**. En esta clase, el método **ReadLine()** permite leer una línea de texto y convertirla a String que es más fácil de manipular. Esta clase usa un constructor que acepta objetos **Reader** (y por lo tanto **InputStreamReader**) y, opcionalmente, el número de caracteres a leer.

Hay que tener en cuenta que el método *ReadLine* (como todos los métodos de lectura) puede provocar excepciones de tipo *IOException* por lo que habrá que capturar dicha lectura.

```
String texto="";  
try{  
    InputStreamReader conv=new InputStreamReader(System.in);  
    BufferedReader entrada=new BufferedReader(conv);  
    texto=entrada.readLine();  
}  
catch(IOException e){  
    System.out.println("Error");  
}  
System.out.println(texto);
```

secuencias con `FilterInputStream`

La clase `FilterInputStream` permite cambiar el comportamiento de la clase `InputStream`, con la finalidad de hacerla más útil para leer tipos diversos de datos. Posee tres clases descendientes:

- **`DataInputStream`**. Pensada para leer tipos básicos.
- **`BufferedInputStream`**. Para leer datos usando un búfer de lectura.
- **`PushbackInputStream`**. Mantiene un búfer de tipo *back* para poder leer los últimos caracteres.

`DataInputStream`

`DataInputStream`, se utiliza para leer datos primitivos. Se crean objetos de esta clase usando un constructor que recibe como argumento un objeto de tipo *InputStream*. Sus métodos son:

- **`read()`**. Heredado de *InputStream*
- **`readDouble()`**. Lee un número double.
- **`readBoolean()`**. Lee un valor booleano
- **`readInt()`**
- **`readFloat()`**
- **`readByte()`**
- **`readChar()`**

- **`skipBytes(int n)`**. Salta un número de bytes del archivo.

`DataOutputStream`

Es el equivalente de la clase anterior, pero en forma de escritura. Usa los mismos constructores (salvo que utiliza un `OutputStream` en lugar de un `InputStream`) y utiliza los mismos métodos (usando **`write`** donde antes era **`read`**),

```
DataInputStream dato=new DataInputStream(System.in);
DataOutputStream dato2=new DataOutputStream(System.out);
double d=0;
try{
    d=dato.readDouble();
    dato2.writeDouble(d);
}
catch(IOException e){
    System.out.println("error ");
}
```

No obstante no es recomendable usar la entrada y salida estándar para estos métodos, están más pensados para usar archivos o comunicación entre redes.

PrintWriter y PrintStream

La clase `PrintWriter` es subclase de `Writer` y posee métodos muy adecuados de escritura. De hecho el miembro `out` de la clase `System` es un objeto `PrintStream` que es la versión byte de `PrintWriter`. Los métodos de estas clases no lanzan excepciones `IOException` lo que facilita la escritura. Entre ellos están `print` y `println`.

Ambos permiten utilizar cualquier tipo de datos convertible a `String`. La diferencia entre ellos está en que `println` añade un `\n` tras la escritura.

Ficheros

Una aplicación Java puede escribir en un archivo, salvo que se haya restringido su acceso al disco mediante políticas de seguridad. La dificultad de este tipo de operaciones está en que los sistemas de ficheros son distintos en cada sistema y aunque Java intentar aislar la configuración específica de un sistema, no consigue evitarlo del todo.

clase File

En el paquete **java.io** se encuentra la clase **File** pensada para poder realizar operaciones de información sobre archivos. No proporciona métodos de acceso a los archivos, sino operaciones a nivel de sistema de archivos (listado de archivos, crear carpetas, borrar ficheros, cambiar nombre,...).

construcción de objetos de archivo

Utiliza como único argumento una cadena que representa una ruta en el sistema de archivo. También puede recibir, opcionalmente, un segundo parámetro con una ruta segunda que se define a partir de la posición de la primera.

```
File archivo1=new File("/datos/bd.txt");  
File carpeta=new File("datos");
```

El primer formato utiliza una ruta absoluta y el segundo una ruta relativa. La ruta absoluta se realiza desde la raíz de la unidad de disco en la que se está trabajando y la relativa cuenta desde la carpeta actual de trabajo.

Otra posibilidad de construcción es utilizar como primer parámetro un objeto File ya hecho. A esto se añade un segundo parámetro que es una ruta que cuenta desde la posición actual.

```
File carpeta1=new File("c:/datos");//o c\\datos  
File archivo1=new File(carpeta1,"bd.txt");
```

Si el archivo o carpeta que se intenta examinar no existe, la clase *File* no devuelve una excepción. Habrá que utilizar el método **exists**. Este método recibe **true** si la carpeta o archivo es válido (puede provocar excepciones *SecurityException*).

el problema de las rutas

Cuando se crean programas en Java hay que tener muy presente que no sabremos muchas veces qué sistema operativo utilizará el usuario del programa. Esto provoca que la realización de rutas sea problemática porque la forma de denominar y recorrer rutas es distinta en cada sistema.

Por ejemplo en Windows se puede utilizar la barra / o la doble barra invertida \\ como separador de carpetas, en muchos sistemas Unix sólo es posible la primera opción. En general es mejor usar las clases **Swing** para especificar rutas ya que son independientes de la plataforma.

Si no se desea usar Swing, entonces hay que utilizar las variables estáticas que posee File. Estas son:

propiedad	uso
char separator	El carácter separador de nombres de archivo y carpetas. En Linux/Unix es "/" y en Windows es "\", que se debe escribir como \\, ya que ese carácter en Java es para poder escribir caracteres de control.
String separator	Como el anterior pero en forma de String
char pathSeparatorChar	El carácter separador de rutas de archivo que permite poner más de un archivo en una ruta. En Linux/Unix suele ser ":", en Windows es ";"
String pathSeparator	Como el anterior, pero en forma de String

Para poder garantizar que el separador usado es el del sistema en uso:

```
String ruta="documentos/manuales/2003/java.doc";
ruta=ruta.replace('/',File.separatorChar);
```

Normalmente no es necesaria esta comprobación ya que Windows acepta también el carácter / como separador.

métodos generales

método	uso
String toString()	Para obtener la cadena descriptiva del objeto
boolean exists()	Devuelve true si existe la carpeta o archivo.
boolean canRead()	Devuelve true si el archivo se puede leer
boolean canWrite()	Devuelve true si el archivo se puede escribir
boolean isHidden()	Devuelve true si el objeto File es oculto
boolean isAbsolute()	Devuelve true si la ruta indicada en el objeto File es absoluta
boolean equals(File f2)	Compara f2 con el objeto File y devuelve verdadero si son iguales.
String getAbsolutePath()	Devuelve una cadena con la ruta absoluta al objeto File.
File getAbsolutePath()	Como la anterior pero el resultado es un objeto File
String getName()	Devuelve el nombre del objeto File.
String getParent()	Devuelve el nombre de su carpeta superior si la hay y si no null
File getParentFile()	Como la anterior pero la respuesta se obtiene en forma de objeto File.
boolean setReadOnly()	Activa el atributo de sólo lectura en la carpeta o archivo.
URL toURL() throws MalformedURLException	Convierte el archivo a su notación URL correspondiente

método	USO
URI toURI()	Convierte el archivo a su notación URI correspondiente

métodos de carpetas

método	USO
boolean isDirectory()	Devuelve true si el objeto File es una carpeta y false si es un archivo o si no existe.
boolean mkdir()	Intenta crear una carpeta y devuelve true si fue posible hacerlo
boolean mkdirs()	Usa el objeto para crear una carpeta con la ruta creada para el objeto y si hace falta crea toda la estructura de carpetas necesaria para crearla.
boolean delete()	Borra la carpeta y devuelve true si puedo hacerlo
String[] list()	Devuelve la lista de archivos de la carpeta representada en el objeto File.
static File[] listRoots()	Devuelve un array de objetos File, donde cada objeto del array representa la carpeta raíz de una unidad de disco.
File[] listfiles()	Igual que la anterior, pero el resultado es un array de objetos File.

métodos de archivos

método	USO
boolean isFile()	Devuelve true si el objeto File es un archivo y false si es carpeta o si no existe.
boolean renameTo(File f2)	Cambia el nombre del archivo por el que posee el archivo pasado como argumento. Devuelve true si se pudo completar la operación.
boolean delete()	Borra el archivo y devuelve true si puedo hacerlo
long length()	Devuelve el tamaño del archivo en bytes
boolean createNewFile() Throws IOException	Crea un nuevo archivo basado en la ruta dada al objeto File. Hay que capturar la excepción <i>IOException</i> que ocurriría si hubo error crítico al crear el archivo. Devuelve true si se hizo la creación del archivo vacío y false si ya había otro archivo con ese nombre.
static File createTempFile(String prefijo, String sufijo)	Crea un objeto File de tipo archivo temporal con el prefijo y sufijo indicados. Se creará en la carpeta de archivos temporales por defecto del sistema.
void deleteOnExit()	Borra el archivo cuando finaliza la ejecución del programa

secuencias de archivo

lectura y escritura byte a byte

Para leer y escribir datos a archivos, Java utiliza dos clases especializadas que leen y escriben orientando a byte (Véase tema anterior); son *FileInputStream* y *FileOutputStream*.

Se crean objetos de este tipo construyendo con un parámetro que puede ser una ruta o un objeto *File*:

```
FileInputStream fis=new FileInputStream(objetoFile);
FileInputStream fos=new FileInputStream("/textos/texto25.txt");
```

Estos constructores intentan abrir el archivo, generando una excepción del tipo **FileNotFoundException** si el archivo no existiera u ocurriera un error en la apertura. Los métodos de lectura y escritura de estas clases son los heredados de las clases *InputStream* y *OutputStream*. Los métodos **read** y **write** son los que permiten leer y escribir. El método **read** devuelve -1 en caso de llegar al final del archivo.

Otra posibilidad, más interesante, es utilizar las clases *DataInputStream* y *DataOutputStream*. Estas clases está mucho más preparadas para escribir datos de todo tipo. Ejemplo de escritura con *DataOutputStream*:

```
File f=new File("D:/prueba.out");
Random r=new Random();
double d=18.76353;
try{
    FileOutputStream fis=new FileOutputStream(f);
    DataOutputStream dos=new DataOutputStream(fis);
    for (int i=0;i<234;i++){ //Se repite 233 veces
        dos.writeDouble(r.nextDouble()); //Nº aleatorio
    }
    dos.close();
}
catch (FileNotFoundException e){
    System.out.println("No se encontro el archivo");
}
catch (IOException e){
    System.out.println("Error al escribir");
}
```

El listado anterior escribe 233 números aleatorios de tipo **double** en un archivo. Para leer esos números. :

```
try{
    FileInputStream fis=new FileInputStream(f);
```

```

    DataInputStream dis=new DataInputStream(fis);
    boolean finArchivo=false;
    while (!finArchivo){
        d=dis.readDouble();
        System.out.println(d);
    }

    dis.close();
}
catch(EOFException e){
    finArchivo=true;
}
catch(FileNotFoundException e){
    System.out.println("No se encontro el archivo");
}
catch(IOException e){
    System.out.println("Error al leer");
}

```

En este listado, obsérvese como el bucle **while** que da lugar a la lectura se ejecuta indefinidamente (no se pone como condición a secas **true** porque casi ningún compilador lo acepta), se saldrá de ese bucle cuando ocurra la excepción **EOFException** que indicará el fin de archivo.

Las clases **DataStream** son muy adecuadas para colocar datos binarios en los archivos.

lectura y escritura mediante caracteres

Como ocurría con la entrada estándar, se puede convertir un objeto **FileInputStream** o **FileOutputStream** a forma de **Reader** o **Writer** mediante las clases **InputStreamReader** y **OutputStreamWriter**.

Existen además dos clases que manejan caracteres en lugar de bytes (lo que hace más cómodo su manejo), son **FileWriter** y **FileReader**. Son

La construcción de objetos del tipo **FileReader** se hace con un parámetro que puede ser un objeto **File** o un **String** que representarán a un determinado archivo.

La construcción de objetos **FileWriter** se hace igual sólo que se puede añadir un segundo parámetro booleano que, en caso de valer **true**, indica que se abre el archivo para añadir datos; en caso contrario se abriría para grabar desde cero (se borraría su contenido).

Para escribir se utiliza **write** que es un método void que recibe como parámetro lo que se desea escribir en formato int, **String** o array de caracteres. Para leer se utiliza el método **read** que devuelve un int y que puede recibir un array de caracteres en el que se almacenaría lo que se desea leer. Ambos métodos pueden provocar excepciones de tipo **IOException**. Ejemplo:

```

File f=new File("D:/archivo.txt");

```

```
int x=34;
try{
    FileWriter fw=new FileWriter(f);
    fw.write(x);
    fw.close();
}
catch (IOException e){
    System.out.println("error");
    return;
}
//Lectura de los datos
try{
    FileReader fr=new FileReader(f);
    x=fr.read();
    fr.close();
}
catch (FileNotFoundException e){
    System.out.println("Error al abrir el archivo");
}
catch (IOException e){
    System.out.println("Error al leer");
}
System.out.println(x);
```

En el ejemplo anterior, primero se utiliza un *FileWrite* llamado *fw* que escribe un valor entero (aunque realmente sólo se escribe el valor carácter, es decir sólo valdrían valores hasta 32767). La función *close* se encarga de cerrar el archivo tras haber leído. La lectura se realiza de forma análoga.

Otra forma de escribir datos (imprescindible en el caso de escribir texto) es utilizar las clases **BufferedReader** y **BufferedWriter** vistas en el tema anterior. Su uso sería:

```
File f=new File("D:/texto.txt");
int x=105;
try{
    FileReader fr=new FileReader(f);
    BufferedReader br=new BufferedReader(fr);
    String s;
    do{
        s=br.readLine();
        System.out.println(s);
    }while (s!=null);
```

```

}
catch(FileNotFoundException e){
    System.out.println("Error al abrir el archivo");
}
catch(IOException e){
    System.out.println("Error al leer");
}

```

En este caso el listado permite leer un archivo de texto llamado **texto.txt**. El fin de archivo con la clase `BufferedReader` se detecta comparando con **null**, ya que en caso de que lo leído sea `null`, significará que hemos alcanzado el final del archivo. La gracia de usar esta clase está en el método **readLine** que agiliza enormemente la lectura.

RandomAccessFile

Esta clase permite leer archivos en forma aleatoria. Es decir, se permite leer cualquier posición del archivo en cualquier momento. Los archivos anteriores son llamados secuenciales, se leen desde el primer byte hasta el último.

Esta es una clase primitiva que implementa los interfaces **DataInput** y **DataOutput** y sirve para leer y escribir datos.

La construcción requiere de una cadena que contenga una ruta válida a un archivo o de un archivo `File`. Hay un segundo parámetro obligatorio que se llama **modo**. El modo es una cadena que puede contener una **r** (lectura), **w** (escritura) o ambas, **rw**.

Como ocurría en las clases anteriores, hay que capturar la excepción **FileNotFoundException** cuando se ejecuta el constructor.

```

File f=new File("D:/prueba.out");
RandomAccessFile archivo = new RandomAccessFile( f, "rw");

```

Los métodos fundamentales son:

- ⦿ **seek(long pos)**. Permite colocarse en una posición concreta, contada en bytes, en el archivo. Lo que se coloca es el puntero de acceso que es la señal que marca la posición a leer o escribir.
- ⦿ **long getFilePointer()**. Posición actual del puntero de acceso
- ⦿ **length()**. Devuelve el tamaño del archivo
- ⦿ **readBoolean, readByte, readChar, readInt, readDouble, readFloat, readUTF, readLine**. Funciones de lectura. Leen un dato del tipo indicado. En el caso de *readUTF* lee una cadena en formato Unicode.
- ⦿ **writeBoolean, writeByte, writeBytes, writeChar, writeChars writeInt, writeDouble, writeFloat, writeUTF, writeLine**. Funciones de escritura. Todas reciben como parámetro, el dato a escribir. Escribe encima de lo ya escrito. Para escribir al final hay que colocar el puntero de acceso al final del archivo.

el administrador de seguridad

Llamado **Security manager**, es el encargado de prohibir que subprogramas y aplicaciones escriban en cualquier lugar del sistema. Por eso numerosas acciones podrían dar lugar a excepciones del tipo **SecurityException** cuando no se permite escribir o leer en un determinado sitio.

serialización

Es una forma automática de guardar y cargar el estado de un objeto. Se basa en la interfaz **serializable** que es la que permite esta operación. Si un objeto ejecuta esta interfaz puede ser guardado y restaurado mediante una secuencia.

Cuando se desea utilizar un objeto para ser almacenado con esta técnica, debe ser incluida la instrucción **implements Serializable** (además de importar la clase **java.io.Serializable**) en la cabecera de clase. Esta interfaz no posee métodos, pero es un requisito obligatorio para hacer que el objeto sea serializable.

La clase **ObjectInputStream** y la clase **ObjectOutputStream** se encargan de realizar este procesos. Son las encargadas de escribir o leer el objeto de un archivo. Son herederas de **InputStream** y **OutputStream**, de hecho son casi iguales a **DataInput/OutputStream** sólo que incorporan los métodos **readObject** y **writeObject** que son muy poderosos. Ejemplo:

```
try{
    FileInputStream fos=new FileInputStream("d:/nuevo.out");
    ObjectInputStream os=new ObjectInputStream(fos);
    Coche c;
    boolean finalArchivo=false;

    while(!finalArchivo){
        c=(Coche) readObject();
        System.out.println(c);
    }
}
catch(EOFException e){
    System.out.println("Se alcanzó el final");
}
catch(ClassNotFoundException e){
    System.out.println("Error el tipo de objeto no es compatible");
}
catch(FileNotFoundException e){
    System.out.println("No se encontró el archivo");
}
catch(IOException e){
    System.out.println("Error "+e.getMessage());
    e.printStackTrace();
}
```

El listado anterior podría ser el código de lectura de un archivo que guarda coches. Los métodos **readObject** y **writeObject** usan objetos de tipo **Object**, **readObject** les devuelve y **writeObject** les recibe como parámetro. Ambos métodos lanzan excepciones del tipo **IOException** y **readObject** además lanza excepciones del tipo **ClassNotFoundException**.

Obsérvese en el ejemplo como la excepción **EOFException** ocurre cuando se alcanzó el final del archivo.

Swing

introducción

Swing es un conjunto de clases desarrolladas por primera vez para Java 1.2 (el llamado Java2), para reemplazar al anterior paquete que implementaba clases para fabricar interfaces de usuario, el llamado AWT (*Abstract Window Tools*) que aún se usa bastante.

Tanto Swing como AWT forman parte de una colección de clases llamada JFC (*Java Foundation Classes*) que incluyen paquetes dedicados a la programación de interfaces gráficos.

Uno de los problemas frecuentes de la programación clásica era como programar interfaces de usuario, ya que esto implicaba tener que utilizar las API propias del Sistema Operativo y esto provocaba que el código no fuera transportable a otros sistemas.

AWT fue la primera solución a este problema propuesta por Java. Son un conjunto de clases que no dependen del sistema operativo, pero que proponen una serie de clases para la programación de GUIs (*graphic users interfaces*, interfaces gráficos de usuario).

AWT usa clases gráficas comunes a todos los sistemas operativos gráficos y luego la máquina virtual traduce esa clase a la forma que tenga en el sistema concreto en el que se ejecutó el programa, sin importar que dicho sistema sea un sistema X, McIntosh o Windows. La popularidad de AWT desbordó las expectativas de la propia empresa Sun.

Sin embargo AWT tenía varios problemas y por ello aparece Swing en la versión 1.2 como parte del JFC (*Java Foundation Classes*) que es el kit de clases más importante de Java para las producciones gráficas.

Los problemas de AWT son:

- ⦿ AWT tenía problemas de compatibilidad en varios sistemas.
- ⦿ A AWT le faltaban algunos componentes avanzados (árboles, tablas,...).
- ⦿ Consumía excesivos recursos del sistema.

Swing aporta muchas más clases, consume menos recursos y construye mejor la apariencia de los programas.

componentes

Los componentes son los elementos básicos de la programación con Swing. Todo lo que se ve en un GUI de Java es un componente. Los componentes se colocan en otros elementos llamados **contenedores** que sirven para agrupar componentes. Un **administrador de diseño** se encarga de disponer la presentación de los componentes en un dispositivo de presentación concreto.

La clase **javax.swing.JComponent** es la clase padre de todos los componentes. A su vez, **JComponent** descende de **java.awt.Container** y ésta de **java.awt.Component**. De esto se deduce que Swing es una extensión de AWT, de hecho su estructura es análoga.

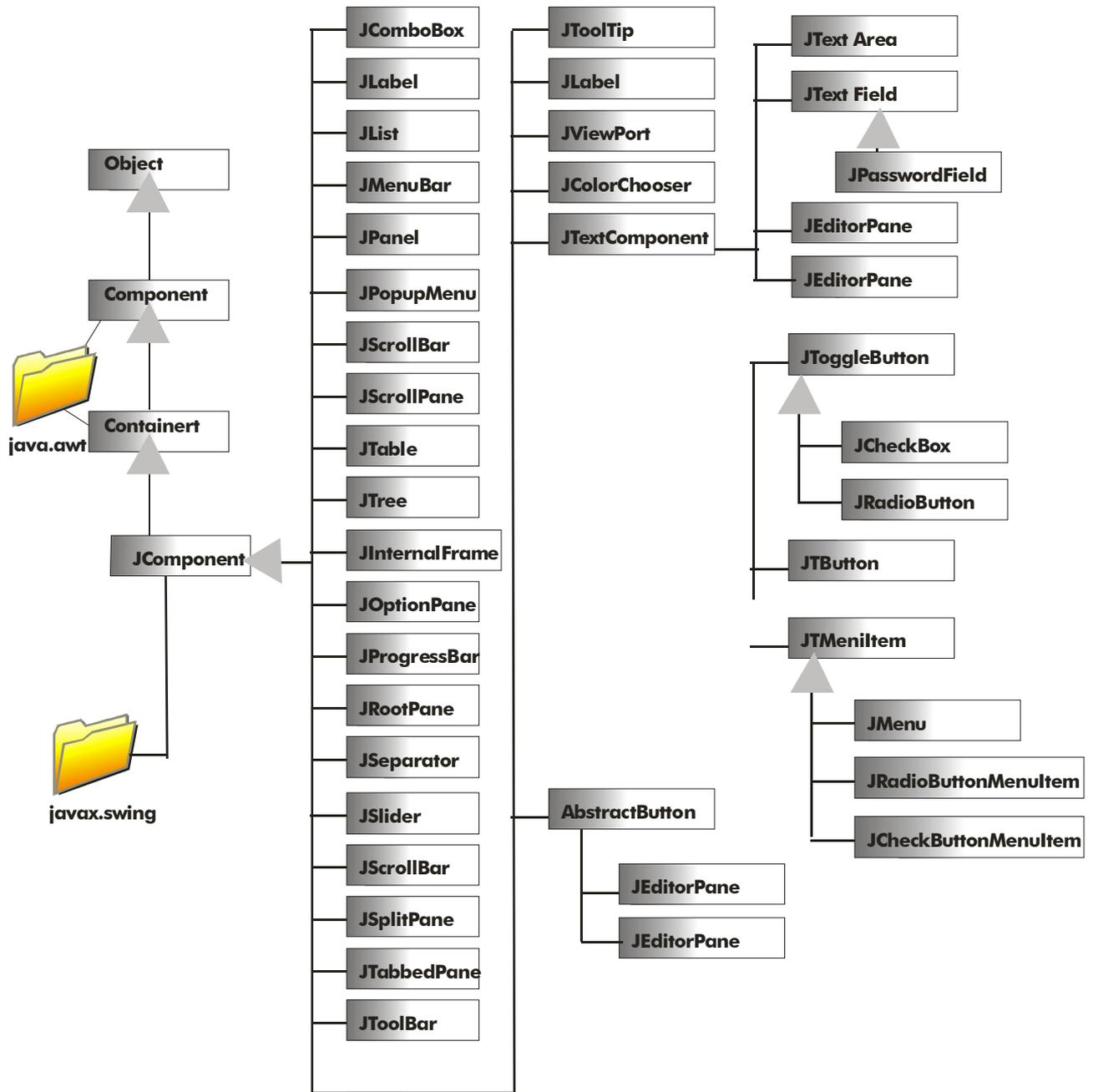


Ilustración 9, Referencia de las clases Swing

La clase JComponent posee métodos para controlar la apariencia del objeto. Por ejemplo: la visibilidad, tamaño, posición, tipo de letra, color,... Al dibujar un componente, se le asigna un **dispositivo de presentación**.

Además posee métodos que controlan el comportamiento del componente. Cuando el usuario ejecuta una acción sobre un componente, entonces se crea un objeto de **evento** que describe el suceso. El objeto de evento se envía a objetos de control de

eventos (**Listeners**). Los eventos son uno de los pilares de la construcción de Interfaces de usuario y una de las bases de la comunicación entre objetos.

pares

En AWT se usaban interfaces de **par**. Esto significaba que cada componente creado con AWT, creaba un par igual correspondiente al mundo real. Es decir al crear el botón, existía el botón virtual creado en Java y el que realmente era dibujado en la pantalla (el real). El programador no necesita saber de la existencia de ese par, la comunicación del objeto creado con su par corría por cuenta de AWT.

Este modelo de componentes se elimina en Swing. En Swing se habla de componentes de *peso ligero*. La clase *JComponent* que es la raíz de clases Swing, no utiliza un par, cada componente es independiente del sistema de ventanas principal. Se dibujan a sí mismos y responden a los eventos de usuario sin ayuda de un par.

La ventaja de este modelo es que requiere menos recursos y que su modificación visual es más ágil y efectiva.

modelo/vista/controlador

Se trata del modelo fundamental del trabajo con interfaces de usuario por parte de Swing. Consiste en tres formas de abstracción. Un mismo objeto se ve de esas tres formas:

- **Modelo.** Se refiere al modelo de datos que utiliza el objeto. Es el dato en concreto al que se refiere el objeto.
- **Vista.** Es cómo se muestra el objeto en la pantalla.
- **Controlador.** Es lo que define el comportamiento del objeto.

Por ejemplo un array de cadenas que contenga los meses del año, podría ser el **modelo** de un cuadro combinado de Windows. Un cuadro combinado es un rectángulo con un botón con una flecha que permite elegir una opción de una lista. La **vista** de ese cuadro es el hecho de mostrar esas cadenas en ese rectángulo con flecha. Y el **controlador** es lo que permitiría capturar el clic del ratón que permite el cambio de selección en ese control.

métodos de JComponent

La clase *JComponent* es abstracta, lo cual significa que no puede crear objetos, pero sí es la superclase de todos los componentes visuales (botones, listas, paneles, applets,...) y por ello la lista de métodos es interminable, ya que proporciona la funcionalidad de todos los componentes. Además puesto que deriva de **Component** y **Container** tiene los métodos de estos, por ello aún es más grande esta lista. Algunos son:

métodos de información

método	uso
String getName()	Obtiene el nombre del componente
void setName(String nombre)	cambia el nombre del componente
Container getParent()	Devuelve el contenedor que sostiene a este componente

métodos de apariencia y posición

método	uso
void setVisible(boolean vis)	Muestra u oculta el componente según el valor del argumento sea true o false
Color getForeground()	Devuelve el color de frente en forma de objeto <i>Color</i>
void setForeGround(Color color)	Cambia el color frontal
Color getBackground()	Devuelve el color de fondo en forma de objeto <i>java.awt.Color</i>
void setBackground(Color color)	Cambia el color de fondo
Point getLocation()	Devuelve la posición del componente en forma de objeto <i>Location</i>
void setLocation(int x, int y)	Coloca el componente en la posición x, y
void setLocation(Point p)	Coloca el componente en la posición marcada por las coordenadas del punto P
Dimension getSize()	Devuelve el tamaño del componente en un objeto de tipo <i>java.awt.Dimension</i> .
void setSize(Dimension d)	
void setSize(int ancho, int alto)	Cambia las dimensiones del objeto en base a un objeto <i>Dimension</i> o indicando la anchura y la altura con dos enteros.
void setPreferredSize(Dimension d)	Cambia el tamaño preferido del componente. Este tamaño es el que el componente realmente quiere tener.
Cursor getCursor()	Obtiene el cursor del componente en forma de objeto <i>java.awt.Cursor</i>
void setCursor(Cursor cursor)	Cambia el cursor del componente por el especificado en el parámetro.

Los objetos **java.awt.Point** tienen como propiedades públicas las coordenadas **x** e **y**. Se construyen indicando el valor de esas coordenadas y disponen de varios métodos que permiten modificar el punto.

Los objetos **java.awt.Dimension** tienen como propiedades la propiedad **width** (anchura) y **height** (altura). El método **getDimension()** obtiene un objeto *Dimension* con los valores del actual y **setDimension()** es un método que permite cambiar las dimensiones de varias formas.

Los objetos **java.awt.Color** representan colores y se pueden construir de las siguientes formas:

- ⊙ **Color(int rojo, int verde, int azul)**. Construye un objeto color indicando los niveles de rojo, verde y azul.
- ⊙ **Color(int rgb)**. Crea un color usando un único entero que indica los niveles de rojo, verde y azul. Se suele emplear con 6 dígitos en hexadecimal. Ejemplo: `0xFFCC33`

- ⦿ **Color(int rojo, int verde, int azul, int alfa).** Construye un objeto color indicando los niveles de rojo, verde y azul, y un valor de 0 a 255 indicando el valor alfa.
- ⦿ **Color(int rgb).** Crea un color usando un único entero que indica los niveles de rojo, verde y azul. Se suele emplear con 6 dígitos en hexadecimal. Ejemplo: 0xFFCC33
- ⦿ **Color(int rgb, int alfa).**

Los objetos Color poseen métodos muy interesantes para manipular colores.

Finalmente **java.awt.Cursor** es una clase que representa cursores y que se crea indicando un número que se puede reemplazar por una serie de constantes estáticas de la propia clase Cursor, que representan cursores.

métodos de dibujo

método	USO
void paint(Graphics p)	Pinta el componente y sus subcomponentes. Delega sus funciones en los tres métodos siguientes
void paintComponent(Graphics p)	Pinta sólo este componente
void paintChildren(Graphics p)	Pinta los componentes hijo de este componente
void paintBorder(Graphics p)	Pinta el borde del componente
protected Graphics getComponentGraphics(Graphics g)	Obtiene el objeto gráfico utilizado para dibujar el componente. El argumento es el objeto gráfico original. El otro es el tratado por el componente.
void update(Graphics g)	Llama a paint

activar y desactivar componentes

método	USO
void setEnabled(boolean activar)	Si el argumento es true se habilita el componente, si no, se deshabilita. Un componente deshabilitado es un método que actúa con el usuario. Por deshabilitar un componente, no se deshabilitan los hijos.

enfocar

Para que un componente sea al que van dirigidas las pulsaciones de las teclas o, dicho de otra forma, el que recibe la interacción del usuario, debe poseer el enfoque (**focus**).

En muchos casos, el enfoque salta de un control al siguiente pulsando la tecla tabulador. Varios métodos se encargan de controlar ese salto:

método	uso
void requestFocus()	Pide el foco para el componente. Será posible, si este es visible, activado y enfocable (<i>focusable</i>). El contenedor del foco también poseerá el foco.
boolean requestFocusInWindow()	Pide el foco para el componente si la ventana contenedora poseía el foco. Devuelve true si el foco se puede dar sin problemas. Aunque sólo el evento FOCUS_GAINED es el encargado de que el foco ha sido pasado. Actualmente, debido a que el método anterior es dependiente de la plataforma, se recomienda este método siempre que sea posible.
void transferFocus()	Hace que el siguiente componente en la lista de tabulaciones, obtenga el foco
void transferFocusBackward()	El foco pasa al anterior componente en la lista de tabulaciones.
void setNextFocusableComponent(Component c)	Hace que el componente c sea el siguiente en la lista de tabulaciones.
Component getNextFocusableComponent()	Obtiene el siguiente componente de la lista de tabulaciones.

Contenedores

Son un tipo de componentes pensados para almacenar y manejar otros componentes. Los objetos JComponent pueden ser contenedores al ser una clase que descende de **Container** que es la clase de los objetos contenedores de AWT.

Para hacer que un componente forme parte de un contenedor, se utiliza el método **add**. Mientras que el método **remove** es el encargado de eliminar un componente. Ambos métodos proceden de la clase **java.awt.Container**

Swing posee algunos contenedores especiales. Algunos son:

- ⊙ **JWindow**. Representa un panel de ventana sin bordes ni elementos visibles.
- ⊙ **JFrame**. Objeto que representa una ventana típica con bordes, botones de cerrar, ..
- ⊙ **JPanel**. Es la clase utilizada como contenedor genérico para agrupar componentes.
- ⊙ **JDialog**. Clase que genera un cuadro de diálogo.
- ⊙ **JApplet**. Contenedor que agrupa componentes que serán mostrados en un navegador.

componentes de un contenedor

Estos métodos de la clase **Container** permiten obtener información sobre componentes de un contenedor:

método	USO
Component[] getComponents()	Devuelve un array de componentes con todos los componentes correspondientes al contenedor actual
void list(PrintWriter out)	Escribe en el objeto PrintWriter indicado, la lista de componentes.
Component getComponentAt(int x, int y)	Indica qué componente se encuentra en esas coordenadas (calculadas dentro del sistema de coordenadas del contenedor).

JWindow

Este objeto deriva de la clase **java.awt.Window** que a su vez deriva de **java.awt.Container**. Se trata de un objeto que representa un marco de ventana simple, sin borde, ni ningún elemento. Sin embargo son contenedores a los que se les puede añadir información. Estos componentes suelen estar dentro de una ventana de tipo **Frame** o, mejor, **JFrame**.

constructores

método	USO
JWindow()	Crea un marco de ventana típico e independiente
JWindow(Frame padre)	Crea un marco de ventana dentro de la ventana tipo <i>Frame</i> indicada.
JWindow(Window padre)	Crea un marco de ventana dentro de la ventana indicada.
JWindow(GraphicsConfiguration gc)	Crea una nueva ventana usando la configuración gráfica indicada
JWindow(Window padre, GraphicsConfiguration gc)	Crea una ventana dentro de la padre con la configuración de gráficos indicada

JFrame

Los objetos **JFrame** derivan de la clase **Frame** que, a su vez deriva, también de la clase **Window**, por lo que muchos métodos de esta clase son comunes a la anterior. Los objetos **JFrame** son ventanas completas.

constructores

método	USO
JFrame()	Crea una ventana con la configuración normal.
JFrame(GraphicsConfiguration gc)	Crea una nueva ventana usando la configuración gráfica indicada
JFrame(String titulo)	Crea una ventana con el título indicado.

método	uso
JFrame(String título, GraphicsConfiguration gc)	Crea una ventana con el título y la configuración gráfica indicada.

JDialog

JDialog deriva de la clase AWT Dialog que es subclase de Window. Representa un cuadro de diálogo que es una ventana especializada para realizar operaciones complejas.

constructores

método	uso
JDialog()	Crea una ventana con la configuración normal.
JDialog(Frame propietaria)	Crea un nuevo cuadro de diálogo, indicando como padre la ventana seleccionada
JDialog(Frame propietaria, boolean modal)	Crea un nuevo cuadro de diálogo, indicando como padre la ventana seleccionada. Poniendo a true el segundo parámetro, el cuadro de diálogo pasa a ser modal. Una ventana modal obliga a el usuario a contestar al cuadro antes de que pueda continuar trabajando.
JDialog(Frame propietaria, String título)	Crea un cuadro de diálogo perteneciente a la ventana indicada y poniendo el título deseado
JDialog(Frame propietaria, String título, boolean modal)	Crea un cuadro de diálogo perteneciente a la ventana indicada, poniendo el título deseado e indicando si se desea el cuadro en forma modal.
JDialog(Frame propietaria, String título, boolean modal, GraphicsConfiguration gc)	Lo mismo, pero además indicando una posible configuración gráfica.

métodos interesantes

Hay varios métodos que se pueden usar con los objetos JDialog y JFrame

método	uso
void toBack()	Coloca la ventana al fondo, el resto de ventanas aparecen por delante
void toFront()	Envía la ventana al frente (además le dará el foco).
void setTitle(String t)	Cambia el título de la ventana
String getTitle()	Obtiene el título de la página
void setResizable(boolean b)	Con true la ventana es cambiabile de tamaño, en false la ventana tiene tamaño fijo.
void pack()	Ajusta la ventana a tamaño suficiente para ajustar sus contenidos

añadir componentes a las ventanas

Las clases `JDialog` y `JFrame` no permiten usar el método **add**, como les ocurre a los contenedores normales, por eso se utiliza el método **getContentPane()** que devuelve un objeto **Container** que representa el área visible de la ventana. A este contenedor se le llama panel contenedor y sí permite método **add**.

```
public class prbVentana{
    public static void main(String args[]){
        JFrame ventana=new JFrame("Prueba");
        ventana.setLocation(100,100);
        Container c=ventana.getContentPane();
        c.add(new JLabel("Hola"));
        ventana.pack();
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```

Este código muestra una ventana ajustada al contenido de una ventana que pone Hola.

eventos

En términos de Java, un evento es un objeto que es enviado a otro objeto para su manejo. Un evento se lanza (o se dispara) cuando ocurre una determinada situación,. Cuando es lanzado, un gestor de eventos trata su manipulación.

Los objetos de eventos derivan de la clase **java.util.EventObject**. Esta clase sólo contiene como información útil, una referencia al objeto que generó el evento. Esta información la da el método **getSource()** que devuelve un objeto **Object**. la clase **AWTEvent** es la clase AWT (que desciende de *EventObject*) que trabaja para los eventos en AWT. Otros eventos muy utilizados son:

- **ActionEvent**. Acción tomada por el usuario sobre un componente.
- **MouseEvent**. El ratón actúa sobre un componente.

gestores de eventos

Los eventos se envían pasándoles como parámetros al método controlador de eventos. Así cada tipo de evento tiene asociado un nombre de método gestor de ese evento. Por ejemplo, el método **actionPerformed** es el encargado de gestionar eventos del tipo **ActionEvent**.

Cualquier clase que desee gestionar sus eventos debe implementar el interfaz (o interfaces) pensado para esa gestión y que determinará los procesos necesarios para gestionar el evento. En el caso de *ActionEvent* el interfaz es **ActionListener** que define como único método el ya comentado *actionPerformed*.

Es decir hay aquí tres actores fundamentales:

- El objeto de evento que se dispara cuando ocurre un suceso.
- El método de captura del evento

- ⦿ El interfaz que tiene que estar implementado en la clase que desea capturar ese evento.

Sin duda, el más complejo es este último, pero hay que entender que un interfaz lo único que consigue es dar a una clase la facultad de escuchar (**Listen**) eventos.

Puede haber más de un método de captura de eventos, por ejemplo en el caso de eventos de foco (**FocusEvent**) hay dos métodos de manejo **focusGained** (cuando se obtiene el foco) y **focusLost** (cuando se pierde el foco), ambos se definen en la interfaz **FocusListener** que debe estar implementada en la clase que desea capturar los eventos.

fuentes de eventos

Aún falta definir al cuarto actor del manejo de eventos, y éste es la fuente que generará eventos. Esto es hacer que un objeto tenga capacidad de enviar eventos. Esto se realiza mediante un método que comienza por la palabra **add** seguida por el nombre del objeto que capturará los eventos.

Esto, dicho así, suena complicado. Pero es más fácil de lo que parece. Cualquier componente puede lanzar eventos, sólo hay que indicárselo, y eso es lo que hace el método **add**. En este método se pasa un único argumento que es el nombre de el objeto que manejará el evento. Ejemplo:

```
JButton boton1=new JButton("Prueba");

//Clase receptora de eventos
class Receptora implements ActionListener{
    ...
    void métodoLanzaEventos() {
        boton.addActionListener(this); //El botón lanza
        //eventos que esta misma clase maneja
    }
    ...
    public void actionPerformed(ActionEvent e){
        //Manejo del evento
    }
}
```

Hay un método **remove** que hace que un objeto deje de lanzar eventos. En el ejemplo:

```
boton.removeActionListener(this);
```

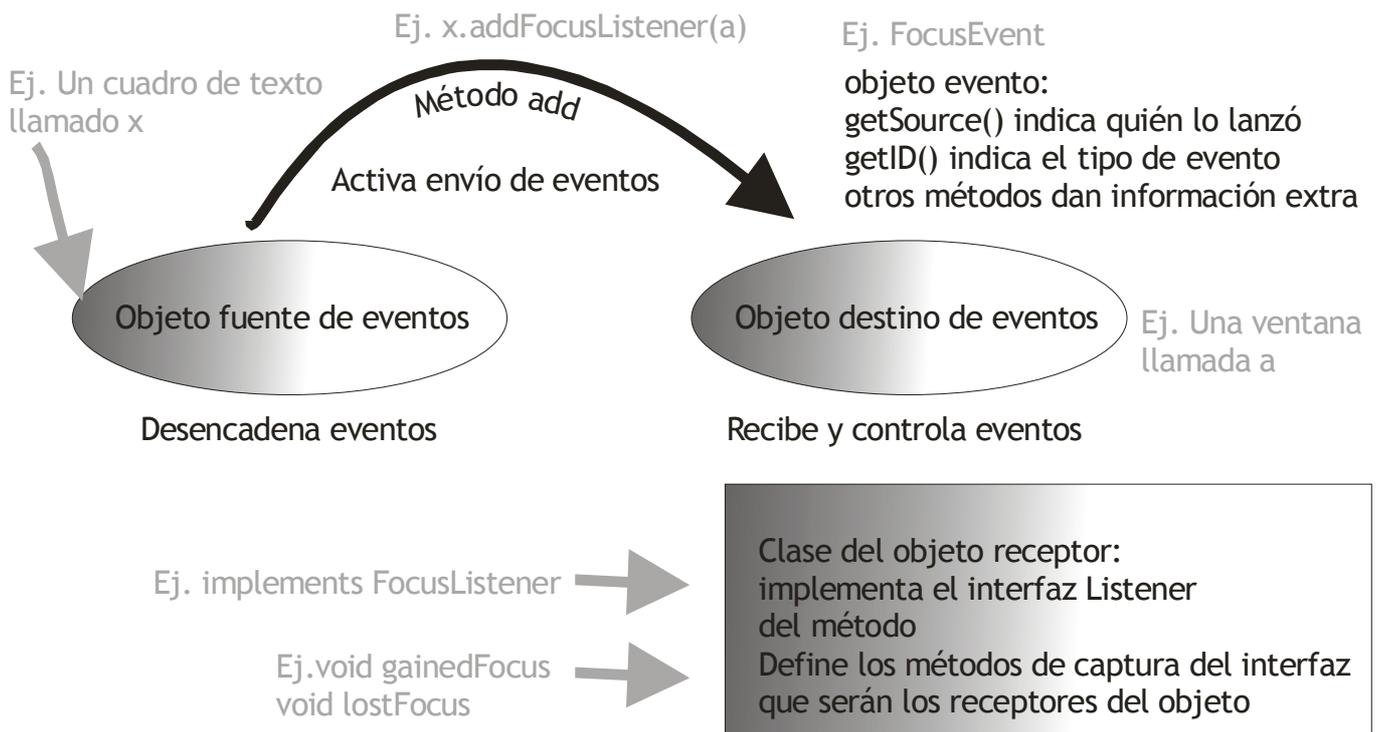


Ilustración 10, Proceso de gestión de eventos

Hay que señalar que una misma fuente puede tener varios objetos escuchando los eventos (si lanza varios métodos *add*). Si hay demasiados objetos escuchando eventos, se produce una excepción **TooManyListenersException**

lista de eventos

Objeto de evento	java.awt.event.ComponentEvent Ocurre cuando un componente se mueva, cambia de tamaño o de visibilidad
Objetos que le pueden disparar	Cualquier componente
Método lanzador de eventos	addComponentListener
Interfaz de gestión	ComponentListener
Métodos de control	componentResized Cuando el componente cambió de tamaño componentMoved Cuando el componente se movió componentShown Cuando el componente se mostró componentHidden Cuando el componente cambió se puso oculto

Objeto de evento	java.awt.event.FocusEvent Ocurre cuando cambia el foco de un componente
Objetos que le pueden disparar	Cualquier componente
Método lanzador de eventos	addFocusListener
Interfaz de gestión	FocusListener
Métodos de control	focusGained Cuando se obtiene el foco focusLost Cuando se pierde el foco

Objeto de evento	java.awt.event.KeyEvent Ocurre cuando se pulsa una tecla (y el componente posee el foco). Es un evento del tipo InputEvent (véase al final de la tabla)
Objetos que le pueden disparar	Cualquier componente
Método lanzador de eventos	addKeyListener
Interfaz de gestión	KeyListener
Métodos de control	keyTyped Cuando se pulsa una tecla que escribe (una tecla que escriba un símbolo Unicode, la tecla F1 por ejemplo no valdría) keyPressed Cuando se pulsa cualquier tecla keyReleased Cuando se levanta cualquier tecla

Métodos del objeto evento interesantes	char getKeyChar() Devuelve el código Unicode de la tecla pulsada char getKeyCode() Devuelve el código entero de la tecla pulsada, útil para capturar teclas de control. Se pueden utilizar constantes del objeto <i>KeyEvent</i> para comparar. Esas constantes empiezan con el signo <code>VK_</code> seguida del nombre de la tecla en mayúsculas, por ejemplo <code>KeyEvent.VK_F1</code> representa la tecla F1. char getKeyText(int código) Devuelve la traducción del código a tecla a formato de texto boolean isActionKey() Vale true si el evento lo provocó una tecla de acción. Una tecla de acción es una tecla que no escribe y que no modifica otras teclas (como <i>Shift</i> o <i>Alt</i>)
---	--

Objeto de evento	java.awt.event.MouseEvent Ocurre cuando se pulsa una tecla (y el componente posee el foco). Es un evento del tipo InputEvent (véase al final de la tabla)
Objetos que le pueden disparar	Cualquier componente
Método lanzador de eventos	addMouseListener
Interfaz de gestión	MouseListener
Métodos de control	mouseClicked Se hizo clic con un botón del ratón en el componente mousePressed Se pulsó un botón del ratón mouseReleased Se levantó un botón del ratón mouseEntered El ratón está sobre el componente. mouseExited El ratón salió fuera de el componente

Métodos del objeto evento interesantes	int getX() Devuelve la posición X de pantalla del ratón int getY() Devuelve la posición Y de pantalla del ratón Point getPoint() Devuelve la posición del cursor de ratón en forma de objeto Point . int getClickCount() Devuelve el número de clics seguidos realizados por el ratón
---	---

Objeto de evento	java.awt.event.MouseMotionEvent El mismo que el anterior. Pero en este caso se captura con el interfaz MouseMotionListener que está pensado para capturar eventos de movimiento de ratón.
Objetos que le pueden disparar	Cualquier componente
Método lanzador de eventos	addMouseMotionListener
Interfaz de gestión	MouseMotionListener
Métodos de control	mouseDragged Se arrastra con el ratón al componente mouseMoved Siempre que el ratón se mueva en el componente

Objeto de evento	java.awt.event.ContainerEvent Ocurre cuando se añaden o quitan controles a un contenedor del tipo que sea
Objetos que le pueden disparar	Cualquier contenedor
Método lanzador de eventos	addContainerListener
Interfaz de gestión	ContainerListener
Métodos de control	componentAdded Cuando se añade un componente componentRemoved Cuando se quita un componente
Objeto de evento	java.awt.event.ActionEvent Se ejecuta una orden de acción
Objetos que le pueden disparar	JButton, JCheckBoxMenuItem, JComboBox, JFileChooser, JRadioButtonItem, JTextField, JToggleButton
Método lanzador de eventos	addActionListener
Interfaz de gestión	ActionListener
Métodos de control	performedAction Cuando se efectúa una acción
Métodos del objeto evento interesantes	String getActionCommand() Devuelve una cadena que identifica la acción
Objeto de evento	java.awt.event.AdjustmentEvent Ocurre cuando se mueve el scroll de la pantalla
Objetos que le pueden disparar	JScrollBar
Método lanzador de eventos	addAdjustmentListener
Interfaz de gestión	AdjustmentListener
Métodos de control	adjustmentValueChanged Cuando cambia el valor de una barra de desplazamiento
Métodos interesantes del objeto evento	int getAdjustmentType() Devuelve un entero que indica el tipo de cambio en el desplazamiento de ventana. Se puede comparar con las constantes estáticas de esta clase llamadas: UNIT_INCREMENT, UNIT_DECREMENT BLOCK_INCREMENT, BLOCK_DECREMENT, TRACK int getValue() Devuelve el valor de cambio en las barras

Objeto de evento	javax.swing.event.HyperlinkEvent Ocurre cuando le sucede algo a un texto de enlace (hipervínculo)
Objetos que le pueden disparar	JEditorPane, JTextPane
Método lanzador de eventos	addHyperlinkListener
Interfaz de gestión	HyperlinkListener
Métodos de control	hyperlinkUpdate
Métodos interesantes del objeto evento	URL getURL() Devuelve la dirección URL del enlace

Objeto de evento	java.awt.event.InternalFrameEvent Ocurre cuando hay cambios en objetos de ventana interna
Objetos que le pueden disparar	JInternalFrame
Método lanzador de eventos	addInternalFrameListener
Interfaz de gestión	InternalframeListener
Métodos de control	internalFrameActivated Se activa la ventana internalFrameClosed Se cierra la ventana internalFrameClosed Se cierra la ventana internalFrameDeactivated Se desactiva la ventana internalFrameDeiconified Se restaura la ventana internalFrameIconified Se minimiza la ventana internalFrameOpened Se abre la ventana
Métodos interesantes del objeto evento	InternalFrame getInternalFrame() Devuelve la ventana interna que originó el evento

Objeto de evento	java.awt.event.ItemEvent Ocurre cuando se cambia el estado de un control de tipo ítem
Objetos que le pueden disparar	JCheckBoxMenuItem, JComboBox, JRadioButtonMenuItem
Método lanzador de eventos	addItemListener
Interfaz de gestión	ItemListener
Métodos de control	itemStateChanged Cuando se cambió un ítem
Métodos interesantes del objeto evento	Object getItem() Obtiene el ítem que originó el evento int StateChange() Devuelve el tipo de cambio que se produjo con el ítem. Se puede comparar con las constantes ItemEvent.SELECTED y ItemEvent.DESELECTED
Objeto de evento	javax.swing.event.ListSelectionEvent Cambio en la selección de un control de lista
Objetos que le pueden disparar	JList
Método lanzador de eventos	addListSelectionListener
Interfaz de gestión	ListSelectionListener
Métodos de control	valueChanged Cuando se cambió valor de la lista
Métodos interesantes del objeto evento	int getFirstIndex() Número de la primera fila cambiada con el evento int getLastIndex() Número de la última fila cambiada con el evento
Objeto de evento	javax.swing.event.MenuEvent Cambio en la selección de un menú
Objetos que le pueden disparar	JMenu
Método lanzador	addMenuListener
Interfaz de gestión	MenuListener
Métodos de control	menuCanceled() Si se canceló el menú menuDeselected() Si se deseleccionó el menú menuSelected() Si se seleccionó el menú

Objeto de evento	javax.swing.event.PopupMenuEvent Cambio en la selección de un menú de tipo <i>popup</i>
Objetos que le pueden disparar	JPopupMenu
Método lanzador	addPopupMenuListener
Interfaz de gestión	PopupMenuListener
Métodos de control	popupMenuCanceled() Si se canceló el menú popupMenuWillBecomeInvisible() Si va a desaparecer el menú popupMenuWillBecomeVisible() Si va a aparecer el menú
Objeto de evento	javax.swing.event.MenuKeyEvent Ocurre cuando se arrastró pulsaron teclas hacia el menú
Objetos que le pueden disparar	JMenuItem
Método lanzador	addMenuKeyListener
Interfaz de gestión	MenuKeyListener
Métodos de control	popupMenuKeyPressed() popupMenuKeyReleased() popupMenuKeyTyped()
Objeto de evento	javax.swing.event.MenuDragMouseEvent Ocurre cuando se arrastró el ratón sobre un elemento de menú
Objetos que le pueden disparar	JMenuItem
Método lanzador	addMenuDragMouseListener
Interfaz de gestión	MenuDragMouseListener
Métodos de control	popupMenuDragMouseDragged() El ratón está arrastrando sobre el menú popupMenuDragMouseEntered() El ratón está arrastrando dentro del menú popupMenuDragMouseExited() El ratón está arrastrando hacia fuera del menú popupMenuDragMouseReleased() Se soltó el ratón que se arrastraba dentro del menú

Objeto de evento	java.awt.event.WindowEvent Captura eventos de ventana
Objetos que le pueden disparar	JDialog, JWindow, JFrame
Método lanzador	addWindowListener
Interfaz de gestión	WindowListener
Métodos de control	windowOpened() La ventana se está abriendo
	windowClosing() La ventana se está cerrando
	windowClosed() La ventana se cerró
	windowIconified() Se minimizó la ventana
	windowDeiconified() Se restauró la ventana
	windowActivated() Se activó la ventana

eventos InputEvent

Hay varios tipos de evento que derivan de éste. Se trata de los eventos *KeyEvent* y *MouseEvent*. La clase *InputEvent* viene con una serie de indicadores que permiten determinar qué teclas y/o botones de ratón estaban pulsados en el momento del evento. El método **getModifiers** devuelve un entero que permite enmascarar con esas constantes para determinar las teclas y botones pulsados.

Este enmascaramiento se realiza con el operador lógico AND (&) en esta forma:

```
public void mouseReleased(MouseEvent e) {
    int valor=e.getModifiers();
    if((valor & InputEvent.SHIFT_MASK)!=0){
        //La tecla Mayúsculas (Shift) no se pulsó con el
        //ratón
    }
}
```

Constantes de máscaras predefinidas en la clase **InputEvent**: **SHIFT_MASK**, **ALT_MASK**, **ALT_GRAPH_MASK**, **BUTTON1_MASK**, **BUTTON2_MASK**, **BUTTON3_MASK**. Actualmente se utiliza otro formato que incluye la palabra **DOWN**. Es decir: **ALT_DOWN_MASK**, **ALT_GRAPH_DOWN_MASK**, etc. Estas últimas aparecieron en la versión 1.4.

lanzar eventos propios

Se pueden crear eventos propios y lanzarlos a cualquier objeto que esté preparado para capturar eventos. Para ello basta crear el evento deseado indicando, al menos, en el constructor el objeto que capturará el evento y el identificador de evento.

El identificador es un entero que sirve para indicar el tipo de evento producido. En un evento `MouseEvent` habrá que indicar si es un evento de clic (`MouseEvent.MOUSE_CLICKED`), de arrastre (`MouseEvent.MOUSEDRAGGED`,...). Además según el tipo de evento se pueden requerir más valores (posición del cursor, etc.).

En general esta técnica sirve para hacer pruebas, pero también se emplea para otros detalles. Ejemplo:

```
ventana v1=new ventana();
v1.setLocation(100,100);
v1.setSize(300,300);
v1.setVisible(true);

WindowEvent we=new WindowEvent(v1,WindowEvent.WINDOW_CLOSING);
v1.dispatchEvent(we);
```

Suponiendo que *ventana* sea una clase preparada para escuchar eventos de tipo *WindowsEvent*, se crea el objeto de evento *we*. El envío del evento se realiza con el método **dispatchEvent**.

adaptadores

Para facilitar la gestión de eventos en ciertos casos, Java dispone de las llamadas clases adaptadores. Gracias a ellas, en muchos casos se evita tener que crear clases sólo para escuchar eventos. Estas clases son clases de contenido vacío pero que son muy interesantes para capturas sencillas de eventos.

Todas poseen la palabra **adapter** en el nombre de clase. Por ejemplo esta es la definición de la clase **MouseAdapter**:

```
public abstract class MouseAdapter implements MouseListener
{
    public void mouseClicked(MouseEvent e) {}
    public void mousePressed(MouseEvent e) {}
    public void mouseReleased(MouseEvent e) {}
    public void mouseEntered(MouseEvent e) {}
    public void mouseExited(MouseEvent e) {}
}
```

Es una clase que implementa el interfaz **MouseListener**, pero que no define lo que hace cada método de captura. Eso se suele indicar de manera dinámica:

```
JFrame ventana =new JFrame("prueba");
ventana.setLocation(100,100);
```

```

ventana.setSize(300,300);
ventana.setVisible(true);
ventana.addMouseListener(new MouseAdapter() {
    public void mouseClicked(MouseEvent e) {
        System.out.println("Hola");
    }
});

```

En el ejemplo anterior al hacer clic en la ventana se escribe el mensaje *Hola* en la pantalla. No ha hecho falta crear una clase para escuchar los eventos. Se la crea de forma dinámica y se la define en ese mismo momento. La única función del adaptador es capturar los eventos deseados.

Otro ejemplo (hola mundo en Swing):

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class HolaMundoSwing {
    public static void main(String[] args) {
        JFrame frame = new JFrame("HolaMundoSwing");
        JLabel label = new JLabel("Hola Mundo");
        frame.getContentPane().add(label);
        frame.addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e) {
                System.exit(0);
            }
        });

        frame.pack();
        frame.setVisible(true);
    }
}

```

El resultado de ese famoso código es esta ventana:



El evento *windowClosing* está capturado por una clase adaptadora, cuya efecto es finalizar el programa cuando se cierra la ventana. Clases adaptadoras:

- **ComponentAdapter**
- **ContainerAdapter**

- ⊙ **FocusAdapter**
- ⊙ **InternalFrameAdapter**
- ⊙ **KeyAdapter**
- ⊙ **MouseAdapter**
- ⊙ **MouseMotionAdapter**
- ⊙ **PrintJobAdapter**
- ⊙ **WindowAdapter**

componentes Swing

apariciencia

root panes

Los paneles son elementos interiores a los contenedores que gestionan su contenido. La clase **JRootPane** es la encargada de gestionar la apariencia de los objetos *JApplet*, *JWindow*, *JDialog*, *JInternalFrame* y *JFrame*. Se trata de un objeto hijo de estas clases. La clase *JRootPane* deriva de **JComponent**.

El *root pane* (panel raíz) de los componentes *JFrame* y *JApplet* posee tres objetos: son el *glass pane*, el *content pane* y el *layered pane*.

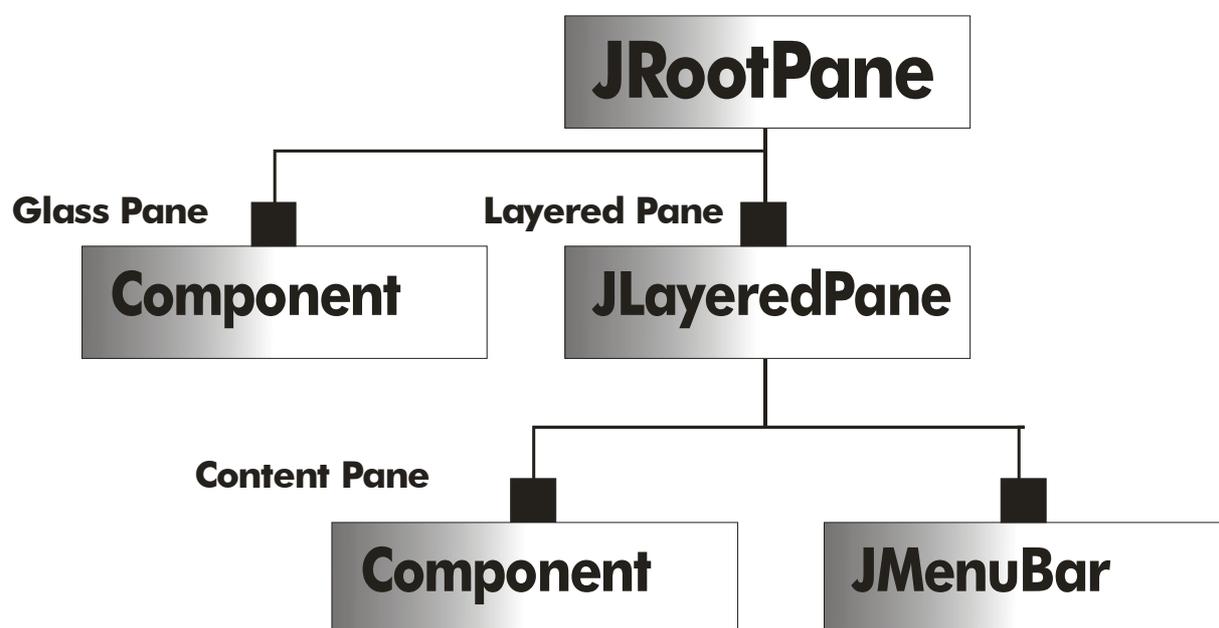


Ilustración 11, Estructura de los paneles de las ventanas

layered pane

Este panel está compuesto por el *content pane* y las barras de menú. Divide el rango en varias capas (descritas de la más profunda a la más cercana):

- ⦿ **DEFAULT_LAYER**. Capa en la que se colocan los componentes. Es la capa estándar y la que está más abajo.
- ⦿ **PALETTE_LAYER**. Capa de paletas. Pensada para barras de herramientas y paletas flotantes.
- ⦿ **MODAL_LAYER**. Cuadros de diálogo modales.
- ⦿ **POPUP_LAYER**. Capa para el menú emergente.
- ⦿ **DRAG_LAYER**. Para realizar arrastre con el ratón.

El método **setLayer** sirve para colocar un componente en una determinada capa y en una posición concreta en la capa (esto último es opcional). **moveToFront** coloca un componente arriba de la capa, **moveToBack** le coloca detrás y **setPosition** en una posición concreta. Ejemplo:

```
//en un JFrame por ejemplo
JButton b=new JButton("Estoy muy arriba");
getLayeredPane().setLayer(b,
    JLayeredPane.POPUP_LAYER.intValue());
getLayeredPane().add(b); //El botón está más alto de lo normal
```

glass pane

Está colocado encima de los demás paneles, en general es el panel en el que se realizan los movimientos de ratón. Se puede dibujar en él, pero no es recomendable.

content pane

Esa es la capa en la que se dibujan los componentes normales. Es un objeto *Container* (al igual que el *glass pane*).

El método **getContentPane** devuelve el *content pane* de la ventana, cuadro de diálogo o applet actual. El método **add**, permite añadir elementos al *content pane*.

clase JPanel

Esta clase es la clase básica contenedora de Swing. Se puede preparar para dibujar componentes y elementos, y luego asignarla por ejemplo al *content pane* de una aplicación mediante el método **add**.

Ejemplo:

```
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;
import java.awt.Container;
import java.awt.Color;

public class pruebaJPanel {
    public static void main(String args[]){
        //Se crea un objeto JPanel de 300X300 y color rojo
        JPanel panelRojo =new JPanel();
        panelRojo.setBackground(Color.RED);
        panelRojo.setSize(300,300);

        //Se crea una ventana de 300X300
        JFrame ventana=new JFrame("Prueba en rojo");
        ventana.setLocation(100,100);
        ventana.setSize(300,300);
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```

```

//Se coloca el JPanel en el content pane
Container contentPane=ventana.getContentPane();
contentPane.add(panelRojo);
}
}

```

El resultado anterior es una ventana de 300 por 300 píxeles con fondo de color rojo. Lo bueno es que como `JPanel` es un *Container* se le pueden añadir componentes con el método **add**.

constructores

constructor	USO
JPanel()	Construye un nuevo <code>JPanel</code> con doble búfer y composición <i>flow layout</i>
JPanel(boolean dobleBúfer)	Crea un <code>JPanel</code> e indica si se desea un doble búfer para él y composición <i>flow layout</i>
JPanel(LayoutManager l)	Construye un nuevo <code>JPanel</code> con doble búfer y la composición marcada por <i>l</i>
JPanel(boolean dobleBúfer, LayoutManager l)	Construye un panel indicando si se desea doble búfer y el tipo de composición

métodos

constructor	USO
PanelUI getUI()	Devuelve el tipo de UI que se está usando en forma de objeto <i>PanelUI</i>
String getUIClassID()	Devuelve el tipo de UI que se está usando en forma de cadena
void setUI(PanelUI ui)	Asigna un nuevo UI al panel
void updateUI()	Hace que el panel acepte los cambios de UI realizados normalmente con UIManager.setLookAndFeel

clase *UIManager*

Una de las principales mejoras de Swing fue el administrador de apariencia, conocido como **UIManager** y para el cual se creó la clase con el mismo nombre. Esta clase permite cambiar la apariencia según varios esquemas preestablecidos. La idea es que un programa Java se visualice igual independientemente de la plataforma.

Los tres esquemas son: **Metal** (que es el que funciona por defecto), **Motif** (parecida a la estética X-Windows) y **Windows** (parecida a la estética Windows).

Para cambiar la apariencia se utiliza el método estático (*UIManager* es una clase estática) **setLookAndFeel** al cual se le pasa una cadena con este texto según el formato deseado:

☉ ***javax.swing.plaf.metal.MetalLookAndFeel***

- ***com.sun.java.swing.plaf.motif.MotifLookAndFeel***
- ***com.sun.java.swing.plaf.windows.WindowsLookAndFeel***

El método *setLookAndFeel* lanza diversos tipos de eventos que hay que capturar, son: **ClassNotFoundException**, **InstantiationException**, **IllegalAccessException**, **UnsupportedLookAndFeelException**. Normalmente se capturan todos a la vez usando la superclase **Event**.

Para obligar a un elemento a actualizar la apariencia se utiliza la función de las clases *JComponent*, **updateUI** sin argumentos. Ejemplo de cambio de apariencia:

```
import javax.swing.*;
public class pruebaTiposApariencia {
    public static void main(String args[]) {
        JFrame ventana1=new JFrame();
        JPanel jp=new JPanel();
        jp.setSize(300,300);

        ventana1.setLocation(100,100);
        ventana1.setSize(300,300);
        jp.add(new JTextField("Texto de prueba"));
        jp.add(new JButton("Botón de prueba"));
        ventana1.setContentPane(jp);
        ventana1.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        try{
            UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing."+
                "plaf.windows.WindowsLookAndFeel");
        }
        catch(Exception e) {System.out.println("Error");
            System.out.println("");
        }
        jp.updateUI();

        ventana1.setVisible(true);
    }
}
```

Siempre hay una estética actual para la apariencia de la ventana. Es lo que se llama el **LookAndFeel** actual. LookAndFeel es una clase Swing preparada para gestionar apariencias. Se puede modificar esta clase estática para conseguir una apariencia personal (indicando tipos de letra, bordes, etc. etc.)

etiquetas

Son textos de una línea que sirven para dar información textual a las ventanas y applets. También se pueden utilizar para mostrar imágenes estáticas.

creación de etiquetas

constructor	USO
JLabel()	Crea una etiqueta normal y sin imagen
JLabel(String texto)	Construye un objeto JLabel con el texto indicado
JLabel(String texto, int alineaciónHorizontal)	Construye un objeto JLabel con el texto y alineación indicados
JLabel(Icon imagen)	Construye un objeto JLabel con esa imagen
JLabel(Icon imagen, int alineaciónHorizontal)	Construye un objeto JLabel con esa imagen y alineación
JLabel(String texto, Icon imagen, int alineaciónHorizontal)	Construye un objeto JLabel con ese texto, imagen y alineación

Se pueden crear etiquetas de todo tipo, con texto e imágenes. La posición de la etiqueta dependerá del tipo de maquetación del contenedor (se verá más adelante). Un etiqueta normal se colocaría:

```
JFrame ventana1=new JFrame();
JPanel jp=new JPanel(false);
JLabel l1=new JLabel("Hola");
JLabel l2=new JLabel("Adiós");

jp.add(l1);
jp.add(l2);

ventana1.setLocation(100,100);
ventana1.setSize(300,300);
ventana1.setContentPane(jp);
ventana1.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
ventana1.setVisible(true);
```

Como se observa en el ejemplo, las etiquetas se pueden colocar con el método add de los paneles contenedores.

etiquetas HTML

En Java se permite que el texto de una etiqueta incluya comandos HTML. Basta utilizar estos comandos en el texto de la etiqueta. Se puede utilizar cualquier comando, pero sólo se aconseja usar comandos formato de texto y párrafo.

Para que el texto de una etiqueta se considere texto HTML y no texto normal, se debe comenzar el texto de la etiqueta con **<html>**. Ejemplo

```
JLabel textoHTML=new JLabel("<html>">+  
    "<font color='Red' size='7' face='Arial,Helvetica,'">+  
    "sans-serif>Este es el texto</font>"
```

En el ejemplo anterior el texto *Este es el texto*, saldría de color rojo, tamaño 7 (el máximo) y letra Arial o Helvética o sans-serif.

etiquetas gráficas

Hay una modalidad de etiqueta que permite colocar imágenes. Las imágenes que se pueden colocar se basan en el interfaz **Icon**. Este interfaz define los siguientes métodos: **getIconHeight** (altura del icono), **getIconWidth** (anchura del icono) y **paintIcon** que pinta el icono dentro de componente especificado, indicando su apartado gráfico y sus posiciones x e y.

Para facilitar la tarea de usar iconos, se puede hacer uso de los objetos **ImageIcon**.

clase ImageIcon

Se trata de una clase pensada para utilizar iconos a partir de ficheros de imagen. Constructores:

constructor	uso
ImageIcon()	Crea un icono de imagen (vacío)
ImageIcon(String rutaArchivo)	Crea un icono de imagen a partir del archivo cuya ruta se indica
ImageIcon(String rutaArchivo, String descripción)	Crea un icono de imagen a partir del archivo cuya ruta se indica y utilizando la descripción especificada. La descripción sirve para indicar qué archivo se abre, no es obligatorio, es una formalidad.
ImageIcon(Image i)	Crea un icono imagen a partir del objeto de imagen <i>i</i>
ImageIcon(Image i, String descripción)	Crea un icono imagen a partir del objeto de imagen <i>i</i> utilizando la descripción especificada.
ImageIcon(URL url)	Crea un icono imagen desde la URL indicada
ImageIcon(URL url, String descripción)	Crea un icono imagen desde la URL indicada utilizando la descripción especificada.
ImageIcon(byte[] datos)	Crea un icono imagen desde un array de bytes
ImageIcon(byte[] datos, String descripción)	Crea un icono imagen utilizando la descripción especificada.

Las imágenes deben estar en formato GIF o JPG.

uso de etiquetas gráficas

basta utilizar un **ImageIcon** como parte de la construcción de la etiqueta. Si el icono de imagen existe y es correcto, se mostrará. Además se puede crear una etiqueta con texto e imagen:

```
JLabel grafical=new JLabel(new ImageIcon("D:/hola.gif");
JLabel grafical=new JLabel(new ImageIcon("D:/fondo.gif",
    "Texto de la etiqueta");
```

En el segundo ejemplo se mostrará una imagen y un texto.

métodos para cambiar el texto y la imagen

método	uso
Icon getDisabledIcon()	Obtiene el icono que se muestra si la etiqueta está deshabilitada
Icon getIcon()	Obtiene el icono de la etiqueta (si lo hay)
String getText()	Obtiene el texto de la etiqueta
void setDisabledIcon(Icon i)	Asigna el icono especificado como imagen a mostrar si se deshabilita la etiqueta
void setIcon(Icon i)	Define la imagen que mostrará la etiqueta
void setText(String texto)	Asigna el texto especificado a la etiqueta

alineación

método	uso
void setHorizontalAlignment(int alineación)	Fija la alineación horizontal de la etiqueta. Esta es la posición de la etiqueta (texto e imagen) con respecto a la horizontal del panel en el que está inscrita la etiqueta. Puede ser: <ul style="list-style-type: none"> Ⓐ JLabel.LEFT (izquierda) Ⓑ JLabel.RIGHT (derecha) Ⓒ JLabel.CENTER (centro)
void setVerticalAlignment(int alineación)	Fija la alineación vertical de la etiqueta con respecto al panel en el que está inscrita Puede ser: <ul style="list-style-type: none"> Ⓐ JLabel.TOP (arriba) Ⓑ JLabel.BOTTOM(abajo) Ⓒ JLabel.CENTER (centro)
void setHorizontalTextPosition(int posición)	Fija la posición del texto respecto a la imagen de la etiqueta, referido a la horizontal. Las posibilidades son las mismas que con setHorizontalAlignment
void setVerticalTextPosition(int posición)	Igual que la anterior, pero referida a la vertical. Las opciones son las mismas que las de setVerticalAlignment

Todos estos métodos tienen versión **get** (**getVerticalAlignment**, por ejemplo) que permiten obtener las alineaciones actuales.

etiquetar otros componentes

Las etiquetas se pueden asignar a otros componentes, e incluso se las puede asignar una tecla asociada a un carácter mnemónico que permite dar el foco al componente asociado a la etiqueta. Un mnemónico es una inicial remarcada (en Windows, subrayada) que permite activar el componente usando Alt + letra remarcada. Los métodos relacionados son:

método	uso
Component getLabelFor()	Obtiene el componente que éste objeto etiqueta o null si no lo hay.
char getDisplayedMnemonic()	Obtiene el carácter fijado como mnemónico de la etiqueta.
void setLabelFor(Component c)	Hace que el componente <i>c</i> sea etiquetado por esta etiqueta
void setDisplayedMnemonic(char c)	Hace que el carácter <i>c</i> actúe como mnemónico de la etiqueta.
void setDisplayedMnemonicIndex(int i) throws IllegalArgumentException	Indica qué posición de letra es la que se remarcará (empezando por 0, que es la primera) Sirve para el caso en el que queramos resaltar una determinada letra como mnemónica y resulte que se repita varias veces. Lanza evento del tipo: IllegalArgumentException si esa posición no existe. Este método se incorporó en la versión 1.4

cuadros de texto

Son controles que permiten al usuario especificar un texto para que el programa lo examine. Es uno de los controles más usados.

constructores

constructor	uso
JTextField()	Crea un nuevo cuadro de texto con la configuración predeterminada
JTextField(int columnas)	Anchura del cuadro en caracteres
JTextField(String texto)	Crea un cuadro de texto conteniendo el texto que se pasa como argumento
JTextField(String texto, int columnas)	Crea un cuadro de texto conteniendo el texto que se pasa como argumento e indicando su anchura.

métodos

método	USO
int getColumnns()	Devuelve la anchura actual del cuadro
void setColumnns(int ancho)	Establece la anchura actual del cuadro
void setAlignmentX(float alineación)	Establece la alineación horizontal del texto respecto al cuadro. Puede ser: <ul style="list-style-type: none"> ⦿ JTextField.LEFT_ALIGNMENT (izquierda) ⦿ JTextField.RIGHT_ALIGNMENT (derecha) ⦿ JTextField.CENTER_ALIGNMENT (centro)
void setAlignmentY(float alineación)	Establece la alineación vertical del texto respecto al cuadro. Puede ser: <ul style="list-style-type: none"> ⦿ JTextField.TOP_ALIGNMENT (arriba) ⦿ JTextField.BOTTOM_ALIGNMENT (abajo) ⦿ JTextField.CENTER_ALIGNMENT (centro)
float getAlignmentX()	Obtiene la alineación horizontal del texto
float getAlignmentY()	Obtiene la alineación vertical del texto

eventos

Se producen eventos del tipo **ActionEvent** cuando se pulsa Intro en un cuadro de texto.

cuadros de contraseña

Se corresponden a la clase **JPasswordField** que es una subclase de **JTextField**, con lo que lo dicho para ésta vale para los cuadros de contraseña. La diferencia está en que en los cuadros de contraseña, el texto que se escribe queda oculto (normalmente por asteriscos) siendo ideal para introducir contraseñas en un programa.

Posee un método llamado **setEchoChar** que permite especificar el carácter con el que se ocultará el texto.

botones

Son elementos fundamentales en el trabajo de las aplicaciones. Cuando son pulsados, generan un evento *ActionEvent* que, capturado permite crear una acción para el botón. La clase fundamental es **JButton** que toma la mayor parte de su funcionalidad de **AbstractButton** clase abstracta con la que se definen casi todos los botones.

métodos interesantes de *AbstractButton* (válidos para todos los botones)

constructor	uso
doClick()	Hace clic en el botón (igual que si el usuario lo hubiera hecho de verdad)
doClick(int milisegundos)	Lo mismo, pero el clic se hace tras el número indicado de milisegundos.
void setIcon(Icon i)	Fijas el icono normal del botón
void setText(String texto)	Fija el texto del icono
void setDisabledIcon(Icon i)	Fija el icono para el estado de <i>desactivado</i> del botón
void setEnabled(boolean b)	Habilita y deshabilita al botón
void setPressedIcon(Icon i)	Establece el icono a mostrar cuando se hace clic sobre el botón
void setRolloverIcon(Icon i)	Fija el icono que aparece cuando se arrima el ratón al botón.
void setRolloverEnabled(boolean b)	Indica si se permite o no efectos de <i>Rollover</i>
void setSelectedIcon(Icon i)	Fija el icono que aparecerá cuando el botón se selecciona
void setSelected(boolean b)	Hace que el botón esté o no seleccionado.
void setMnemonic(char c)	Indica qué letra hará de mnemónico del botón. Esa letra permitirá acceder al control desde el teclado.
void setHorizontalAlignment(int alineación)	Fija la alineación horizontal del botón. Puede ser: <ul style="list-style-type: none"> ● JButton.LEFT (izquierda) ● JButton.RIGHT (derecha) ● JButton.CENTER (centro)
void setVerticalAlignment(int alineación)	Fija la alineación vertical del botón. Puede ser: <ul style="list-style-type: none"> ● JButton.TOP (arriba) ● JButton.BOTTOM (abajo) ● JButton.CENTER (centro)
void setHorizontalTextPosition(int posición)	Fija la posición horizontal del texto del botón respecto a la imagen. Las posibilidades son las mismas que con setHorizontalAlignment
void setVerticalTextPosition(int posición)	Igual que la anterior, pero referida a la vertical. Las opciones son las mismas que las de setVerticalAlignment

constructores de JButton

constructor	USO
JButton()	Crea un nuevo botón
JButton(String texto)	Crea un nuevo botón con el texto indicado
JButton(Icon icono)	Crea un nuevo botón con el icono indicado
JButton(String texto, Icon icono)	Crea un nuevo botón con el texto e icono indicado

botón por defecto

Cada ventana o cuadro de diálogo puede tener un botón por defecto. Este botón está asociado a la tecla Intro y aparece marcado de forma especial. Para hacer que un botón sea el botón por defecto:

```
JFrame ventana=new JFrame("Ventana1");
JButton boton1=new JButton("Aceptar");
...
ventana.getRootPane().setDefaultButton(boton1);
```

Es el método de **JRootPane** llamado **setDefaultButton** el que permite asignar un botón como botón por defecto.

eventos ActionEvent

Los botones y los cuadros de texto (y otros controles) generan eventos del tipo **ActionEvent**. Para manipular estos eventos, se debe llamar en cada control que queramos que lance eventos, al método **addActionListener** y se indicará el objeto que manipulará estos eventos (este objeto debe pertenecer a alguna clase que implemente el interfaz **ActionListener**). Será el método **actionPerformed** el que se encargará de manipular el evento.

Un problema típico consiste en que, a menudo, se necesita averiguar qué botón o cuadro de texto lanzó el evento. Una forma fácil de saberlo es mediante la cadena **ActionCommand**. Esta cadena es un texto que describe al objeto que lanzó el evento. Se usa de la siguiente forma:

- 1> El objeto que lanza eventos de este tipo rellena su cadena **ActionCommand** usando su método **setActionCommand**
- 2> En el método **actionPerformed** podremos leer esa cadena usando el método **getActionCommand** del evento **ActionEvent** que se usa como argumento.

Ejemplo:

```
JButton bt1=new JButton("Aceptar");
bt1.setActionCommand("bt1");//Se puede usar cualquier cadena
....
```

En el método **actionPerformed**, el código sería:

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
    if (e.getActionCommand().equals("bt1")==true) {  
        System.out.println("Se pulsó Aceptar");  
    }  
}
```

casillas de activación

Se trata de controles que permiten su activación y desactivación a fin de elegir una serie de opciones independientes. En Swing es la clase **JCheckBox** la encargada de representarlas. Esta clase deriva de **JToggleButton**, que, a su vez, deriva de **AbstractButton**

constructores

constructor	USO
JCheckBox()	Construye una nueva casilla de verificación
JCheckBox(String texto)	Crea una nueva casilla con el texto indicado
JCheckBox(Icon icon)	Crea una nueva casilla con el icono indicado
JCheckBox(String texto, boolean activado)	Crea una nueva casilla con el texto indicado y permite elegir si está activada o no inicialmente
JCheckBox(String texto, Icon icono)	Crea una nueva casilla con el texto indicado y el icono que se elija
JCheckBox(String texto, Icon icono, boolean seleccionado)	Crea una nueva casilla con el texto indicado y el icono que se elija

imágenes

Se pueden crear distintas imágenes de una casilla de verificación al igual que ocurría con los botones. Los métodos de la clase **AbstractButton** (véase más arriba), permiten este hecho.

En el caso de las casillas de verificación, suele bastar con poner un icono inicial en el constructor o con el método **setIcon** y después asignar el icono que corresponde al estado de seleccionado de la casilla con **setSelectedIcon**.

eventos

Las casillas de verificación lanzan (al ser herederas de los botones), eventos **ActionEvent** cuando son seleccionadas. Pero disponen de un evento propio llamado **ItemEvent** que se lanza cuando se cambia el estado de una casilla (véase lista de eventos, página 108).

El interfaz relacionado es **ItemListener** y el método de captura es **itemStateChanged** que captura el evento cuando el estado de la casilla ha cambiado. El método **getItemSelectable** devuelve la casilla que produjo el evento, mientras que **getStateChanged** permite saber qué cambio se produjo (**ItemEvent.SELECTED** o **ItemEvent.DESELECTED**)

Ejemplo:

```
public class VentanaCasillaAct extends JFrame implements
ItemListener {
    JCheckBox deportes, cultura;
    JLabel descripción;
    private String sdeportes="",scultura="";

    public VentanaCasillaAct(){
        Container conpane = getContentPane();
        conpane.setLayout(new FlowLayout());
        deportes = new JCheckBox("Deportes");
        cultura = new JCheckBox("Cultura");
        descripción = new JLabel("Tiene elegido: ");

        deportes.addItemListener(this);
        deportes.addItemListener(this);
        conpane.add(deportes);
        conpane.add(cultura);
        conpane.add(descripción);
    }
    public void itemStateChanged(ItemEvent e){
        if (e.getItemSelectable()==deportes){
            if (e.getStateChange()==ItemEvent.SELECTED)
                sdeportes=" deportes";
            else sdeportes="";
        }
        else { //sólo puede haberlo provocado el evento "Cultura"
            if (e.getStateChange()==ItemEvent.SELECTED)
                scultura=", cultura";
            else scultura="";
        }
        descripción.setText("Tiene elegido:"+sdeportes+scultura);
    }
}
```

botones de opción

Son casi iguales a los anteriores. Sólo que se utilizan para elegir una opción de entre un grupo de opciones. Como las casillas de verificación, la clase **JRadioButton** encargada de crear botones de radio, desciende de **JToggleButton**.

constructores

constructor	USO
JRadioButton()	Construye un nuevo botón de radio
JRadioButton(String texto)	Crea un nuevo botón de radio con el texto indicado
JRadioButton(Icon icon)	Crea un nuevo botón de radio con el icono indicado
JRadioButton(String texto, boolean activado)	Crea un nuevo botón de radio con el texto indicado y permite elegir si está activada o no inicialmente
JRadioButton(String texto, Icon icono)	Crea un nuevo botón de radio con el texto indicado y el icono que se elija
JRadioButton(String texto, Icon icono, boolean seleccionado)	Crea un nuevo botón de radio con el texto indicado y el icono que se elija

agrupar botones de radio

Para agrupar botones de radio y hacer que sólo se permita elegir uno de entre una lista de opciones, hay que utilizar la clase **ButtonGroup**.

Esta clase tiene un único constructor sin parámetros que crea un nuevo grupo de botones. Los botones así agrupados permitirán seleccionar sólo uno de la lista total

métodos

método	USO
void add(AbstractButton boton)	Añade el botón al grupo
void remove(AbstractButton boton)	Quita el botón del grupo

Con estos dos métodos se añaden botones de radio a un grupo y así sólo se podrá seleccionar una de las opciones.

eventos

Se manejan los mismos eventos que en las casillas de verificación. Ejemplo (igual que el de las casillas de activación):

```
public class VentanaBtRadio extends JFrame implements
ItemListener{
    JRadioButton deportes, cultura;
    ButtonGroup ocio=new ButtonGroup();
    JLabel descripción;

    public VentanaBtRadio(){
        Container conpane = getContentPane();
        conpane.setLayout(new FlowLayout());
        deportes = new JRadioButton("Deportes");
```

```

cultura = new JRadioButton("Cultura");
descripción = new JLabel("Tiene elegido:");

ocio.add(deportes);
ocio.add(cultura);

deportes.addItemListener(this);
cultura.addItemListener(this);
conpane.add(deportes);
conpane.add(cultura);
conpane.add(descripción);
}
public void itemStateChanged(ItemEvent e) {
    if (e.getItemSelectable()==deportes) {
        descripción.setText("Tiene elegido: deportes");
    }
    else { //sólo puede haber provocado el evento "Cultura"
        descripción.setText("Tiene elegido: cultura");
    }
}
}
}

```

viewport

Se trata de la clase madre de las clases que permiten desplazamientos (*scrolls*). Un *viewport* es una ventana dentro de la vista actual que muestra una sección de los datos y que permite desplazar la vista hacia el resto de datos.

La clase que representa los viewports es **JViewport**.

construcción

Un *viewport* se construye mediante un constructor por defecto. Una vez creado el objeto, necesitamos asignarle el componente ligero (un panel normalmente) sobre el que actuará el *viewport*. Esa asignación se realiza mediante el método **setView** al cual se le pasa el componente a visualizar mediante el viewport.

métodos interesantes

La clase **JViewport** posee una gran cantidad de métodos. Entre ellos destacan:

método	uso
void reshape(int x, int y, int ancho, int alto)	Asigna los límites del viewport
void setBorder(Border borde)	Asigna un borde al viewport
void setExtendSize(Dimension nueva)	Asigna el tamaño visible de la vista utilizando coordenadas de vista

método	USO
void setView(Component panel)	Componente ligero sobre el que se aplica el viewport
void setViewPosition(Point p)	Asigna las coordenadas de vista que aparecen en la esquina superior izquierda del viewport
void setViewSize(Dimension nueva)	Asigna como coordenadas de vista la esquina superior izquierda y el tamaño indicado
Dimension toViewCoordinates(Dimension tamaño)	Convierte tamaño en formato de coordenadas de puntos a tamaño en forma de coordenadas de vista
Point toViewCoordinates(Point tamaño)	Convierte punto en coordenadas de punto a coordenadas de vista

Todos los métodos **set** indicados en la tabla tienen versión **get** para obtener valores en lugar de asignar.

JScrollPane

Se trata de una clase espectacular que permite colocar barras de desplazamiento a cualquier componente. Usa, al igual que **Viewport**, la interfaz **Scrollable** que permite realizar desplazamientos.

constructores

constructor	USO
JScrollPane()	Construye un panel de desplazamiento vacío.
JScrollPane(Component c)	Construye un panel de desplazamiento para el componente c
JScrollPane(Component c, int políticaVertical, int políticaHorizontal)	Construye un panel para mostrar el componente c utilizando barras de desplazamiento. Las barras se configuran a través de los dos argumentos siguientes usando estas constantes estáticas: <ul style="list-style-type: none">⦿ VERTICAL_SCROLLBAR_ALWAYS. Barra vertical obligatoria⦿ VERTICAL_SCROLLBAR_AS_NEEDED. Saldrá la barra vertical cuando se necesite⦿ VERTICAL_SCROLLBAR_NEVER. Nunca saldrá la barra vertical⦿ HORIZONTAL_SCROLLBAR_ALWAYS. Barra horizontal obligatoria⦿ HORIZONTAL_SCROLLBAR_AS_NEEDED Saldrá la barra horizontal cuando se necesite

constructor	USO
	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ HORIZONTAL_SCROLLBAR_NEVER. Nunca saldrá la barra horizontal.

métodos interesantes

método	USO
JScrollBar getHorizontalScrollBar()	Devuelve la barra de desplazamiento horizontal del panel
JScrollBar getVerticalScrollBar()	Devuelve la barra de desplazamiento vertical del panel.
Viewport getViewport()	Obtiene el <i>viewport</i> actual de la barra
void setHorizontalScrollBar(JScrollBar barraHorizontal)	Añade la barra que se pasa como argumento para que sea la barra horizontal del panel
void setHVerticalScrollBar(JScrollBar barraVertical)	Añade la barra que se pasa como argumento para que sea la barra vertical del panel
void setVerticalScrollBarPolicy(int políticaVertical)	Modifica el comportamiento de la barra vertical.
void setHorizontalScrollBarPolicy (int políticaHorizontal)	Modifica el comportamiento de la barra horizontal.

Barras de desplazamiento

La clase **JScrollBar** representa objetos de barra de desplazamiento. Normalmente es más que suficiente la clase anterior para controlar un componente. No obstante, es posible utilizar las barras de desplazamiento para acciones interesantes o para modificar las propiedades de las barras de un **JScrollPane**.

Las barras tienen estas propiedades:

- ⊙ **valor.** Se trata del valor que actualmente representa la barra de desplazamiento.
- ⊙ **extensión.** Es un valor que se refiere al tamaño de la guía (*track*) de la barra y al cambio de valores que se producirá en la misma si se hace clic entre la guía y los botones de la barra.
- ⊙ **mínimo.** El mínimo valor que representa la barra. Es lo que *vale* la barra si la guía está al principio.
- ⊙ **máximo.** El máximo valor que puede representar la barra. Es lo que *vale* la barra si la guía está al final.

construcción

constructor	USO
JScrollBar()	Construye una barra de desplazamiento vacía.

constructor	uso
JScrollBar(int orientación)	Construye una barra de desplazamiento en la orientación indicada que puede ser: <ul style="list-style-type: none">⊙ JScrollBar.HORIZONTAL⊙ JScrollBar.VERTICAL
JScrollBar(int orientación, int valor, int extensión, int mínimo, int máximo)	Crea una barra de desplazamiento con la orientación, valor, extensión, valor

métodos interesantes

método	uso
void setMaximum(int máximo)	Ajusta el valor máximo de la barra
void setMinimum(int mínimo)	Ajusta el valor mínimo de la barra
void setOrientation(int orientación)	Cambiar la orientación de la barra
void setValue(int valor)	Ajusta el valor de la barra
void setValues(int valor, int extensión, int mínimo, int máximo)	Asigna las cuatro propiedades de la barra
void setVisibleAmount(int extensión)	Asigna la propiedad extensión del modelo

Todos esos métodos poseen la versión **get** para obtener valores.

eventos

Las barras generan eventos del tipo **AdjustmentEvent** cuando se modifican los valores de las barras. El método que controla estos eventos es **AdjustmentEvent**.

Por su parte el evento **AdjustmentEvent** posee dos métodos muy interesantes: **getValue()** que devuelve el valor de la barra y **getAdjustmentType** que devuelve un entero que indica el tipo de cambio que se produjo en la barra. Este puede ser:

- ⊙ **AdjustmentEvent. UNIT_INCREMENT.** Se pulsó en el botón de subir.
- ⊙ **AdjustmentEvent. UNIT_DECREMENT** Se pulsó en el botón de bajar.
- ⊙ **AdjustmentEvent. BLOCK_INCREMENT.** Se pulsó entre la guía y el botón de subir.
- ⊙ **AdjustmentEvent. BLOCK_DECREMENT** Se pulsó entre la guía y el botón de bajar.
- ⊙ **AdjustmentEvent. TRACK.** Se cambió la posición de la guía.

Ejemplo:

```
public class VentanaScrollBar extends JFrame implements
AdjustmentListener {
    JLabel etiqueta;
    JScrollBar barra;
    //constructor
    public VentanaScrollBar() {
```

```
barra=new JScrollBar(JScrollBar.HORIZONTAL,0, 30,0, 300);  
etiqueta=new JLabel("Valor: 0");  
etiqueta.setHorizontalAlignment(JLabel.CENTER);  
getContentPane().add(barra,BorderLayout.NORTH);  
getContentPane().add(etiqueta,BorderLayout.SOUTH);  
barra.addAdjustmentListener(this);  
}
```

```
public void adjustmentValueChanged(AdjustmentEvent e) {  
    etiqueta.setText("Valor: "+e.getValue());  
}  
}
```

El resultado es:



deslizadores

La clase **JSlider** representa un tipo de objeto similar a las barras de desplazamiento pero pensado únicamente para elegir un valor numérico (al modo del ejemplo expuesto en las barras de desplazamiento).

construcción

constructor	USO
JSlider()	Crea un deslizador
JSlider(int orientación)	Crea un deslizador en la orientación indicada (JSlider.HORIZONTAL o JSlider.VERTICAL)
JSlider(int orientación, int mínimo, int máximo, int valor)	Crea el deslizador en la orientación señalada y con el mínimo, máximo y valor inicial señalados.

métodos

método	USO
void setMaximum(int máximo)	Ajusta el valor máximo de la barra
void setMinimum(int mínimo)	Ajusta el valor mínimo de la barra
void setOrientation(int orientación)	Cambiar la orientación de la barra
void setValue(int valor)	Ajusta el valor de la barra
void setExtent(int valor)	Cambia la extensión. La extensión es el rango de valores máximos a los que el deslizador no puede llegar. Si el valor máximo es 100 y la extensión es 40, el deslizador no podrá pasar de 60.
void setInverted(boolean b)	Con valor true hace que los valores vayan desde el más alto al más bajo (al revés de lo habitual).

void setPaintLabels(boolean b)	Indica si se mostrarán las etiquetas del deslizador.
void setLabeltable(Dictionary etiquetas)	Permite especificar las etiquetas que se mostrarán en el deslizador.
void setPaintTicks(boolean b)	Indica si se mostrarán las marcas del deslizador.
void setPaintTrack(boolean b)	Indica si se pinta la guía del deslizador
void setSnapToTicks(boolean b)	Hace que la guía se ajuste automáticamente a las marcas.
void setMajorTickSpacing(int n)	Modifica el espaciamiento entre las marcas mayores del deslizador
void setMinorTickSpacing(int n)	Modifica el espaciamiento entre las marcas menores del deslizador

Hay métodos **get** que permiten obtener algunos de los valores ajustados (**getValue()**, **getOrientation()**, **getMajorTickSpacing()**, **getLabelTable()**, **getPaintTicks()**, etc.).

marcas y rellenos

Los deslizadores permiten mostrar marcas para facilitar al usuario la selección del valor requerido. Eso lo hace el método **setPaintTicks**, mientras que otros métodos permiten especificar el espacio entre las marcas y otras propiedades.

A su vez se puede utilizar esta sintaxis:

```
slider.putClientProperty("JSlider.isFilled", Boolean.TRUE);
```

Esto permite cambiar la propiedad cliente **isFilled** de los objetos **JSlider** y hacer así que se muestre un relleno

eventos

JSlider puede provocar eventos **ChangeEvent**, que deben ser capturados en clases que implementen la interfaz **ChangeListener**. Para que un deslizador lance eventos, debe usar el método **addChangeListener**. El método de captura de estos eventos es **stateChanged** que se producirá cuando se cambie de posición al deslizador. Ejemplo:

```
public class VentanaSlider extends JFrame implements
ChangeListener{
    JLabel etiqueta;
    JSlider barra;

    public VentanaSlider() {
        barra=new JSlider(JSlider.HORIZONTAL,0,100,0);
        etiqueta=new JLabel("Valor: 0");
        etiqueta.setHorizontalAlignment(JLabel.CENTER);
        barra.addChangeListener(this);
        //apariencia del slider
    }
}
```

```
barra.putClientProperty("JSlider.isFilled", Boolean.TRUE);
barra.setPaintLabels(true);
barra.setPaintTicks(true);
barra.setMajorTickSpacing(25);
barra.setMinorTickSpacing(5);

getContentPane().add(barra, BorderLayout.NORTH);
getContentPane().add(etiqueta, BorderLayout.SOUTH);
}

public void stateChanged(ChangeEvent e) {
    etiqueta.setText("Valor: " +
        ((JSlider)e.getSource()).getValue());
}
```

El resultado es la siguiente ventana



listas

Son controles que permiten elegir entre un conjunto de alternativas. Al principio de muestra sólo un pequeño grupo de opciones. Se puede elegir una sola opción o varias si se hace clic manteniendo pulsada la tecla Control.

La clase de creación de listas es **JList**, heredera de **JComponent**.

construcción

constructor	USO
JList()	Crea un objeto de lista
JList(Object[] listData)	Crea una lista con el contenido del array de objetos, normalmente un array de Strings

Ejemplo:

```
JList animales=new JList(new String[]{"perro","gato","vaca",
    "oveja","cerdo","pollo","cabra","caballo","asno"});
```

métodos

método	uso
void clearSelection(int máximo)	Borra la selección actual
void ensureIndexIsVisible(int índice)	Desplaza el <i>viewport</i> de la lista para asegurar que se muestra el elemento número <i>índice</i>
int getFirstVisibleIndex()	Devuelve el primer número de índice visible en la lista
int getLastVisibleIndex()	Devuelve el último número de índice visible en la lista
int getMaxSelectionIndex()	Devuelve el índice máximo de la selección actual
int getMinSelectionIndex()	Devuelve el índice mínimo de la selección actual
Dimension getPreferredScrollableViewportSize()	Calcula el tamaño del <i>viewport</i> necesario para mostrar <i>visualizar visibleRowCount</i> filas
int getSelectionMode()	Indica si se puede seleccionar de forma múltiple o simple
Object getSelectedValue()	Obtiene el primer valor seleccionado
Object[] getSelectedValues()	Devuelve un array de valores para las celdas seleccionadas
boolean isEmpty()	true si no hay nada seleccionado
boolean isSelected(int i)	true si el índice señalado está seleccionado
void setFixedCellHeight(int alto)	Define la altura de cada celda de la lista
void setFixedCellWidth(int ancho)	Define la anchura de cada celda de la lista
void setSelectedIndex(int i)	Selecciona sólo la celda número <i>i</i>
void setSelectedIndices(int[] indices)	Selecciona los índices señalados
void setSelectionBackground(Color c)	Asigna color de fondo a las celdas seleccionadas
void setSelectionForeground(Color c)	Asigna color de texto a las celdas seleccionadas
void setSelectionMode(int modo)	Permite cambiar el modo de selección de la lista. Puede tener como valores, constantes de la clase ListSelectionModel : <ul style="list-style-type: none"> ⊙ SINGLE_SELECTION. Selección de una única opción ⊙ SINGLE_INTERVAL_SELECTION Selecciona varias celdas, pero sólo si están seguidas ⊙ MULTIPLE_INTERVAL_SELECTION Permite seleccionar cualquier número de celdas en cualquier orden

método	USO
void setVisibleRowCount(int n)	Indica el número preferido de componentes que se pueden mostrar en la lista

asignación de barras de desplazamiento

A las listas se les pueden asignar paneles de desplazamiento como a cualquier otro componente, sólo que este es un componente especialmente propicio para hacerlo.

```
JScrollPane sp=new JScrollPane(animales);
```

eventos

Las listas se controlan con eventos **ListSelectionEvent**, en el paquete **javax.swing.event**, que se lanzan en listas que hagan uso del método **addListSelectionListener**. Las clases que deseen controlar esos eventos deben implementar la interfaz **ListSelectionListener** el cual obliga a definir el método **valueChanged** que será llamado cuando se modifique el valor de una lista.

Ejemplo:

```
import java.awt.event.*;
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
import javax.swing.event.*;

public class VentanaLista extends JFrame implements
ListSelectionListener{
    JList lista=new JList(new String[]{"perro","gato","vaca",
        "oveja","cerdo","pollo","cabra","caballo","asno"});
    JLabel etiqueta=new JLabel("Seleccionado: ");
    JPanel p1=new JPanel(), p2=new JPanel();

    public VentanaLista() {
        JScrollPane sp=new JScrollPane(lista)
        p1.setLayout(new BorderLayout());
        p2.setLayout(new BorderLayout());
        lista.setVisibleRowCount(5);
        lista.addListSelectionListener(this);

        p1.add(sp);
        p2.add(etiqueta);
        getContentPane().add(p1, BorderLayout.CENTER);
        getContentPane().add(p2, BorderLayout.SOUTH);
    }
}
```

```

public void valueChanged(ListSelectionEvent e) {
    String texto="Seleccionado: ";
    int i;
    //Se añade el texto del siguiente elemento
    //seleccionado hasta el último
    for(i=0;i<=lista.getSelectedValues().length-1;i++){
        texto+=(String) lista.getSelectedValues()[i]+" ";
    }
    etiqueta.setText(texto);
}

```

cuadros combinados

Son listas especiales que combinan las capacidades de una lista y un cuadro de texto. En apariencia son cuadros de texto. Pero un botón con una flecha permite abrirles para seleccionar una (y sólo una) opción. Es un de los controles más populares de Windows.

constructores

constructor	USO
JComboBox()	Crea un objeto de lista
JComboBox(Object[])	Crea el cuadro combinado con el contenido del array de objetos, normalmente un array de Strings

métodos

método	USO
void addItem(Object o)	Añade el objeto <i>o</i> al final de la lista
Object getItem(int index)	Obtiene el elemento del índice index
int getItemCount()	Devuelve el número de elementos de la lista
Object getSelectedItem()	Obtiene el elemento seleccionado actual
void hidePopup()	Esconde la ventana emergente del cuadro
void insertItemAt(Object objeto, int posición)	Añade el objeto en la posición indicada
boolean isEditable()	true si el cuadro de texto es editable
boolean isPopupVisible()	true si se puede ver la ventana emergente
void removeAllItems()	Borra todos los elementos de la lista combinada
void removeItemAt(int posición)	Quita el elemento situado en la posición indicada

método	USO
boolean selectWithKeyChar(char c)	Selecciona el primer elemento de la lista que comienza con la letra indicada
void setEditable(boolean b)	Permite (o no) que el cuadro de texto sea editable
void setMaximumRowCount(int n)	Ajusta el número máximo de filas visibles. Si hay más filas, aparecerá una barra de desplazamiento.
void setPopupVisible(boolean b)	Indica si la ventana emergente será visible.
void setSelectedIndex(int i)	Selecciona el elemento de la lista número <i>i</i>
void setSelectedItem(Object o)	Selecciona el objeto marcado

eventos

Al ser un control mixto, que puede editar texto o seleccionar un elemento de la lista, envía dos tipos de eventos: **ActionEvent** (comentado anteriormente, en especial en el apartado de los botones) al pulsar Intro, e **ItemEvent** cuando se cambia un elemento de la lista (visto anteriormente en los controles de casilla de verificación).

El método de evento **getStateChange()** permite saber si el cambio fue para seleccionar (ItemEvent.SELECTED) o para deseleccionar (ItemEvent.DESELECTED). No suele ser necesario usarles ya que la clase **JComboBox** tiene elementos de sobra para trabajar.

Ejemplo(equivalente al ejemplo de la lista).

```
public class VentanaListaCombinada extends JFrame implements
ItemListener{
    JComboBox lista=new JComboBox(new String[]{"perro",
        "gato","vaca","oveja","cerdo","pollo","cabra",
        "caballo","asno"});
    JLabel etiqueta=new JLabel("Seleccionado: ");
    JPanel p1=new JPanel(), p2=new JPanel();

    public VentanaListaCombinada() {
        p1.setLayout(new FlowLayout());
        p2.setLayout(new FlowLayout());
        lista.setMaximumRowCount(5);
        lista.addItemListener(this);
        p1.add(lista);
        p2.add(etiqueta);
        getContentPane().add(p1, BorderLayout.CENTER);
        getContentPane().add(p2, BorderLayout.SOUTH);
    }
}
```

```
public void itemStateChanged(ItemEvent e) {  
    etiqueta.setText("Seleccionado:" +  
        (String) lista.getSelectedItem());  
}  
}
```


administración de diseño

introducción

Los administradores de diseño son una parte esencial de la creación de interfaces de usuario. En lenguajes orientados a una sola plataforma, el problema es menor ya que el aspecto es más fácilmente controlable. Pero la filosofía Java está orientada a la portabilidad del código. Por eso este es uno de los apartados más complejos de la creación de interfaces.

En otros entornos los componentes se colocan con coordenadas absolutas. En Java se desaconseja esa práctica porque en muchos casos es imposible prever el tamaño de un componente.

En su lugar se usan administradores de diseño que, además serán independientes de la plataforma.

El método **setLayout** dentro de la clase **Container** es el encargado de proporcionar un administrador de diseño a un determinado panel. Este método tiene como único parámetro un objeto de tipo **LayoutManager** que se encarga de distribuir los componentes del contenedor.

La adición de elementos se puede crear con el método **add**. A veces no se muestran los cambios en el contenedor, para forzarles hay que utilizar el método **validate** que poseen los contenedores.

Flow Layout

Distribuye los componentes del contenedor de izquierda a derecha y de arriba abajo. Es la distribución más fácil y una de las más efectivas.

constructores

constructor	USO
FlowLayout()	Construye el administrador de tipo <i>flow</i> con alineación centrada y márgenes a 5 píxeles
FlowLayout(int alineación)	Permite indicar la alineación que puede indicarse por alguna de estas constantes de clase: LEFT, RIGHT o CENTER
FlowLayout(int alineación, int sepH, int sepV)	Permite indicar alineación y la separación horizontal y vertical entre los componentes.

Grid Layout

Crea distribuciones en forma de malla que posee una serie de columnas y filas. Estas filas y columnas crean celdas de exactamente el mismo tamaño. Los componentes se distribuyen desde la primera celda a la izquierda de la primera fila; y van rellenando fila a fila toda la malla hasta la celda más a la derecha de la última fila.

constructores

constructor	USO
GridLayout()	Crea una malla de una sola celda
GridLayout(int nFilas, int nColumnas)	Crea una malla de las filas y columnas indicadas
GridLayout(int nFilas, int nColumnas, int sepH, int sepV)	Crea una malla con las filas y columnas indicadas y con los espacios entre botones que se especifican.



Ilustración 12, botones colocados en el *Content Pane* con cuatro filas y cuatro columnas con separación vertical y horizontal entre componentes

El método **add** de los contenedores admite un segundo parámetro con el que se puede indicar el número de la celda donde se coloca el componente. Ejemplo:

```
getContentPane().add(boton15, 5);
```

En el ejemplo el botón llamado *boton15* se coloca en la sexta casilla (la primera es la 0). Si había más casillas detrás de esa, entonces se mueven al siguiente hueco.

Si se añaden más componentes que casillas tenga el contenedor, entonces se amplía el Grid en consecuencia.

Border Layout

Permite colocar componentes alrededor de los bordes de un contenedor. Por defecto es lo que utiliza AWT (y por lo tanto las clases Swing). Los bordes son **NORTH**, **SOUTH**, **EAST**, **WEST** y **CENTER**. Se suele utilizar estas formas en el método **add** para colocar componentes en el panel deseado:

```
JPanel jp=new JPanel();
jp.setLayout(new BorderLayout(2,3)); //2 y 3 es el espaciado
```

```
jp.add(componente1, BorderLayout.NORTH);
jp.add("South", componente2);
```

Cualquiera de esas dos formas es válida. El panel central se come los paneles adyacentes si detecta que están vacíos.

constructores

constructor	USO
BorderLayout()	Crea un nuevo <i>Border Layout</i>
BorderLayout(int espH, int espV)	Crea un nuevo <i>Border Layout</i> con los espacios señalados

BoxLayout

Permite distribuir componentes en una fila o columna. Pensado para filas y columnas de botones, pertenece al paquete **javax.swing** (las anteriores están en **java.awt**).

Para facilitar su manejo, Swing incluye un contenedor llamado Box que está pensado para manipular los componentes insertados en el contenedor. Box es una clase que posee diversos métodos estáticos que manipular internamente el administrador **BoxLayout**. Para crear un contenedor Box:

```
Box horizontal=Box.createHorizontalBox();
Box vertical=Box.createVerticalBox();
```

Después se añaden componentes con el método **add** de la clase Box. Finalmente se coloca el componente Box dentro del panel / contenedor deseado.

métodos de la clase Box

constructor	USO
static Box createHorizontalBox()	Obtiene un contenedor Box horizontal para añadir componentes.
static Box createVerticalBox()	Obtiene un contenedor Box vertical para añadir componentes.
static Component createHorizontalGlue()	Crea un componente horizontal para ajustar automáticamente la distancia horizontal entre los componentes. Devuelve el componente creado.
static Component createHorizontalStrut(int ancho)	Crea un componente horizontal con la anchura dada. Devuelve dicho componente.
static Component createRigidArea(Dimension d)	Crea un componente invisible con las dimensiones dadas.

constructor	USO
static Component createVerticalGlue()	Crea un componente vertical para ajustar automáticamente la distancia vertical entre los componentes. Devuelve el componente creado.
static Component createVerticalStrut(int ancho)	Crea un componente vertical con la anchura dada. Devuelve dicho componente.

Ejemplo:

```
public static void main(String args[]) {
    JFrame v=new JFrame();
    v.setLocation(50,50);
    v.setSize(400,300);
    v.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    JButton boton1=new JButton("Hola"),
        boton2=new JButton("Texto largo"),
        boton3=new JButton("Hola"),
        boton4=new JButton("Qué hay");
    Box b=Box.createHorizontalBox();
    b.add(boton1);
    b.add(b.createHorizontalGlue());
    b.add(boton2);
    b.add(b.createHorizontalGlue());
    b.add(boton3);
    b.add(b.createHorizontalGlue());
    b.add(boton4);
    v.getContentPane().add(b);
    v.setVisible(true);
}
```

El resultado es:



Aparecen separados los botones por los métodos **createHorizontalGlue**.

GridBagLayout

Es el administrador de diseño más flexible, pero es más complicado de manipular. Coloca los componentes en relación a sí mismos y gracias a ello se consigue (con paciencia y algo de suerte) cualquier diseño.

Los componentes se distribuyen en un espacio de coordenadas *lógicas*, que no reales, que son posiciones en el espacio de filas y columnas formadas por el grupo de componentes. De este modo tendremos una cuadrícula imaginaria que se estira formando tamaños basados en los componentes que se acomodan en ella.

Es mucho más cómodo trabajar con este diseño mediante programas de diseño WYSIWYG (como el editor de componentes de NetBeans).

Esta clase tiene un constructor sin parámetros y métodos para obtener información y configurar la malla de componentes creada.

GridBagConstraints

Esta es una clase totalmente asociada a este tipo de diseños, de hecho con esta clase se controla la posición y propiedades de los componentes añadidos a contenedores *GridBagLayout*. Posee una serie de propiedades

propiedades	uso
int gridx, gridy	Controla la posición del componente en la malla
int weightx, weighty	Indica como añadir el espacio sobrante a un componente
int fill	Controla la expansión del componente para llenar el espacio que sobre de su asignación
int gridheight, gridwidth	Controla el número de filas o columnas sobre las que se extiende el componente
int anchor	Posición del componente si hay espacio adicional sobrante
int ipadx, ipady	Relleno entre el componente y los bordes de su área
Insets insets	Configura el relleno de los bordes

colocación de componentes

En un **GridBagLayout** no se puede especificar el tamaño de la malla. Ésta se calcula según las necesidades. Esto se basa en lo siguiente: si un componente es añadido, por ejemplo, en la posición 25,25; entonces se crea una malla de esas dimensiones. Si el siguiente dice estar en la columna 30, la malla se amplía para que esto sea posible.

La colocación de componentes se basa en el método **add** de los contenedores. A este método se le pasa el componente a añadir y el conjunto de restricciones con que queda afectado. Esas restricciones se construyen con la clase *GridBagConstraints*. Las propiedades **gridx** y **gridy** permiten colocar al componente en una celda concreta de la malla.

Ejemplo:

```
public class VentanaGridBag extends JFrame {
    GridBagConstraints restricciones=new GridBagConstraints();
    public VentanaGridBag (){
        getContentPane().setLayout(new GridbagLayout());
        añadeGrid(new JButton("Norte"),1,0);
        añadeGrid(new JButton("Sur"),1,2);
        añadeGrid(new JButton("Este"),2,1);
        añadeGrid(new JButton("Oeste"),0,1);
        añadeGrid(new JButton("Centro"),1,0);
    }
    private void añadeGrid(Component c, int x, int y){
        restricciones.gridx=x;
        restricciones.gridy=y;
        getContentPane().add(c, restricciones);
    }
}
```

Resultado:



llenar los espacios

Se pueden expandir los controles a voluntad cuando no llenan el espacio completo de la celda asignada. Eso se realiza utilizando las propiedades **fill**, **weightx** y **weighty**.

fill permite indicar en que dirección se desplaza el componente para llenar el hueco. Se pueden utilizar las siguientes constantes estáticas:

- ⦿ **GridBagConstraints.BOTH**, El componente se expande en horizontal y en vertical.
- ⦿ **GridBagConstraints.HORIZONTAL**, El componente se expande en horizontal.
- ⦿ **GridBagConstraints.VERTICAL**, El componente se expande en vertical.
- ⦿ **GridBagConstraints.NONE**, El componente no se expande (es lo normal)

Si en el ejemplo anterior añadimos, tras la línea del `setLayout` (subrayada en el ejemplo), esta línea:

```
restricciones.fill.GridBagConstraints.BOTH
```

Todos los botones tendrán el mismo tamaño. Si además se añaden (debajo de la anterior):

```
restricciones.weightx=1.0;
restricciones.weighty=1.0;
```

Esto expande las celdas ocupadas, hasta llenar la ventana. El valor `0.0` no expande, cualquier valor distinto de `0`, sí lo hace.

extensión de filas y columnas

La propiedad **gridheight** permite expandir un componente para que ocupe dos filas, **gridwidth** permite expandir un componente para que ocupe dos columnas. Ejemplo:

```
public class VentanaGridBag2 extends JFrame {
    GridBagConstraints restricciones=new GridBagConstraints();
    public VentanaGridBag () {
        getContentPane().setLayout(new GridbagLayout());
        añadeGrid(new JButton("Uno"), 0, 1);
        añadeGrid(new JButton("Sur"), 2, 1);
        añadeGrid(new JButton("Este"), 1, 2);
        añadeGrid(new JButton("Oeste"), 1, 0);
        añadeGrid(new JButton("Centro"), 1, 1);
    }
    private void añadeGrid(Component c, int x, int y){
        restricciones.gridx=x;
        restricciones.gridy=y;
        getContentPane().add(c, restricciones);
    }
}
```

Resultado:



pesos

Sin duda es de los elementos más difíciles de controlar. Son las propiedades de *GridBagConstraints* **weightx** y **weighty** las que permiten su control. Sólo valen de forma relativa. Es decir si a un componente le asignamos 0.5 y a otro 1.0, esto significa que el segundo es el doble de grande. El valor 0, significa que se mantendrá como estaba originalmente.

ubicación absoluta

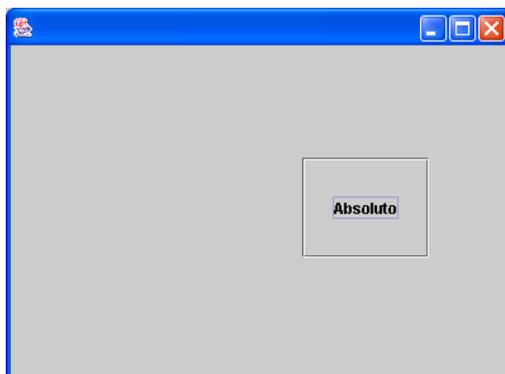
Es una forma de trabajo que Sun desaconseja, aunque bien es cierto que nos libra de la tiranía de los administradores de diseño y nos permite una colocación libre. Consiste en indicar **null** como valor para el método **setLayout** del contenedor en el que deseamos colocar nuestros componentes.

Tras esa acción, los componentes a colocar indicarán su posición y tamaño antes de añadirse al contenedor. Si no se desea calcular el tamaño, el método de la clase *Component* **getPreferredSize()** devuelve el tamaño predeterminado que se calculará automáticamente en función de su contenido.

Ejemplo:

```
public class pruebaLayoutAbsoluto {
    public static void main(String args[]){
        JButton boton=new JButton("Absoluto");
        JFrame v=new JFrame();
        v.setLocation(50,50);
        v.setSize(400,300);
        v.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        v.getContentPane().setLayout(null);
        boton.setLocation(230,90);
        boton.setSize(100, 80);
        v.getContentPane().add(boton);
        v.setVisible(true);
    }
}
```

Resultado:



applets

introducción

Sin duda uno de los pilares de Java es su dedicación a la programación en red. La idea es usar una aplicación distribuida desde una red. La lentitud de Internet ha propiciado que esta idea no se cumpla del todo. Pero sí ha sido válida para la creación de pequeños subprogramas (no aplicaciones completas) inmersos en una página web.

De hecho la idea es que un usuario no perciba diferencia alguna entre una página con Java y una página sin Java. Esta idea no está conseguida del todo, pero sí se ha realizado un importante avance mediante esos subprogramas Java incrustados dentro del código normal (HTML) de una página web. Estos subprogramas son llamados **applets**.

Un applet es un programa Java que tiene ciertas particularidades derivadas de la idea de tener que colocar ese programa en una página web. Para que la página web muestre el subprograma Java, tiene que incluir una etiqueta **applet** que es la encargada de asociar el archivo **class** que representa al subprograma con la página. Esa misma etiqueta determina la posición y el tamaño del applet

```
<applet code="applet1.class" width="250" height="300">
</applet>
```

Probar la applet implicar abrir la página, aunque el JDK de Java incluye un programa llamado **appletviewer** para mostrar el applet.

En definitiva los pasos para crear un applet son:

- 1> Crear una página web dejando hueco para colocar el applet de Java.
- 2> Crear el código de la applet y compilarlo en su archivo **class** correspondiente.
- 3> Integrar la applet en la página insertando una etiqueta **applet** en la posición en la que se desea la applet. Los atributos **width** y **height** permiten especificar el tamaño de la misma.
- 4> Al publicar la página se deben enviar los códigos de la página web y el archivo **class**.

probar applets. *Appletviewer*

Para probar applets basta con abrir la página web en la que se creó el applet. No obstante como esto a veces es muy pesado, el SDK de Java incorpora un visor llamado AppletViewer.

Para trabajar con este visor basta compilar el archivo java para obtener el precompilado **class**. Después se llama al programa **appletviewer** pasando como parámetro el archivo java:

```
c:\ejemplos>appletviewer applet.java
```

El resultado es una ventana que muestra el applet sin usar página web.

En el código java se puede incluir la etiqueta **applet** de HTML a fin de probar el applet con un tamaño y configuración concretos. Para ello se coloca la etiqueta en los comentarios del archivo:

```
import javax.swing.JApplet;
/* <applet code="applet.class"
    width=200 height=200>
    </applet>
*/
public class applet extends JApplet{
...
}
```

navegadores sin posibilidad de applets

Los navegadores que no dispongan de capacidad de interpretar applets, desconocerán las etiquetas applet y no ejecutarán su contenido. Para estos navegadores se coloca un texto que avisa de la situación al usuario. Este texto es ignorado por los navegadores que sí tengan capacidad de interpretar código applet.

Ejemplo:

```
<applet code="applet3.class" width=400 height=250>
    Su navegador no tiene capacidad de mostrar applets.
</applet>
```

clases Applet y JApplet

En AWT hay una clase pensada para crear applets. La clase se llama Applet y deriva de la clase **Panel** que, a su vez, deriva de **Container**. Swing creo una subclase a partir de ésta para asegurar la compatibilidad con los componentes Swing. Esta clase es JApplet.

Lógicamente si se usa la clase **Applet** para crear los subprogramas, se deben usar componentes AWT en su interior; si se usa **JApplet** se deben usar sólo componentes Swing.

compatibilidad

Un problema inherente a la naturaleza de la web, es que no podemos saber el software que posee el usuario. Si la red utilizada para acceder a la página con applet es Internet, entonces no tendremos ninguna seguridad de qué versión de intérprete de Java posee el usuario. De hecho ni siquiera sabremos si puede ejecutar subprogramas Java.

Esto provoca los siguientes problemas:

- ⦿ La mayoría de los navegadores utilizan de forma nativa la versión 1.1 de Java. Esta versión no incluye Swing. La solución para ellos sería crear Applets AWT, pero se desperdician las nuevas capacidades de Java.
- ⦿ Se pueden deshabilitar las características java de los navegadores. Aquellas personas que realicen esta acción, no podrán visualizar ninguna aplicación Java.
- ⦿ Aún avisando a nuestros usuarios de que deben poseer una versión más moderna de Java, éstos no se animarán a descargar un entorno de ejecución más moderno,

bien porque consideran que el problema es ajeno a ellos, bien porque las descargas siguen siendo muy lentas desde Internet, o bien por que tienen miedo de que sea un *truco* de un pirata que intenta introducirnos software dañino.

Sun proporciona dos soluciones para instalar plataformas de ejecución Java (JRE, *Java Runtime Environment*) y evitar estos problemas en lo posible.

el Java Plugin, el conector de Java

Se trata de evitar el uso de la etiqueta **<applet>** y en su lugar, utilizar etiquetas **<embed>** u **<object>**. que permiten hacer pensar a Explorer que se trata de un control ActiveX y a Netscape Navigator y compatibles que se trata de un plug-in externo. Funcionaba perfectamente en la versión 6 y superior de Netscape y en Explorer 4 o superior. El programa que conseguía esto era el **HTMLConverter**. Desde la versión 1.3.1_01a del plugin se dejó de utilizar el convertidor, ya que ahora funciona la conversión aún utilizando la etiqueta **applet**.

La descarga de este software ocupa unas 5 MB (de ahí la reticencia de los usuarios a su instalación). En entornos de Intranet es cómodo su uso ya que el programador lo instala en las máquina y el problema, así es menor. El plugin está disponible en las direcciones:

- <http://java.sun.com/getjava> (inglés)
- <http://java.sun.com/getjava/es> (español).

De todas las formas cuando un usuario llega a una página con applets creadas con versiones superiores al plugin de Java instalado, entonces se permitirá descargar el plugin. Otra cuestión es que el usuario permita esa descarga.

Java Web Start

Su tamaño es casi idéntico al del Java plug-in. La diferencia está en que ejecuta las applets desde fuera del navegador. Para descargarlo basta ir a <http://java.sun.com/products/javawebstart>.

métodos de una applet

Un applet tiene un ciclo de vida que está directamente relacionado con cuatro métodos definidos en la clase **applet** que es la clase padre de **JApplet**. Además posee métodos comunes con las clases Applet y Panel (al ser heredera de ellas)

método *init*

Este método es llamado automática tras crearse el applet. Aquí se prepara el programa, los recursos necesarios, los elementos GUI, etc. **No se deben realizar estas operaciones en el constructor**. Pero el constructor de un **applet** no está pensado para esto, sólo está para crear en sí el applet.

método *start*

Es llamado cuando el programa se hace visible. Se le llama tantas veces sea necesario.

método *stop*

Es llamado cuando el programa se hace invisible. Es decir, cuando se cierra la ventana de la página web en la que está incrustado el applet o cuando el usuario acude a otra página.

Es este método se debería detener las actividades innecesarias. Son innecesarias aquellas que no debería seguir realizándose cuando el programa está detenido; de otro modo se consumen recursos inútiles en el ordenador del usuario.

Por otro lado hay veces en las que puede interesar que el programa continúe realizando operaciones en segundo plano.

método *destroy*

Es el método que se implementa para eliminar todos los objetos antes de que el applet desaparezca. Cerrar sockets, eliminar objetos GUI, ... son tareas habituales de este método. El método es llamado cuando se elimina del todo; esto es difícil de establecer ya que cada navegador realiza esta tarea en diferentes momentos.

otros métodos

métodos	USO
<i>Container</i> getContentPane()	Obtiene el <i>content pane</i> de la applet. Es ahí donde se suelen colocar el resto de los elementos de las applets
<i>Component</i> getGlassPane()	Devuelve el <i>glass pane</i>
<i>JMenuBar</i> getJMenuBar()	Devuelve la barra de menús
<i>JLayeredPane</i> getLayeredPane()	Devuelve el <i>layered pane</i> de la applet
<i>JRootPane</i> getRootPane()	Obtiene el <i>root pane</i>
void remove(<i>Component</i> c)	Elimina el componente <i>c</i> de la applet
void setContentPane(<i>Container</i> c)	Hace que el contenedor <i>c</i> sea el actual <i>content pane</i> de la applet
void setGlassPane(<i>Component</i> c)	Hace que el componente <i>c</i> sea asignado como <i>glass pane</i> de la applet
void setJMenuBar(<i>JMenuBar</i> menu)	Asigna un menú a la ventana
void setLayeredPane(<i>JLayeredPane</i> l)	Cambia el <i>layered pane</i> de la applet
void setLayout(<i>LayoutManager</i> l)	Cambia la disposición de la página por la indicada por <i>l</i> (véase administración de diseño, página 149)
void update(<i>Graphics</i> g)	Llama al método paint

métodos heredados de la clase Applet

métodos	USO
AppleContext getAppletContext()	Obtiene el objeto <i>Apple Context</i> relacionado con la applet
String getAppletInfo()	Obtiene información sobre la applet. Esta información incluye autor, versión etc.
URL getCodeBase()	Obtiene la URL base de la applet
URL getDocumentBase()	Obtiene la URL de la página en la que se coloca la applet
Locale getLocale()	Obtiene los valores locales de la applet (si se configuró)
String getParameter(String nombre)	Obtiene el parámetro llamado <i>nombre</i> pasado por la etiqueta applet de la página web
String[][] getParameterInfo()	Obtiene un array bidimensional de información sobre los parámetros pasados por la applet. Este método se suele sobrescribir para indicar correctamente la información que debe retornar.
boolean isActive()	true si la applet está activa
void resize(Dimension d)	Pide cambiar el tamaño de la applet
void resize(int x, int y)	Pide cambiar el tamaño de la applet
void setStub(AppleStub stub)	Estable el <i>stub</i> de la applet
void showStatus(String mensaje)	Escribe en la barra de estado

la etiqueta *applet*

La etiqueta **applet** tiene diversos atributos para controlar adecuadamente la carga y ejecución del applet. Los atributos (se usan así:

```
<applet atributo1='valor' atributo2='valor'...>
```

Los posibles atributos a utilizar son:

atributo	significado
archive	Indica el archivo JAR en el que está colocado el archivo class indicado en el atributo code
codebase	URL que indica el directorio en el que se busca el código de la <i>applet</i> . Si la applet está en un paquete o en un archivo JAR, este atributo hace referencia al directorio que contiene a ese paquete o archivo JAR.
code	Ruta a la applet desde el directorio anterior, o desde el directorio en el que está la página (si no se indicó <i>codebase</i>). Debe incluir la extensión class
alt	Texto alternativa a mostrar por los navegadores que no han cargado el applet por alguna razón

atributo	significado
name	Nombre del la applet en el navegador. Esto permite que las applets interactúen entre sí
width	Anchura de la applet en la página
height	Altura de la applet en la página
align	Alineación de la applet respecto a los elementos que la siguen. Los valores que más se usan para este atributo son left y right
vspace	Espacio se deja en vertical alrededor de la applet
hspace	Espacio se deja en horizontal alrededor de la applet

parámetros

Desde la etiqueta **applet** se pueden pasar parámetros a una applet. Eso facilita reutilizar applets de una aplicación a otra, ya que se puede personalizar el resultado de la misma gracias a estos parámetros.

De esto se encarga una etiqueta HTML que debe ir en el interior de las etiquetas **applet**. La etiqueta en cuestión se llama **param** y tiene dos atributos: **name** que indica el nombre del parámetro y **value** que posee el valor inicial de ese parámetro.

Desde el programa Java, es la función **getParameter** procedente de la clase **Applet** la que captura el valor de un parámetro. Devuelve siempre un String, por lo que se deben convertir los valores dentro del código Java si queremos usar número o fechas por ejemplo. Ejemplo:

Código en la página web:

```
<applet code=" applet1.class"
  width=350 height=100>
  <param name='texto' value='Esto es una prueba'>
</applet>
```

Código Java

```
public class applet2 extends JApplet {
  public void init() {
    JLabel l=new JLabel(getParameter("texto"));
    getContentPane().add(l);
  }
}
```

El resultado será una página que muestra el texto *Esto es una prueba*.

manejar el navegador desde la applet

Desde la propia applet se puede acceder a recursos del propio navegador. Esto permite una interesante comunicación.

línea de estado

La línea de estado del navegador es la franja gris inferior de la ventana en la que el navegador dispone diversa información. La applet puede requerir escribir en esa barra haciendo uso del método **showStatus**, al cual se le pasa el texto que se desea escribir.

cambiar de documento en el navegador

Mediante el método **getAppletContext()**, se obtiene una variable de tipo **AppleContext**. *AppleContext* es un interfaz relacionado con las applets que proporciona diversos métodos (la mayoría están integrados en las clases *Applet*).

Quizá el más interesante sea **showDocument**. Este método recibe un objeto URL (se hablará de ellos más adelante) que contiene una ruta. Esa ruta URL es enviada al navegador que hace que desde ese instante se convierta en la página visible. Ejemplo:

```
try{
    URL u=new URL("http://www.jorgesanchez.net");
    getAppletContext().showDocument(u);
}
catch(MalformedURLException mfe){
    JOptionPane.showConfirmDialog(this,"Error al cambiar ruta");
}
```

La creación de archivos URL se debe capturar recogiendo la excepción **MalformedURLException** perteneciente al paquete **java.net** (al igual que la clase URL).

Una versión del método **showDocument** permite usar un segundo parámetro de tipo String para indicar en qué marco se muestra el documento. Las posibilidades son las mismas que posee el atributo **target** de la etiqueta **a** del lenguaje HTML: **_self** (en el propio marco) , **_top** (ocupando todo el área de la página) , **_parent** (ocupando el marco padre) , **_blank** (usando una nueva ventana vacía) o un nombre que se corresponde al identificador de un marco de la página web.

comunicación entre applets

Los applets de la misma página se pueden comunicar usando variables **AppletContext**, ya que poseen un método llamado **getApplet** que recibe un String en el que se indica el nombre del applet y devuelve un objeto de tipo **Applet** que apunta al objeto representado por ese applet:

```
Applet ap2=getAppletContext().getApplet("applet2");
```

El nombre utilizado debe corresponderse con el atributo **name** de la etiqueta **applet** en la página web.

paquetes

Las clases se agrupan en paquetes como ya se ha comentado anteriormente en este manual. Eso se suele respetar también cuando el applet es publicado en la red. Pero hay que tener en cuenta que se tiene que respetar esa estructura.

Se utiliza el atributo **codebase** de la etiqueta **applet** para indicar desde donde comienza la ruta del archivo class. El inicio debe ser la raíz de las applets. A partir de ahí se indica el nombre completo (incluyendo el nombre del paquete) de clase en el atributo **code**. Ejemplo:

```
<applet codebase="http://www.jorgesanchez.net/"
code="utiles.relojes.analogico.class">
```

También es válido:

```
<applet codebase="http://www.jorgesanchez.net/"
code="utiles/relojes/analogico.class">
```

archivos JAR

El SDK de Java posee una utilidad muy poderosa que permite comprimir varias clases en un archivo que posee extensión JAR. Normalmente se empaqueta toda una aplicación en cada archivo JAR.

En el caso de las applets, se recomienda mucho su uso ya que reducen notablemente la carga al ser archivos comprimidos.

Su uso es sencillo ya que el compilador del SDK entiende su uso, las applets no tienen problema tampoco en usarlo e incluso se pueden colocar otro tipo de archivos (como imágenes, audio,...) y se puede recuperar con el método **getResource**.

El programa **jar** del SDK es el que realiza esta operación. Pero casi todos los entornos de programación poseen facilidades de creación de archivos JAR. Ejemplos:

```
jar cvf archivo.jar archivo1.class archivo2.class
  Comprime las dos clases en un solo archivo
jar tvf archivo.jar
  Lista el contenido del archivo jar
jar xvf archivo.jar
  descomprime el archivo. Extrae su contenido
```

Los archivos JAR incluso pueden incluir carpetas dentro e incluir un texto descriptivo llamado manifiesto (**manifiesto**). El manifiesto es un archivo de texto que contiene líneas que van colocadas en pares Nombre-Valor. Ejemplo

```
Manifest-Version: 1.0
Created-By: NetBeans IDE
Specified-By: pruebaJAR/a1.jarContent
Name:H41.class
RevisionNumber:4.0
```

uso de archivos JAR en las páginas web

Se realiza utilizando el atributo **archive** de la etiqueta **applet**:

```
<applet code="reloj" archivo="utilidades.jar">
```

el administrador de seguridad

Se trata del programa conocido como *Security Manager*. Está incluido dentro de los navegadores y sirve para controlar las operaciones realizadas por las applets. Los usuarios pueden configurarlo con lo que es imposible saber la configuración de seguridad en cada ordenador.

En un caso normal este administrador prohíbe:

- ⊙ Leer y escribir archivos en el ordenador del usuario
- ⊙ Abrir conexiones de red hacia un ordenador distinto del que se utilizó para crear el applet
- ⊙ No pueden ejecutar programas en el ordenador del usuario.

applets firmados

Se trata de una posibilidad interesante. Permite autenticar al autor del applet y de esta forma conseguir que haya applets de confianza a los que se les permite un acceso menos restringido al sistema.

Esta autenticación se consigue por medio de una firma digital. Esta firma autentica al creador de la applet y así, si el usuario confía en ese creador, se podrán realizar operaciones que, de otro modo, prohibiría el administrador de seguridad.

Las firmas se basan en un sistema de codificación de datos por clave pública, lo cual significa que la firma en realidad es una clave pública que sirva para codificar nuestros datos. Una segunda clave (privada) permitirá decodificarlos. El usuario receptor de la applet recibe esa clave pública.

La cuestión es ¿cómo podemos estar seguros de que esa clave pertenece a quien dice pertenecer? Es decir, cómo se verifica la autenticidad de la clave. Eso se realiza mediante certificados de autenticidad (CA). Estos certificados son emitidos por una entidad emisora que verifica que esa clave pertenece realmente a quien dice pertenecer. Esto significa que la confianza se traspasa ahora a esta entidad.

Podría surgir la duda de si esa entidad es válida. El problema puede continuar intentando verificar la identidad del CA, pero ahora las posibilidades son cada vez más reducidas al haber menos claves a verificar.

certificados de sitio

Estos certificados se envían al navegador para validar las firmas de los archivos JAR. Estos certificados se pueden guardar para asignarles más o menos privilegios cuando utilicemos sus applets.

certificados de usuario

Estos se envían en dirección contraria, es decir al sitio. Son los certificados que verifican la identidad del usuario.

cómo se consiguen certificados

Uno mismo genera sus claves pública y privada. Después se envía la pública a una entidad verificadora de certificados que creará (previo envío de información y, a veces, de pago) su certificado.

firmar archivos

keytool es una utilidad que viene con el SDK de Java que permite manejar toda una base de datos de identidades. Mientras que **jarsigner** permite firmar los archivos **jar** que se deseen. Se puede obtener información de:

- ⦿ <http://java.sun.com/products/jdk/1.2/docs/tooldocs/win32/keytool.html>
- ⦿ <http://java.sun.com/products/jdk/1.2/docs/tooldocs/win32/jarsigner.html>

almacenes de claves. Comando keytool

keytool es un programa gratuito que permite exportar certificados. Para ello tenemos que poseer el certificado en un archivo CER. Después hay que almacenarlo en un almacén de certificados. Normalmente se almacenan los certificados en el archivo `.keystore` que está en la carpeta de usuario. Pero se puede cambiar. Ejemplo:

```
c:\>keytool -import -file jorge.cer -alias jorge -storepass mimono
```

Esto importa el certificado y lo almacena en el almacén por defecto con el alias *jorge* y la contraseña *mimono*. Después nos pregunta la utilidad **keytool** si podemos confiar en el certificado, al decir que sí, estamos diciendo que confiamos en el certificado.

Sin embargo este certificado instalado sólo vale para confiar en él. Si deseamos incorporar nuestro certificado para firmar, entonces necesitamos conseguir un certificado que incluya la clave privada (*keytool* tiene capacidad para conseguir claves privadas). Con nuestra clave pública y privada deberemos acudir a un organismo emisor y así tendremos un archivo que valida nuestras contraseñas. Para añadirle:

```
c:\>keytool -import -alias Jorge -file Jorge.x509 -keypass palencia -storepass mimono
```

palencia es la contraseña que nos permite acceder a la clave privada, *mimono* es la contraseña para almacenar.

Más tarde podemos firmar un archivo JAR de esta forma:

```
C:\>jarsigner -storepass mimono archivo.jar Jorge
```

En el archivo META-INF del archivo JAR se añadirá una entrada Jorge.SF (firma del archivo) y Jorge.DSA (firma binaria real).

Para probar se puede crear una autofirma (aunque sin validez al no haber certificador), de esta forma:

```
c:\> keytool -genkey -alias Jorge2 -file Jorge2.csr -keypass palencia -storepass mimono
```

cuadros de diálogo Swing

JOptionPane

Una de las labores típicas en la creación de aplicaciones gráficas del tipo que sea, es la de comunicarse con el usuario a través de mensajes en forma de cuadro de diálogo. Algunos cuadros son extremadamente utilizados por su sencillez (textos de aviso, error, confirmación, entrada sencilla de datos, etc.).

La clase **JOptionPane** deriva de **JComponent** y es la encargada de crear este tipo de cuadros. Aunque posee constructores, normalmente se utilizan mucho más una serie de métodos estáticos que permiten crear de forma más sencilla objetos *JOptionPane*.

cuadros de información

Son cuadros de diálogo que sirven para informar al usuario de un determinado hecho. Se construyen utilizando los siguientes métodos estáticos:

métodos	USO
static void showMessageDialog(<i>Component</i> padre, <i>Object</i> mensaje)	Muestra un cuadro de diálogo en el contenedor <i>padre</i> indicado con un determinado mensaje
static void showMessageDialog(<i>Component</i> padre, <i>Object</i> mensaje, <i>String</i> título, <i>int</i> tipo)	Muestra un cuadro de diálogo en el contenedor <i>padre</i> indicado con un determinado mensaje, título y tipo.
static void showMessageDialog(<i>Component</i> padre, <i>Object</i> mensaje, <i>String</i> título, <i>int</i> tipo, <i>Icon</i> i)	Igual que el anterior pero se permite indicar un icono para acompañar el mensaje

Estos son los posibles creadores de este tipo de cuadro. El tipo puede ser una de estas constantes:

- **JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE.**
- **JOptionPane.ERROR_MESSAGE.**
- **JOptionPane.WARNING_MESSAGE.** Aviso
- **JOptionPane.QUESTION_MESSAGE.** Pregunta
- **JOptionPane.PLAIN_MESSAGE.** Sin icono

Ejemplo:

```
JOptionPane.showMessageDialog(this, "Soy un mensaje normal",  
"Cuadro 1", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
```

El resultado es:



cuadros de confirmación

La diferencia con los anteriores reside en que en estos hay que capturar la respuesta del usuario para comprobar si acepta o declina el mensaje. Los métodos estáticos de creación son:

métodos	USO
static int showConfirmDialog(<i>Component</i> padre, <i>Object</i> mensaje)	Muestra un cuadro de confirmación en el componente <i>padre</i> con el mensaje indicado y botones de Sí , No y Cancelar
static int showConfirmDialog(<i>Component</i> padre, <i>Object</i> mensaje, <i>String</i> título, <i>int</i> opciones)	Muestra cuadro de confirmación con el título y mensaje reseñados y las opciones indicadas (las opciones se describen al final)
static int showConfirmDialog(<i>Component</i> padre, <i>Object</i> mensaje, <i>String</i> título, <i>int</i> opciones, <i>int</i> tipo)	Como el anterior pero indicando el tipo de cuadro (los posibles valores son los indicados en la página anterior) y un icono
static int showConfirmDialog(<i>Component</i> padre, <i>Object</i> mensaje, <i>String</i> título, <i>int</i> opciones, <i>int</i> tipo, <i>Icon</i> icono)	Como el anterior pero indicando un icono.

Obsérvese como el tipo de retorno es un número entero; este número representa el botón del cuadro sobre el que el usuario hizo clic. Este valor se puede representar por medio de estas constantes de `JOptionPane`

- ⊙ **`JOptionPane.NO_OPTION`**. El usuario no pulsó ningún botón en el cuadro
- ⊙ **`JOptionPane.CLOSE_OPTION`**. El usuario cerró sin elegir nada
- ⊙ **`JOptionPane.OK_OPTION`**. El usuario pulsó OK
- ⊙ **`JOptionPane.YES_OPTION`**. El usuario pulsó el botón **Sí**
- ⊙ **`JOptionPane.CANCEL_OPTION`**. El usuario pulsó el botón **Cancelar**

Estas otras constantes facilitan el uso del parámetro *opciones* que sirve para modificar la funcionalidad del cuadro. Son:

- ⊙ **`JOptionPane.OK_CANCEL_OPTION`**. Cuadro con los botones OK y Cancelar
- ⊙ **`JOptionPane.YES_NO_OPTION`**. Cuadro con botones Sí y No

- **JOptionPane.YES_NO_CANCEL_OPTION.** Cuadro con botones Sí, No y Cancelar

Ejemplo:

```
int res= JOptionPane.showConfirmDialog(null,
    "¿Desea salir?", "Salir",
    JOptionPane.YES_NO_OPTION, JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);

if (res==JOptionPane.YES_OPTION) System.exit(0);
```

cuadros de diálogo para rellenar entradas

Son cuadros que permiten que el usuario, desde un mensaje de sistema, rellene una determinada variable.

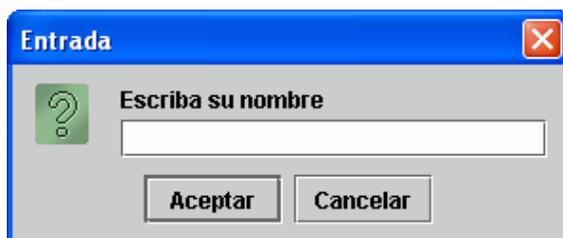
métodos	USO
static String showInputDialog(Object mensaje)	Muestra un cuadro de entrada con el mensaje indicado
static String showInputDialog(Component padre, Object mensaje)	Muestra un cuadro de entrada en el componente <i>padre</i> con el mensaje indicado
static String showInputDialog(Component padre, Object mensaje, String título, int tipo)	Muestra cuadro de entrada con el título y mensaje reseñados y el tipo que se indica
static Object showInputDialog(Component padre, Object mensaje, String título, int tipo, Icono icono, Object[] selección, Object selecciónInicial)	Indica además un icono, selecciones posibles y la selección inicial. El valor devuelto es un objeto Object .

Todos los métodos devuelven un String en el que se almacena la respuesta del usuario. En caso de que el usuario cancele el cuadro, devuelve **null** en la cadena a examinar.

Ejemplo:

```
String res= JOptionPane.showInputDialog("Escriba su nombre");
if (res==null) JOptionPane.showMessageDialog(this, "No
escribió"); else nombre=res;
```

El resultado es:



Otra posibilidad es crear cuadros de entrada que utilicen controles de cuadro combinado en lugar de cuadros de texto. Para ello hay que preparar un array de Strings (u objetos convertibles a String) y pasarle al método de creación. Ejemplo:

```
String opciones[]={ "España", "Italia", "Francia", "Portugal"};
String res= (String) JOptionPane.showInputDialog(this,
"Hola", "Método", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE, null,
opciones, opciones[0]);
```

cuadros de diálogo internos

Son cuadros que están dentro de un contenedor y no pueden salir fuera de él. Son más ligeros (ocupan menos recursos). Se crean con los mismos métodos y posibilidades que los anteriores, sólo que incorporan la palabra **Internal**. Funciones de creación:

- ⦿ **showInternalMessageDialog.** Crea un mensaje normal, pero interno. Los parámetros son los mismos que **showMessageDialog**.
- ⦿ **showInternalInputDialog.** Crea un mensaje interno de entrada de datos. Los parámetros son los mismos que **showInputDialog**.
- ⦿ **showInternalConfirmDialog.** Crea un mensaje interno de confirmación. Los parámetros son los mismos que **showConfirmDialog**.

cuadros de diálogo genéricos

La clase JDialog de Java permite crear cuadros de diálogo de propósito genérico. Esta es una de las clases más importantes de Swing. Permite crearse asignando como contenedor padre una ventana JFrame o un JApplet por ejemplo. Es más versátil pero más difícil de manejar. Sus métodos vienen heredados de JWindow. Entre ellos, el método **show** muestra el cuadro y **dispose** le cierra.

selectores de color

La clase **JColorChoose** permite obtener cuadros de selección de colores.

constructores

constructores	USO
JColorChooser()	Muestra un cuadro genérico de selección de colores
JColorChooser(Color c)	Muestra un cuadro genérico de selección de colores usando como color preseleccionado, el que define el parámetro.
JColorChooser(ColorSelectionModel csm)	Muestra un cuadro genérico de selección de colores usando el modelo de selección de colores indicado.

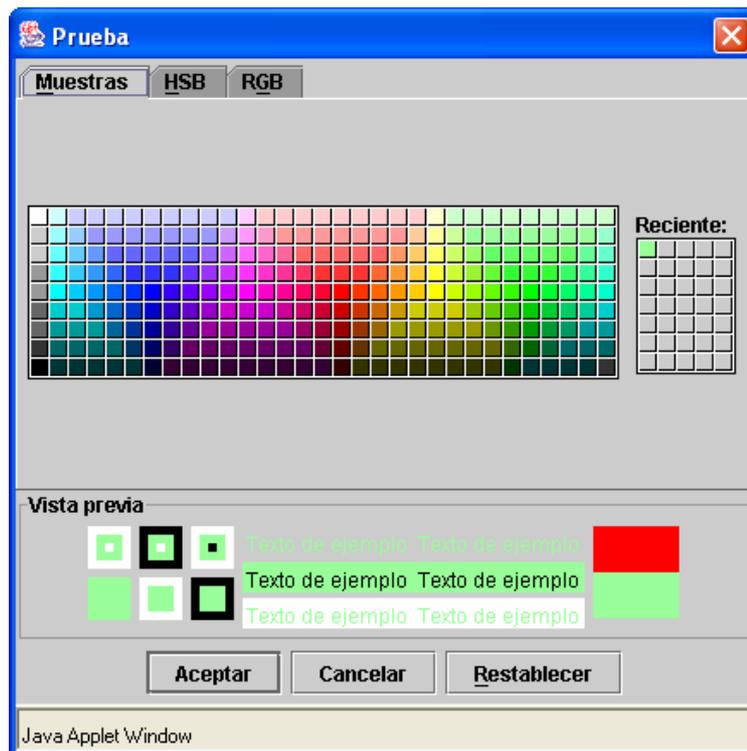


Ilustración 13, Cuadro de selección de colores

métodos

métodos	USO
<i>AbstractColorChooserPanel[]</i> <i>getChooserPanels()</i>	Obtiene un array con todos los paneles de selección de colores del cuadro.
<i>JDialog</i> <i>createDialog(Component</i> padre, <i>String</i> título, <i>boolean</i> modal, <i>JColorChooser</i> jcc, <i>ActionListener</i> k botónOK, <i>ActionListener</i> botónCancelar	Crea un cuadro de diálogo en el componente padre especificado con botones de Ok y Cancelar. Tendrá especificado por parámetros: el título, una indicación de si se desea que sea modal o no, el <i>JColorChooser</i> que irá incluido en el cuadro y dos indicaciones sobre qué objetos escucharán al botón Ok y al botón Cancelar.
<i>Color</i> <i>getColor()</i>	Obtiene el color actualmente seleccionado en el cuadro
<i>JComponent</i> <i>getPreviewPanel()</i>	Obtiene el panel de previsualización del color elegido.
<i>ColorSelectionModel</i> <i>getSelectionModel()</i>	Obtiene el modelo de selección de colores actual
<i>AbstractColorChooserPanel</i> <i>removeChooserPanel(</i> <i>AbstractColorChooserPanel</i> panel)	Elimina el panel especificado del cuadro

métodos	USO
void setChooserPanel(<i>AbstractColorChooserPanel</i>[] paneles)	Establece los paneles de selección a través del array que se pasa como parámetro.
void setColor(<i>Color</i> color)	Establece el color indicado como color actual del cuadro.
void setPreviewPanel(<i>JComponent</i> panel)	Establece el panel indicado como de previsualización de colores del cuadro.
void setSelectionModel(<i>ColorSelectionModel</i> csm)	Establece el modo de selección de colores del cuadro.
static <i>Color</i> showDialog(<i>Component</i> padre, <i>String</i> título, <i>Color</i> colorInicial)	Muestra un cuadro de selección de colores para el componente padre, con el título indicado y un primer color seleccionado. Si el usuario acepta el cuadro, devolverá el color elegido y si no devuelve null .

La forma sencilla de obtener un color mediante este cuadro es:

```
Color c=JColorChooser.showDialog(this,"Cambiar fondo",  
Color.RED);
```

Selección de archivos

La clase **JFileChooser** se utiliza para seleccionar archivos. Su funcionamiento es muy parecido al cuadro anterior

constructores

constructores	USO
JFileChooser()	Crea un nuevo cuadro de selección de archivos
JFileChooser(<i>String</i> ruta)	Utiliza una cadena de texto como ruta predeterminada para el cuadro de selección de archivos
JFileChooser(<i>String</i> ruta, <i>FileSystemView</i> vista)	Igual que el anterior pero utiliza además el objeto de vista de archivos indicada
JFileChooser(<i>File</i> ruta)	Utiliza la ruta dada en forma de objeto <i>File</i> como ruta predeterminada para el cuadro de selección de archivos
JFileChooser(<i>File</i> ruta, <i>FileSystemView</i> vista)	Igual que el anterior pero utiliza además el objeto de vista de archivos indicada
JFileChooser(<i>FileSystemView</i> vista)	Crea un selector de archivos con el objeto de vista de archivos indicado

métodos

métodos	USO
void addActionListener (<i>ActionListener</i> al)	Aplica un objeto <i>oyente</i> de eventos de acción al cuadro
void addChosableFileFilter (<i>FileFilter</i> ff)	Añade un filtro de archivos al cuadro de selección de archivos
void approveSelection()	Es llamado automáticamente cuando el usuario acepta el cuadro pulsando “Abrir” o “Guardar”
void cancelSelection()	Es llamado automáticamente cuando el usuario cancela el cuadro
void ChangeToParentDirectory()	Hace que el cuadro cambie al directorio padre del que mostraba hasta ese momento
void ensureFileIsVisible (<i>File</i> f)	Asegura que el archivo <i>f</i> sea visible en el cuadro
<i>FileFilter</i> getAcceptAllFileFilter()	Obtiene el filtro de sistema referido a todos los archivos de la carpeta (en Windows es la expresión *.*)
<i>FileFilter</i>[] getChoosableFileFilters()	Obtiene la lista de todos los filtros que el usuario puede escoger en el cuadro
<i>File</i> getCurrentDirectory()	Obtiene el directorio actual en forma de objeto <i>File</i>
String getDescription (<i>File</i> f)	Obtiene la cadena que describe el tipo de archivo al que pertenece <i>f</i>
int getDialogType()	Indica el tipo de cuadro que es el selector de archivo, puede ser: <ul style="list-style-type: none"> ● JFileChooser.SAVE_DIALOG ● JFileChooser.OPEN_DIALOG ● JFileChooser.CUSTOM_DIALOG
<i>FileFilter</i> getFileFilter()	Obtiene el filtro de archivos que se aplica actualmente al cuadro
<i>FileSystemView</i> getFileSystemView()	Obtiene el objeto de vista de archivos de sistema actual
<i>FileView</i> getFileView()	Obtiene el objeto de vista de archivos actual
<i>Icon</i> getIcon (<i>File</i> f)	Devuelve el icono del archivo
<i>Icon</i> getName (<i>File</i> f)	Obtiene el nombre del archivo
<i>File</i> getSelectedFile()	Obtiene el archivo seleccionado
<i>File</i>[] getSelectedFiles()	Devuelve la lista de archivos seleccionados
String getTypeDescription (<i>File</i> f)	Obtiene una cadena descriptiva del tipo de archivos al que pertenece <i>f</i>
boolean isAcceptAllFileFilter()	true si el filtro general (*. * en Windows) está seleccionado
boolean isDirectorySelectionEnabled()	true si se permiten seleccionar carpetas

métodos	USO
boolean isFileHiddingEnabled()	true si no se muestran los archivos ocultos en el cuadro
boolean isFileSelectionEnabled()	Indica si se permite seleccionar archivos
boolean isMultiSelectionEnabled()	Indica si se permite la selección múltiple de elementos en el cuadro
boolean isTraversable(File f)	true si se puede entrar en el directorio representado por el objeto <i>f</i>
void rescannCurrentDirectory()	Refresca el contenido de la carpeta actual
void resetChoosableFileFilter()	Restaura el filtro de archivos a su posición inicial
void setApproveButtonMnemonic(char c)	Activa el carácter <i>c</i> para que sea la tecla de acceso rápido al botón de aceptar
void setApproveButtonText(String texto)	Establece el texto del botón de aprobación del cuadro
void setControlButtonsAreShown(boolean b)	Establece si se muestran los botones de aprobación y cancelación en el cuadro
void setCurrentDirectory(File f)	Hace que la carpeta representada por el objeto <i>f</i> se considere la carpeta actual del cuadro
void setDialogTitle(String título)	Establece el título del cuadro de diálogo
void setDialogType(int tipo)	Establece el tipo de cuadro de diálogo. Las posibilidades son: <ul style="list-style-type: none"> Ⓐ JFileChooser.SAVE_DIALOG Guardar Ⓑ JFileChooser.OPEN_DIALOG Abrir Ⓒ JFileChooser.CUSTOM_DIALOG Personal
void setFileFilter(FileFilter ff)	Establece el filtro de archivos actual
void setFileHiddingEnabled(boolean b)	Indica si se muestran los archivos ocultos
void setFileSelectionEnabled(boolean b)	Indica si se permite selección de archivos en el cuadro
void setFileSelectionMode(int modo)	Indica el modo de selección de archivos del cuadro. Puede ser: <ul style="list-style-type: none"> Ⓐ JFileChooser.FILES_ONLY Sólo archivos Ⓑ JFileChooser.DIRECTORIES_ONLY. Sólo directorios Ⓒ JFileChooser.FILES_AND_DIRECTORIES. Ambas cosas

métodos	USO
void setFileSystemView(<i>FileSystemView</i> fsv)	Establece el tipo de vista de archivos de sistema. Lo cual indica si se ven unidades de disco, las carpetas de sistema ,...
void setFileView(<i>FileView</i> fv)	Establece el tipo de vista de. Lo cual indica qué tipo de iconos se ven por ejemplo
void setMultiSelectionEnabled(boolean b)	Establece la selección múltiple de archivos (si se indica un true como argumento)
void setSelectedFile(<i>File</i> f)	Establece <i>f</i> como el archivo o carpeta actualmente seleccionado en el cuadro
void setSelectedFiles(<i>File</i>[] lista)	Hace que la lista de archivos se muestre como conjunto de archivos seleccionados en el cuadro
int showDialog(<i>Component</i> c, String texto)	Crea un cuadro de diálogo asociado al selector de archivos preparado con un botón de aprobación que posee el texto indicado.
int showOpenDialog(<i>Component</i> padre)	Crea un cuadro de apertura de archivo
int showSaveDialog(<i>Component</i> padre)	Crea un cuadro de guardado de archivo

Ejemplo:

```
JFileChooser selector = new JFileChooser();
ImgFileFilter();
selector.setFileFilter(filtro);
int returnVal = selector.showOpenDialog(null);
if(returnVal == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
System.out.println("Se eligió el archivo " +
                    selector.getSelectedFile().getName());
}
```

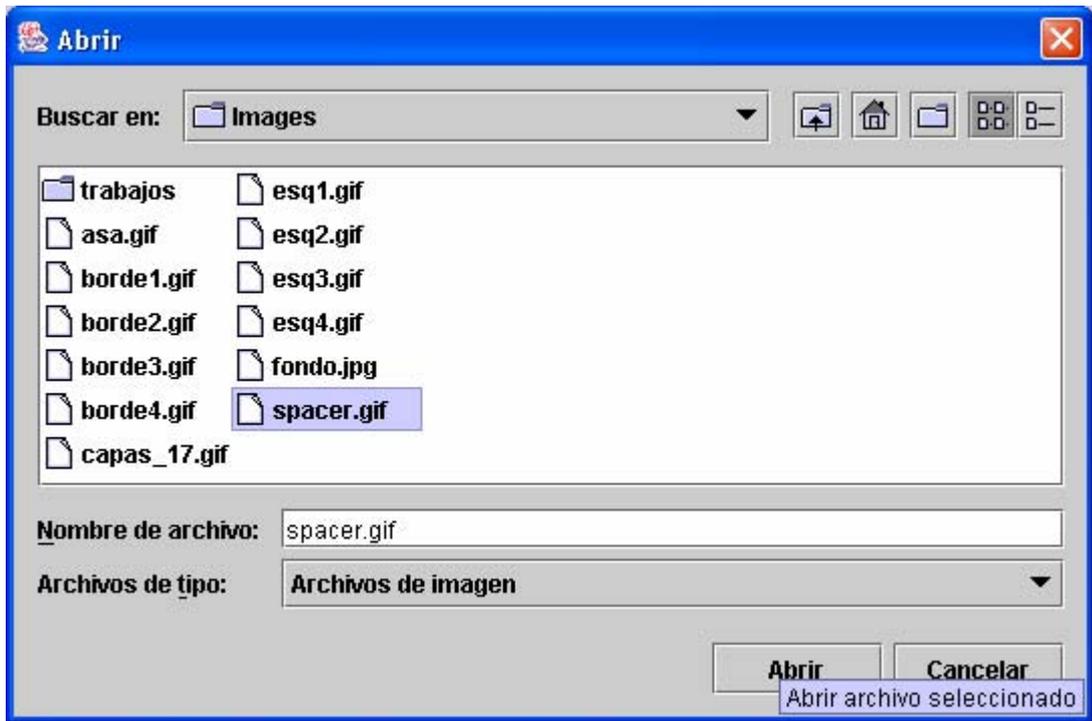
Para que este ejemplo funcione, hay que definir la clase *ImgFileFilter*. Gracias a esa clase se consigue (como se verá en el siguiente ejemplo), que se muestren sólo archivos JPG y GIF.

Eso es lo que se llama un filtro. Los filtros se crean usando clases derivadas de la clase abstracta **javax.swing.filechooser.FileFilter**. Las clases de filtros deben incluir un método **accept** que devuelva verdadero para todos los archivos que el debe mostrar y un método **getDescription** que devuelva una cadena indicando el tipo de archivos que el filtro es capaz de mostrar. La definición sería:

```
private class ImgFileFilter extends FileFilter{
    public boolean accept(File f) {
        if (f.getPath().endsWith(".jpg") ||
            f.getPath().endsWith(".gif") ||
            f.getPath().endsWith(".jpeg") ||
            f.isDirectory()) return true;
        else return false;
    }
}
```

```
public String getDescription() {  
    return "Archivos de imagen";  
}  
}
```

El cuadro sería:



El archivo elegido, no se abre. Se captura y es el programa el que tiene que tratarlo.

Threads

Introducción

En informática, se conoce como **multitarea**, la posibilidad de que una computadora realice varias tareas a la vez. En realidad es una impresión (salvo en un equipo con varios procesadores) que se consigue repartiendo tiempo y recursos entre distintos procesos.

La palabra *thread* hace referencia a un flujo de control dentro de un programa (también se le llama **hilo**). La capacidad que permiten los threads a un programa estriba en que se pueden ejecutar más de un hilo a la vez.

Los hilos comparten los datos del programa (además pueden tener datos propios) y esto hace que el control sea más dificultoso. Como ejemplo de *thread*, está el recolector de basura de Java que elimina los datos no deseados mientras el programa continúa con su ejecución normal.

clase *Thread* y el interfaz *Runnable*

La clase **Thread** es la encargada de crear objetos cuyo código se ejecuta en un hilo aparte. Permite iniciar, controlar y detener hilos de programa. Un nuevo *thread* se crea con un nuevo objeto de la clase **java.lang.Thread**.

La interfaz **java.lang.Runnable** permite definir las operaciones que realiza cada *thread*. Esta interfaz se define con un solo método público llamado **run** que puede contener cualquier código, y que será el código que se ejecutará cuando se inicie el *thread*. De este modo se evita tener que crear objetos Thread, basta con implementar esta interfaz en las clases que deseamos se ejecuten en hilos separados.

Cada clase definida con la interfaz **Runnable** es un posible objetivo de un thread. El código de **run** será lo que el thread ejecute.

La clase Thread implementa el interfaz Runnable, con lo que si creamos clases heredadas, estamos obligados a implementar *run*. La construcción de objetos Thread típica se realiza mediante un constructor que recibe un objeto Runnable.

métodos de Thread

métodos	USO
void interrupt ()	Solicita la interrupción del hilo
static boolean interrupted()	true si se ha solicitado interrumpir el hilo actual de programa
static void sleep(int milisegundos)	Duerme el Thread actual durante un cierto número de milisegundos.
boolean isAlive()	Devuelve verdadero si el thread está vivo
boolean isInterrupted()	true si se ha pedido interrumpir el hilo
static Thread currentThread()	Obtiene un objeto Thread que representa al hilo actual

métodos	USO
void setDaemon(boolean b)	Establece (en caso de que <i>b</i> sea verdadero) el Thread como servidor. Un thread servidor puede pasar servicios a otros hilos. Cuando sólo quedan hilos de este tipo, el programa finaliza
void setPriority(int prioridad)	Establece el nivel de prioridad del Thread. Estos niveles son del 1 al 10. Se pueden utilizar estas constantes también: <ul style="list-style-type: none"> ● Thread.NORMAL_PRIORITY. Prioridad normal (5). ● Thread.MAX_PRIORITY. Prioridad alta (10). ● Thread.MIN_PRIORITY. Prioridad mínima (1).
static void yield()	Hace que el Thread actual deje ejecutarse a Threads con niveles menores o iguales al actual.

creación de threads

Un determinado thread (un objeto de la clase Thread, o dicho de forma más comprensible: un hilo de programa) se crea cuando se define un objeto Thread (`new Thread`). Tras crear el hilo, éste se queda latente hasta que es llamado mediante el método **start**

El método `start` llama al proceso **run** del objeto asociado al Thread. El código de `run` se ejecuta hasta que es parado. La clase Thread dispone de el método **stop()** para definitivamente la ejecución del thread. Sin embargo no es recomendable su utilización ya que puede frenar inadecuadamente la ejecución del hilo de programa. De hecho este método se considera obsoleto y **no debe utilizarse jamás**. La interrupción de un hilo de programa se tratará más adelante. Ejemplo de creación de hilos:

```
class animacionContinua implements Runnable{
    ...
    public void run() {
        while (true) {
            //código de la animación
            ...
        }
    }
    ...
    animacionContinua a1 = new animacionContinua();
    Thread thread1 = new Thread(a1);
```

```
thread1.start();
```

No obstante es más adaptado al uso de objetos ésta otra solución:

```
class animacionContinua implements Runnable {
    Thread thread1;
    animacionContinua() {
        thread1 = new thread(this);
        thread1.start();
    }
    ...
}
```

Es decir se lanza al thread en el propio constructor de la clase runnable.

Sin embargo la opción más utilizada es mediante la definición de una clase que sea descendiente de una clase que ya es ejecutable. Esto tan enrevesado se consigue fácilmente ya que la clase **Thread** implementa la interfaz **Runnable** y por ello ya cuenta con el método **run**. Ejemplo:

```
class animacionContinua extends Thread {
    public void run() {
        while (true) {
            //código de la animación
            ...
        }
    }
}
...
animacionContinua a1=new animacionContinua();
a1.start();
```

control de Threads

sleep

Para conseguir que un thread se pare durante un cierto tiempo sin consumir CPU, se utiliza o el método **sleep** de los objetos thread o el método estático **Thread.sleep**. En ambos casos se indica como parámetro el número de milisegundos que se detendrá la ejecución del thread.

Este método para el hilo actual de programa, sea el que sea. Este método se debe realizar de vez en cuando ya que, de otro modo, se paraliza la ejecución del resto de Threads.

interrupción de la ejecución

Un detalle importante en el control de Threads es que los hilos no tienen ningún método de interrupción. Un *thread* finaliza cuando se abandona el método *run*. Pero, por supuesto, se debe dar la posibilidad de finalizar un *thread* y, por ello existe un método llamado **interrupt** que está relacionado con este hecho.

El método *interrupt* de la clase Thread, no interrumpe un hilo, pero sí solicita su finalización. Esta solicitud es realizada si el hilo está en ejecución, pero no si está dormido (con el método **sleep** o con el método **wait**). Cuando un hilo está dormido, lo que ocurre es una excepción del tipo **InterruptedException**. Visto así el cuerpo de un método **run** para que pueda ser parado, sería:

```
public void run() {
    try{
        while(condición de fin de bucle) {
            // Instrucciones del hilo de programa
        }
    } catch (InterruptedException ie) {
        //Se paro el hilo mientras estaba dormido
    }
    finalize{
        //Instrucciones de limpieza, si procede
    }
}
```

Lo malo es si la finalización ocurre cuando el Thread estaba despierto. En ese caso, según el ejemplo, no se saldría jamás. Por ello se utiliza el método estático booleano **interrupted** que vale **true** cuando se generó una interrupción del Thread durante su ejecución. El método **run** queda entonces así:

```
public void run() {
    try{
        while(!Thread.interrupted() && condición de fin de
            bucle) {
            // Instrucciones del hilo de programa
        }
    } catch (InterruptedException ie) {
        //Se paro el hilo mientras estaba dormido
    }
}
```

estados de un thread

Los hilos de programa pueden estar en diferentes estados. Cada uno de ellos permite una serie de tareas.

estado nuevo

Es el estado en el que se encuentra un *thread* en cuanto se crea. En ese estado el *thread* no se está ejecutando. En ese estado sólo se ha ejecutado el código del constructor del Thread.

estado ejecutable

Ocurre cuando se llama al método **start**. No tiene por qué estar ejecutándose el thread, eso ya depende del propio sistema operativo. Es muy conveniente que salga de ese estado a menudo (al estado de bloqueado), de otra forma se trataría de un hilo **egoísta** que impide la ejecución del resto de threads.

La otra posibilidad de abandonar este estado es debido a la *muerte* del thread

estado bloqueado

Un thread está bloqueado cuando:

- ⊙ Se llamó al método **sleep**
- ⊙ Se llamó a una operación de entrada o salida
- ⊙ Se llamó al método **wait**
- ⊙ Se intento bloquear otro thread que ya estaba bloqueado

Se abandona este estado y se vuelve al de *ejecutable* si:

- ⊙ Se pasaron los milisegundos programados por el método **sleep**
- ⊙ Se terminó la operación de entrada o salida que había bloqueado al thread
- ⊙ Se llamó a **notify** tras haber usado **wait**
- ⊙ Se liberó al thread de un bloqueo

estado muerto

Significa que el método finalizó. Esto puede ocurrir si:

- ⊙ El flujo de programa salió del método **run**
- ⊙ Por una excepción no capturada

Se puede comprobar si un thread no está muerto con el método **isAlive** que devuelve **true** si el thread no está muerto.

sincronización

Hay serios problemas cuando dos threads diferentes acceden a los mismos datos.

métodos sincronizados

Un primer problema ocurre cuando un método de un thread es interrumpido por otro thread de mayor prioridad. Por ejemplo: supongamos que poseemos un thread que usa un valor x y le multiplica por dos. Si desde que lee x hasta que la multiplica por dos, otro thread cambia el valor de x , entonces la multiplicación puede no ser correcta.

Para evitar que un método sea interrumpido por un thread externo, se utiliza la palabra clave **synchronized**:

```
public synchronized void multiplicar(){...
```

Estos métodos tienen como inconveniente, que consumen mucho tiempo de CPU, lo que aletargará mucho el programa si se utilizan muy a menudo.

método *wait*

Los métodos sincronizados impiden que otros threads les utilicen, por lo que bloquean a estos threads. Esto puede provocar que un programa quede bloqueado si se está buscando una determinada condición que depende de otros threads.

Por ejemplo imaginemos esta situación: disponemos de threads que controlan cuentas de banco. Estos threads utilizan un método *sacarDinero* que sólo puede sacar dinero si efectivamente lo hay. Si este método está marcado con **synchronized** entonces el resto no pueden añadir dinero mientras se ejecute el anterior.

Esto lo soluciona el método **wait**. Este método bloquea al thread actual para que el resto puedan ejecutarse. Este método puede provocar una excepción del tipo **InterruptedException** si el thread es interrumpido durante la espera. Por eso los métodos *synchronized* deben propagar esta excepción a el thread que lo llamó mediante la palabra **throws** (Véase *throws*, página 66). Ejemplo (método *sacarDinero* de una supuesta clase Banco, este método puede ser utilizado por un thread):

```
public class Banco...{  
    ...  
    public synchronized void sacarDinero(int Cantidad)  
        throws InterruptedException{  
        while (saldo<0){  
            wait(); //El thread se queda a la espera de que  
                //otro thread cambien el saldo  
        }  
    }  
}
```

El método **wait** pertenece a la clase **Object** por lo que puede ser llamado por cualquier clase.

Al método *wait* se le pueden pasar un número máximo de milisegundos en espera, de modo que si la espera supera esos milisegundos, el thread se libera del bloqueo.

métodos *notify* y *notifyAll*

Los métodos bloqueados con **wait** se quedan en espera permanente y no salen de ella hasta que sean liberados por otros threads. Éstos, pueden liberar el bloqueo utilizando el método **notify** para liberar al thread bloqueado o el método **notifyAll** para liberar a todos los threads bloqueados.

Si no se llama a estos métodos, un thread en estado de espera, no se desbloquearía jamás. En general es mejor utilizar **notifyAll**, y éste debe ser llamado cuando el estado de un thread puede causar la ejecución de los threads en espera (en el ejemplo del banco habría que llamar a *notifyAll* cuando se utilice el método *ingresarDiner* por parte de un thread). Tanto **notify** como **notifyAll** son también métodos de la clase **Object**.

Java 2D

clases de dibujo y contextos gráficos

Una de las tareas actualmente más requerida en la programación es la de generar aplicaciones que incluyan imágenes y dibujos. Esto pertenece al contexto de la informática gráfica.

En el caso de Java hay diversos paquetes que se encargan de apoyar este uso de la programación. Son:

- ⊙ **java.awt.color** Para representar colores (ya comentada anteriormente en este manual).
- ⊙ **java.awt.font**. Para representar tipos de letra.
- ⊙ **java.awt.geom**. Para representar formas geométricas. Contiene las clases de dibujo de formas (**Arc2D**, **QuadCurve2D**, etc.)
- ⊙ **java.awt.image**. Para representar imágenes
- ⊙ **java.awt.print**. Para conectar con la impresora
- ⊙ **java.awt.Graphics2D**. Es la nueva clase que representa contextos gráficos. Sustituye a la anterior **java.awt.Graphics**

De todas ellas la más importante es **Graphics2D** que es la clase perteneciente al nuevo soporte gráfico Java 2D pertenece a JFC y que mejora sustancialmente los gráficos existentes en Java hasta la versión 1.1

Esta clase representa el contexto en el que se dibujan los gráficos, posee potentes métodos para crear gráficos en pantalla. Para conseguir el objeto *Graphics2D* en el que deseamos dibujar se pueden utilizar estos métodos:

- ⊙ Utilizar desde clases AWT o Swing como resultado de una petición de dibujo. Esta petición se pasa al método **paint** o **update** que reciben un objeto **Graphics** que mediante *cast* puede convertirse a **Graphics2D**.
- ⊙ Pidiéndole de modo directo a un búfer de memoria
- ⊙ Copiando de modo directo un objeto *Graphics2D* ya existente

método *paint*

Es el método encargado de redibujar el área de trabajo de un componente. En cada llamada a *paint* se proporciona un objeto *Graphics2D* que estará en blanco para ser utilizado desde cero de cara al dibujo. Lo malo es que en cada llamada a *paint* normalmente hay que dibujar entero todo el área de presentación.

El método *paint* no debe de ser invocado desde el código, es invocado por el ejecutor de Java cuando se detecta que hay que repintar el área de un componente.

Actualmente ha delegado su trabajo en otros tres métodos **paintComponent** (encargado de redibujar el componente), **paintBorder** (para redibujar el borde) y

paintChildren (encargada de repintar los componentes contenidos en el actual). Pero se sigue utilizando el método *paint* para indicar como se debe dibujar el área de trabajo.

normas para pintar con Swing

En los programas Swing, a la hora de escribir el código de pintado, hay que entender perfectamente las siguientes reglas.

- 1> Para los componentes Swing, *paint()* se invoca siempre como resultado tanto de las órdenes del sistema como de la aplicación; el método *update()* no se invoca jamás sobre componentes Swing
- 2> Jamás se debe utilizar una llamada a *paint*, este método es llamado automáticamente. Los programas pueden provocar una llamada futura a *paint()* invocando a *repaint()*.
- 3> En componentes con salida gráfica compleja, *repaint()* debería ser invocado con argumentos para definir el rectángulo que necesita actualización, en lugar de invocar la versión sin argumentos, que hace que sea repintado el componente completo
- 4> La implementación que hace Swing de *paint()*, reparte esa llamada en tres llamadas separadas: *paintComponent()*, *paintBorder()* y *paintChildren()*. Los componentes internos Swing que deseen implementar su propio código de repintado, deberían colocar ese código dentro del ámbito del método *paintComponent()*; **no** dentro de *paint()*.
- 5> Es aconsejable que los componentes estén en contenedores distintos de las áreas de pintado de gráficos para evitar problemas.

representación de gráficos con Java 2D

Gracias a este conjunto de paquetes se puede:

- ⊙ Producir una forma
- ⊙ Rellenar con colores sólidos o con texturas
- ⊙ Transformar los objetos
- ⊙ Recortar formas para restringirlas a un área
- ⊙ Establecer reglas de composición para indicar como se combinan los píxeles que se quieren pintar sobre píxeles previos ya pintados
- ⊙ Indicar modos de representación para acelerar la representación de gráficos (a costa de la velocidad).

Los pasos detallados para crear gráficos en Java 2D son:

- 1> Obtener un objeto *Graphics2D* una forma común de hacerlo es a través del método **paint** o **paintComponent**.

```
public void paintComponent(Graphics g) {
    Graphics2D g2= (Graphics2D) g;
    ...
}
```

- 2> Establecer los consejos (*hints*) de representación gráficos
- 3> Establecer el trazo de dibujo mediante **setStroke** que poseen los objetos **Stroke**:

```
Stroke trazo=....;
g2.setStroke(trazo);
```

- 4> Establecer la pintura (indica cómo se rellenan las formas, color, textura, etc.) creando objetos **Paint** y utilizando el método **setPaint**

```
Paint pintura=...;
g2.setPaint(pintura);
```

- 5> Usar objetos de recorte (clase **Shape**) para delimitar la imagen a través del método **setClip**.

```
Shape forma=...;
g2.clip(forma);
```

- 6> Transformar desde el espacio de usuario hasta el espacio de dispositivo si es necesario realizar conversión de coordenadas (sólo es necesario si se desea trabajar con coordenadas personales, independientes de dispositivo).

- 7> Establecer reglas de composición para indicar como se mezclan los nuevos píxeles con los ya existentes.

```
Composite mezcla=...;
g2.setComposite(mezcla);
```

- 8> Crear la forma combinando y mezclando los dibujos anteriores:

```
Shape forma=....
```

- 9> Dibujar y rellenar la forma

```
g2.draw(forma);
g2.fill(forma);
```

Casi nunca se realizan todos los pasos.

formas

En Java 1.0 la clase *Graphics* definía métodos para dibujar formas. Desde 1.2, es decir desde la aparición de Java 2D, se utilizan clases que representan estas formas. Todas las

clases implementan la interfaz **Shape** que define unos cuantos métodos relacionados con formas gráficas bidimensionales.

formas rectangulares

La superclase **RectangularShape** es la clase padre de **Rectangle2D** (que representa rectángulos), **RoundRectangle** (rectángulo de esquinas redondeadas), **Ellipse2D** (elipses) y **Arc2D** (Arcos). Todas las formas descritas se puede entender que están inscritas en un rectángulo, lo que facilita su uso.

Las coordenadas de todas las clases que terminan en 2D se pueden obtener en formato **float** o **double**, a través de una clase inscrita que tiene ese nombre (**Rectangle2D.Float** y **Rectangle2D.Double** por ejemplo). La ventaja de *float* es que proporcionan suficiente precisión gastando menos memoria. La ventaja de *double* es que se manipula más rápido por parte del procesador. Sólo en la construcción hay que elegir este detalle

Creación:

```
Rectangle2D rectangulo=new Rectangle2D.Float(5F,10F,7.5F,15F);
rectangle2D rect2=new Rectangle2D.Double(5,10,7.5,15);
```

constructores

Sólo se comenta la versión **Double** pero hay que recordar que hay versión **Float**

constructor	USO
Rectangle2D.Double(double x, double y, double ancho, double alto)	Crea un rectángulo con la esquina superior izquierda en la coordenada <i>x,y</i> y una anchura y altura dadas
Ellipse2D.Double(double x, double y, double ancho, double alto)	Crea una elipse inscrita en el rectángulo definido por esos cuatro parámetros
Arc2D.Double(double x, double y, double ancho, double alto, double inicio, double fin, int tipoDeCierre)	Crea un arco inscrito en el rectángulo definido por los cuatro primeros parámetros. El arco se empezará a dibujar desde el <i>inicio</i> marcado en ángulos (0, 90, etc.) se terminará de dibujar en el ángulo <i>fin</i> y el tipo de cierre puede ser alguna de estas constantes: <ul style="list-style-type: none"> Ⓒ Arc2D.OPEN. El arco no se cierra Ⓒ Arc2D.CHORD. El arco se cierra con una recta Ⓒ Arc2D.PIE. El arco se cierra en forma de tarta, las líneas van de los extremos de la curva al centro de la elipse.
Arc2D.Double(Rectangle2D rectángulo, double inicio, double fin, int tipoDeCierre)	Igual que el anterior sólo que los cuatro primeros parámetros se indican con un objeto en forma de rectángulo

constructor	USO
RoundRectangle2D(double x, double y, double ancho, double alto, double anchoEsquina, double alturaEsquina)	Crea un rectángulo de esquinas redondeadas. Los cuatro primeros parámetros indican la forma del rectángulo sin redondear. Las dos últimas indican el tamaño del arco de las esquinas.

puntos

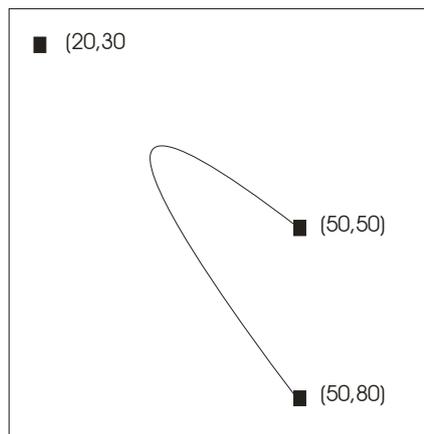
La clase **Point2D** crea puntos en el espacio que se pueden aplicar a diversas funciones. Su construcción requiere también elegir entre su clase interna **Float** o **Double**. Ejemplo:

```
Point2D p=new Point2D.Double(10,45);
```

CURVAS

Java 2D proporciona curvas cuadráticas y cúbicas. Las cuadráticas son complejas de manipular para crearlas se utilizan dos coordenadas iniciales y dos finales más dos coordenadas de control de curva. Ejemplo:

```
QuadCurve2D c=new QuadCurve2D.Double(50,50,20,30,50,80)
```



El resultado es:

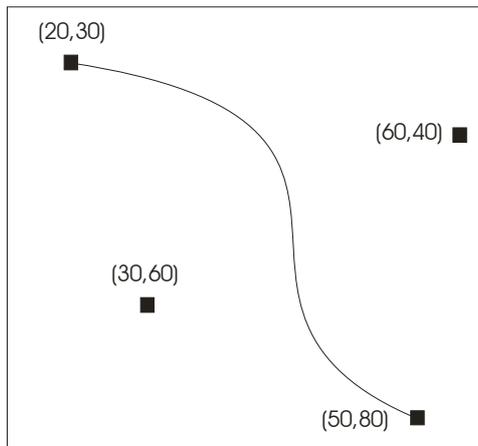
Las cúbicas representan **curvas de Bezier** que permiten dibujar curvas más eficientemente a través de puntos de tangente. El formato es:

```
new CubicCurve2D.Double(inicioX, inicioY, controlInicioX, controlInicioY, controlFinX, controlFinY, finX, finY);
```

Ejemplo:

```
CubicCurve2D c=new CubicCurve2D.Double(20,30,30,60,60,40,50,80)
```

El resultado es:

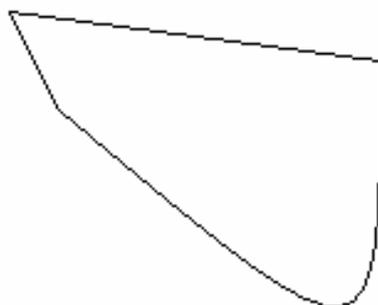


Hay una forma mucho más compleja que es el objeto **GeneralPath**. Este objeto permite encadenar curvas y rectas. Se construye con el constructor sin argumentos o utilizando un constructor que usa como argumento una forma ya hecha que será la primera curva de la secuencia.

Después el método **moveTo** se especifica la primera coordenada. El método **lineTo** permite dibujar una línea desde el punto anterior a uno nuevo. El método **curveTo** permite dibujar una curva de Bezier al siguiente punto. Los parámetros son:

```
curveTo (controlPuntoAnteriorX,  
controlPuntoAnteriorY, controlX, controlY, X, Y);
```

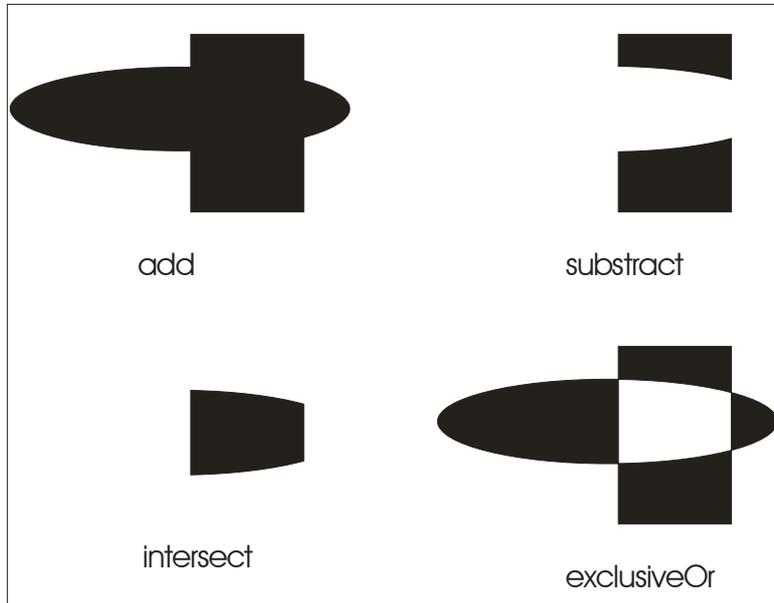
El método **closePath** permite cerrar la curva. Ejemplo:



El método **moveTo** no sirve sólo para empezar la ruta, marca también otro segmento de ruta.

áreas

Una técnica muy interesante para construir formas consiste en usar operaciones lógicas para unir, restar o intersectar figuras. Hay cuatro operaciones de este tipo:



Para realizar estas operaciones se requiere un objeto de área (clase **Area**). Es esta clase la que posee estos métodos. La clase **Area** posee un constructor en el que se pueden colocar objetos **Shape**. De esta forma se pueden combinar figuras como se muestra en el ejemplo:

```
Graphics2D g2=(Graphics2D) g;
Area a1=new Area(new Rectangle2D.Double(100, 100, 400,200));
Area a2=new Area(new Ellipse2D.Double(150,50, 250, 400));
a1.add(a2);
g2.draw(a1);
```

trazos

Define los bordes de las formas dibujadas. Por defecto es una línea de un píxel que contornea a la forma. El interfaz **Stroke** es el que permite definir trazos. En Java2D sólo la clase **BasicStroke** implementa dicho interfaz.

El método **setStroke** de la clase **Graphics2D** es el que establece el trazo actual. Ejemplo:

```
//si g2 es un Graphics2D
g2.setStroke(new BasicStroke(10.0F));
g2.draw(new Ellipse2D.Double(15,40,140,310));
```

En el ejemplo la elipse tendrá una anchura de 10 píxeles.

constructores de *BasicStroke*

constructor	USO
BasicStroke(float ancho)	Crea un trazo con la anchura dada
BasicStroke(float ancho, int finalLínea, int unión)	<p>Crea un trazo con la anchura dada. Especifica también un final de línea que puede ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⦿ BasicStroke.CAP_BUTT. Final de línea en recto ⦿ BasicStroke.CAP_ROUND. Final de línea redondeada ⦿ BasicStroke.CAP_BUTT. Final de línea en cuadrado (el borde se extiende más que en recto), <p>Se especifica también la forma de esquinas de las líneas</p> <ul style="list-style-type: none"> ⦿ BasicStroke.JOIN_BEVEL. Final de línea en bisel ⦿ BasicStroke.JOIN_MITER. Final de línea en inglete ⦿ BasicStroke.JOIN_ROUND. Final de línea redondeada
BasicStroke(float ancho, int finalLínea, int unión, float límite, float[] trazoLínea, float faseDeTrazo)	Igual que la anterior pero con otros tres parámetros más: el máximo desfase de las esquinas y extremos de la línea, un array de números <i>float</i> para indicar el grosor de los trazos de la línea y un último parámetro para indicar en que posición comienzan esos trazos.

Ejemplo:

```
float lineaPuntoYRaya={20,5,5,5}; //Raya (20), espacio (5)
                                //punto(5), espacio(5)
g2.setStroke(new BasicStroke(15F, BasicStroke.CAP_BUTT,
BasicStroke.JOIN_MITER, 10F, lineaPuntoYRaya,0);
```

Dibuja línea de 15 píxeles en recto con forma de línea en punto y raya.

pintura

El interfaz **Paint** permite indicar de qué forma se rellenarán las formas dibujadas. El método **setPaint** de la clase **Graphics2D** es el que permite indicar la forma de la pintura. Este método requiere una clase que implemente **Paint**.

pintar con color

La clase `Color` (tratada anteriormente implementa este interfaz, por lo que el relleno con un color es muy sencillo. Ejemplo:

```
g2.setPaint(Color.RED);
```

Se debe utilizar antes el método **fill** tras dibujar la forma si deseamos rellenar una forma (que se debe pasar como argumento) con la pintura elegida, de otro modo es el trazo el que se colorea.

pintar con gradientes

Un gradiente es una forma de pintura en degradado desde un color a otro. Se crea mediante la clase **GradientPaint** a la que se la pasan dos puntos y el color de cada uno.

constructores de *GradientPaint*

constructor	USO
GradientPaint(float x1, float y1, Color color1, float x2, float y2, Color color2)	Gradiente que va desde la coordenada $(x1,y1)$ a la coordenada $(x2,y2)$ y que degrada desde el $color1$ hasta el $color2$
GradientPaint(float x1, float y1, Color color1, float x2, float y2, Color color2, boolean cíclico)	Igual que el anterior, sólo que permite que el gradiente sea cíclico (se repite continuamente)
GradientPaint(Point2D p1, Color color1, Point2D p2, Color color2)	Versiones de los constructores anteriores usando objetos <i>Point2D</i> para especificar las coordenadas
GradientPaint(Point2D p1, Color color1, Point2D p2, boolean cíclico)	

Ejemplo:

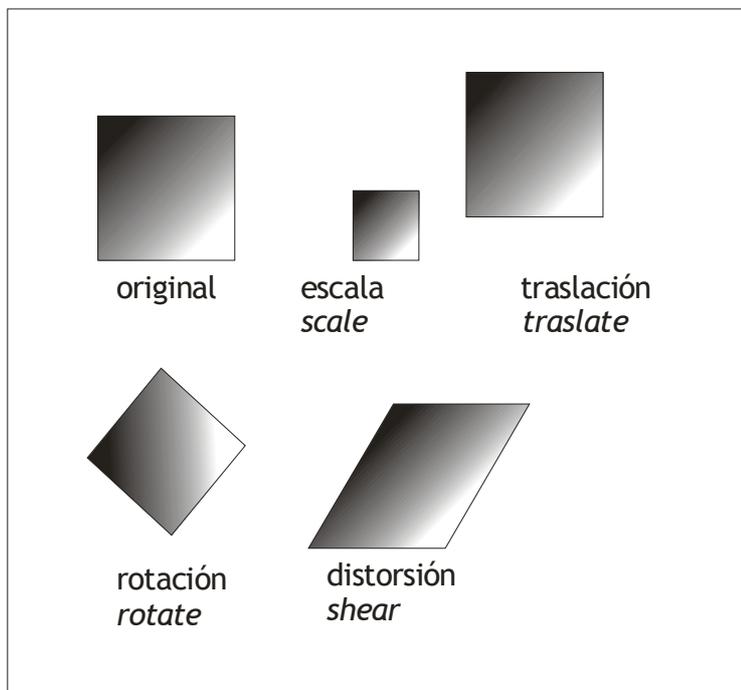
```
Point2D p1=new Point2D.Double(80,100);
Point2D p2=new Point2D.Double(200,200);
g2.setPaint(new
    GradientPaint(p1,Color.BLACK,p2,Color.YELLOW));
g2.fill(a1);
g2.draw(a1);
```

Y esto es equivalente a:

```
g2.setPaint(new GradientPaint(80,100,Color.BLACK,
    200,200,Color.YELLOW));
g2.fill(a1);
```

transformaciones

Hay cuatro operaciones fundamentales de transformación:



Son los métodos **scale**, **translate**, **rotate** y **shear** los encargados de realizarlas. Se pueden realizar todas las transformaciones deseadas.

método de <i>Graphics2D</i>	uso
void rotate(double ánguloEnGrados)	Rota un número de grados
void rotate(double ángulo, double x, double y)	Rota desde el punto x,y
void scale(double escalaX, double escalaY)	Escala la figura según los valores indicados
void shear(double x, double y)	Distorsiona la figura, según los ejes dados
void translate(double x, double y)	Mueve la figura

transformaciones afines

La clase **AffineTransform** permite realizar todo tipo de transformaciones. Se basa en el uso de una matriz de transformaciones. Y permite ejecutar todo tipo de operaciones sobre el contexto gráfico.

El método **setTransform** de la clase *Graphics2D* permite aplicar una transformación sobre el contexto gráfico para que el siguiente objeto dibujado la utilice.

Una posibilidad rápida es usar los métodos estáticos de esta clase que permiten rotar, escalar, distorsionar, etc. Ejemplo:

```
g2.setTransform(AffineTransform.getRotateInstance(45));
g2.draw(rectangulo);
```

El rectángulo se dibuja rotado 45 grados. Habrá que devolver el contexto gráfico a su posición inicial para dibujar normal. El método **getTransform** de la clase *Graphics2D* permite obtener la transformación actual que se aplica sobre el contexto gráfico.

recorte

Permite recortar la siguiente forma a dibujar. Tres métodos de *Graphics2D* permiten realizar estos recortes:

- **void setClip(Shape s)**. Establece la forma *s* como forma de recorte del contexto gráfico. Lo siguiente que se dibuje quedará recortado según esta forma.
- **Shape getClip()**. Devuelve la forma de recorte actual.
- **void clip(Shape s)**. Más recomendable que la primera. Establece un área de recorte temporal para dibujar el siguiente elemento.

Así para recortar se hace:

```
Shape clipAntiguo=g2.getClip();
g2.clip(formaDeRecorte);
g2.setClip(clipAntiguo); //Se recupera el recorte inicial
```

fuentes

Se puede dibujar también texto en los contextos gráficos. El texto queda determinado fundamentalmente por su tamaño y tipo de letra. respecto al tipo de letra conviene utilizar tipos genéricos: **Dialog**, **DialogInput**, **Monospaced**, **Serif**, o **SansSerif**.

clase Font

La clase **Font** sirve para establecer una determinada fuente. Se crea una fuente de esta forma:

```
Font f=new Font("SansSerif", Font.BOLD, 12);
```

Crea una fuente *SansSerif* de tamaño 12 puntos y negrita (*Font.ITALIC* es cursiva; la negrita y cursiva se coloca con *Font.ITALIC* | *Font.BOLD*)

clase TextLayout

Es una potentísima clase que permite usar texto como si fuera una forma, lo que permite operaciones muy avanzadas.

Se crean objetos de este tipo mediante un *String* que representa el texto, un objeto *Font* con las características de la fuente y un objeto **FontRenderContext**. Esta última clase sirve para saber como dibujar el texto. Se puede obtener un objeto de este tipo con el método **getFontRenderContext** de la clase **Graphics2D**.

El método **draw** permite dibujar el texto en la zona deseada de pantalla. Para usar este método se debe pasar el objeto *Graphics2D* en el que deseamos dibujar y las coordenadas *x* e *y* que marcan la posición del texto.

Por otro lado esta clase posee numerosos métodos para realizar todo tipo de transformaciones sobre el texto. Por ejemplo **getOutline** permite obtener una forma

Shape del texto aplicando además una determinada transformación (mediante un objeto **AffineTransform**).

imágenes

Java tiene capacidad para manejar imágenes GIF, JPEG o PNG. También puede manipular vídeo y GIFs animados.

La clase **java.awt.Image** es la encargada de representar imágenes. Para construir un objeto de este tipo se puede utilizar el método **getImage** disponible en las clases **Applet**. Pero si queremos mostrar una imagen en otro componente, entonces debemos utilizar el llamado **Toolkit** que es una clase especial que posee métodos muy interesantes. Este *toolkit* se obtiene utilizando el método **getToolkit** disponible en todos los componentes.

Por ello, para obtener una imagen se usa:

```
Image imagen=getToolkit().getImage(url);
```

La **url** es la dirección URL a la imagen. Si queremos obtener la imagen de nuestra carpeta de recursos. Se puede utilizar:

```
Image imagen=getToolkit().getImage(getClass().getResource("dibujo1.gif"));
```

Tras estas funciones, Java no habrá cargado la imagen. Se cargará cuando se intente mostrar. Hay una interfaz llamada **ImageObserver** que sirve para examinar la imagen a cargar y así conocer sus condiciones a priori (anchura, altura, tamaño, etc.).

Las imágenes se suelen dibujar usando la función **drawImage()** definida en la clase **Graphics2D**. Esta función permite dibujar una imagen usando un **ImageObserver**. Por suerte, todos los componentes implementan la interfaz **ImageObserver**.

En su forma más básica **drawImage** dibuja imágenes usando la esquina de la imagen, el nombre de un objeto **Image** y un **ImageObserver**. Ejemplo:

```
g2.drawImage(image, 50, 50, this);
```

método	USO
boolean drawImage(Image imagen, int x, int y, ImageObserver observador)	Dibuja la imagen en la posición <i>x,y</i> usando el observador indicado
boolean drawImage(Image imagen, int x, int y, Color fondo, ImageObserver observador)	Dibuja la imagen en la posición <i>x,y</i> usando el observador indicado y el color de fondo que se indica
boolean drawImage(Image imagen, int x1, int y1, int x2, int y2, ImageObserver observador)	Dibuja la imagen en el rectángulo definido por las coordenadas <i>x1,y1</i> y <i>x2,y2</i> Ajustando la imagen si es necesario.
boolean drawImage(Image imagen, int x1, int y1, int x2, int y2, Color fondo, ImageObserver observador)	Dibuja la imagen en el rectángulo definido por las coordenadas <i>x1,y1</i> y <i>x2,y2</i> Ajustando la imagen si es necesario.

método	uso
boolean drawImage(Image imagen, int x1, int y1, int x2, int y2, int ox1, int oy1, int ox2, int oy2, ImageObserver observador)	Dibuja una imagen en el rectángulo definido por las coordenadas $x1,y1$ y $x2,y2$ La imagen a dibujar se toma del archivo de origen usando el rectángulo en esa imagen que va de $ox1, oy1$ a $ox2,oy2$ La imagen se transformará si es necesario.
boolean drawImage(Image imagen, int x1, int y1, int x2, int y2, int ox1, int oy1, int ox2, int oy2, Color fondo, ImageObserver observador)	Igual que el anterior pero usando un color de fondo para los píxeles transparentes.

Los métodos de la clase *Image*, **getHeight** y **getWidth** obtienen la altura y la anchura respectivamente de la imagen. Si no se conoce aún este dato, devuelven -1.

programación en red

introducción

Sin duda la red es el contexto de trabajo fundamental de java. Lo mejor de Java está creado para la red. El paquete **java.net** es el encargado de este tipo de programación. En él podremos encontrar clases orientadas a la programación de sockets y herramientas de trabajo con URLs.

También se utiliza mucho el paquete **java.io** ya visto en el tema dedicado a la entrada y salida. Esto se debe a que la comunicación entre clientes y servidores se realiza intercambiando flujos de datos, por lo que las clases para controlar estos flujos son las mismas que las vistas en el tema citado.

sockets

Son la base de la programación en red. Se trata de el conjunto de una dirección de servidor y un número de puerto. Esto posibilita la comunicación entre un cliente y un servidor a través del puerto del socket. Para ello el servidor tiene que estar *escuchando* por ese puerto.

Para ello habrá al menos dos aplicaciones en ejecución: una en el servidor que es la que abre el socket a la escucha, y otra en el cliente que hace las peticiones en el socket. Normalmente la aplicación de servidor ejecuta varias instancias de sí misma para permitir la comunicación con varios clientes a la vez.

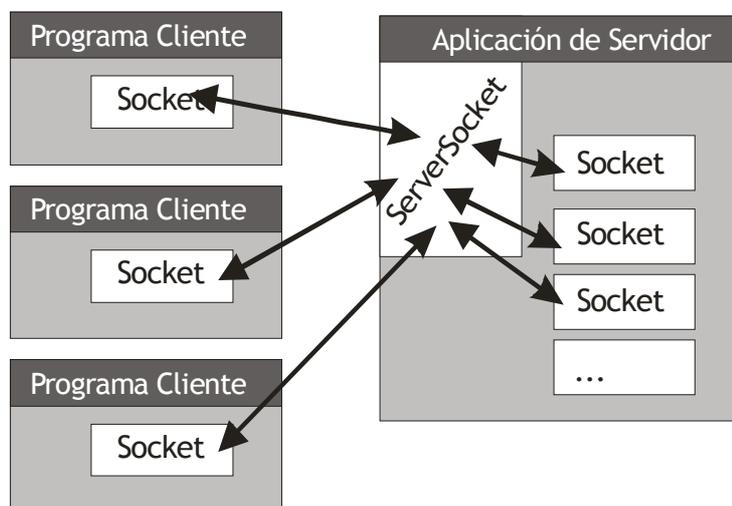


Ilustración 14. Esquema de la comunicación con sockets

clientes

Las aplicaciones clientes son las que se comunican con servidores mediante un socket. Se abre un puerto de comunicación en ordenador del cliente hacia un servidor cuya dirección ha de ser conocida.

La clase que permite esta comunicación es la clase **java.net.Socket**.

construcción de sockets

constructor	USO
Socket(String servidor, int puerto) throws IOException, UnknownHostException	Crea un nuevo socket hacia el servidor utilizando el puerto indicado
Socket(InetAddress servidor, int puerto) throws IOException	Como el anterior, sólo que el servidor se establece con un objeto InetAddress
Socket(InetAddress servidor, int puerto, InetAddress dirLocal, int puertoLocal) throws IOException	Crea un socket hacia el servidor y puerto indicados, pero la lectura la realiza la dirección local y puerto local establecidos.
Socket(String servidor, int puerto, InetAddress dirLocal, int puertoLocal) throws IOException, UnknownHostException	Crea un socket hacia el servidor y puerto indicados, pero la lectura la realiza la dirección local y puerto local establecidos.

Ejemplo:

```
try{
    Socket s=new Socket("time-a.mist.gov",13);
}
catch (UnknownHostException une) {
    System.out.println("No se encuentra el servidor");
}
catch (IOException une) {
    System.out.println("Error en la comunicación");
}
```

Es necesario capturar esas excepciones. La excepción **UnknownHostException** es una subclase de **IOException** (a veces se captura sólo esta última para simplificar el código, al capturarla se captura la otra por ser heredera).

lectura y escritura por el socket

El hecho de establecer comunicación mediante un socket con un servidor, posibilita el envío y la recepción de datos. Esto se realiza con las clases comentadas en el tema *entrada y salida en Java, página 83*. Para ello la clase Socket proporciona estos métodos:

método	USO
InputStream getInputStream() throws IOException	Obtiene la corriente de entrada de datos para el socket
OutputStream getOutputStream() throws IOException	Obtiene la corriente de salida de datos para el socket

Se puede observar como se obtienen objetos de entrada y salida orientados al byte. Si la comunicación entre servidor y cliente se realiza mediante cadenas de texto (algo muy habitual) entonces se suele hacer lo siguiente:

```

try{
    Socket socket=new Socket("servidor.dementiras.com",7633);
    BufferedReader in=new BufferedReader(
        new InputStreamReader(socket.getInputStream()));
    PrintWriter out=new PrintWriter(
        socket.getOutputStream(),true);
    boolean salir=false;
    do {
        s=in.readLine();
        if(s!=null) System.out.println(s);
        else salir=true;
    }while(!salir);
}
catch(UnknownHostException une){
    System.out.println("No se encuentra el servidor");
}
catch(IOException une){
    System.out.println("Error en la comunicación");
}

```

servidores

En el caso de un programa de servidor, éste se ha de ocupar de recibir el flujo de datos que procede del socket del cliente (además tiene que procurar servir a varios clientes a la vez).

Para que un programa abra un socket de servidor. Se usa la clase **ServerSocket** cuyo constructor permite indicar el puerto que se abre:

```

ServerSocket socketServidor=new ServerSocket(8341);

```

Después se tiene que crear un socket para atender a los clientes. De hecho hay un método llamado **accept** que espera que el servidor atienda a los clientes. Este método obtiene un objeto **Socket** para comunicarse con el cliente. Ejemplo:

```

try{
    ServerSocket s=new ServerSocket(8189);
    Socket recepcion=s.accept();
    //El servidor espera hasta que llegue un cliente
    BufferedReader in=new BufferedReader(new
        InputStreamReader(
            recepcion.getInputStream()));
    PrintWriter out=new PrintWriter(
        recepcion.getOutputStream(),true);
}

```

```
out.println("Hola! Introduzca ADIOS para salir");
boolean done=false;
while(!done){
    String linea=in.readLine();
    if(linea==null) done=true;
    else{
        out.println("Echo: "+linea);
        if (linea.trim().equals("ADIOS")) done=true;
    }
}
repcion.close();
} catch (IOException e) {}
```

Este es un servidor que acepta texto de entrada y lo repite hasta que el usuario escribe ADIOS. Al final la conexión del cliente se cierra con el método **close** de la clase Socket.

Para poder escuchar a más de un cliente a la vez se utilizan threads lanzando un thread cada vez que llega un cliente y hay que manipularle. En el thread el método **run** contendrá las instrucciones de comunicación con el cliente.

métodos de Socket

método	USO
void setSoTimeout(int tiempo)	Establece el tiempo máximo de bloqueo cuando se está esperando entrada de datos por parte del socket. Si se cumple el tiempo, se genera una interrupción del tipo: InterruptedException.
void close()	Cierra el socket
boolean isClosed()	true si el socket está cerrado
void shutdownOutput()	Cierra el flujo de salida de datos para que el servidor (en aquellos que funcionan de esta forma) sepa que se terminó el envío de datos. Disponible desde la versión 1.3
void shutdownInput()	Cierra el flujo de entrada de datos. Si se intenta leer desde el socket, se leerá el fin de archivo. Desde la versión 1.3

clase InetAddress

Obtiene un objeto que representa una dirección de Internet. Para ello se puede emplear este código:

```
InetAddress dirección=InetAddress.getByName (
    "time-a.nist.gov");
System.out.println(dirección.getHostAddress()); //129.6.15.28
```

Otra forma de obtener la dirección es usar el método **getAddress** que devuelve un array de bytes. Cada byte representa un número de la dirección.

A veces un servidor tiene varios nombres. Para ello se usa:

```
InetAddress[] nombres =
    InetAddress.getAllByName("www.elpais.es");
System.out.println(nombres.length);
for(int i=0;i<nombres.length;i++) {
    System.out.println(nombres[i].getHostAddress());
}
//Escribe:
//195.176.255.171
//195.176.255.172
```

lista de métodos

método	USO
static InetAddress getByName (String servidor)	Obtiene el objeto <i>InetAddress</i> que corresponde al servidor indicado
static InetAddress getAllByName (String servidor)	Obtiene todos los objetos <i>InetAddress</i> asociados al servidor indicado
static InetAddress getByAddress (byte[] direcciónIP)	Obtiene el objeto <i>InetAddress</i> asociado a esa dirección IP
static InetAddress getLocalHostName ()	Obtiene el objeto <i>InetAddress</i> que corresponde al servidor actual
String getHostAddress ()	Obtiene la dirección IP en forma de cadena
byte[] getAddress ()	Obtiene la dirección IP en forma de array de bytes
String getHostName ()	Obtiene el nombre del servidor
String getCanonicalHostName ()	Obtiene el nombre canónico completo

conexiones URL

Realizar conexiones mediante sockets tiene el inconveniente de que hay que conocer las conexiones a un nivel de funcionamiento bastante bajo. Por eso se utilizan también conexiones a nivel más alto mediante objetos URL

objetos URL

Un objeto URL representa una dirección alcanzable de una red TCP/IP. Su construcción se suele realizar de esta forma:

```
URL url=new URL("http://www.elpais.es");
```

El método **openStream** obtiene un objeto **InputStream** a través del cual se puede obtener el contenido.

Ejemplo:

```
try{
    URL url=new URL("http://www.elpais.es");
    BufferedReader in=new BufferedReader(
        new InputStreamReader(url.openStream()));
    String linea;
    while((linea=in.readLine())!=null)
    {
        System.out.println(linea);
    }
}
catch(MalformedURLException mue){
    System.out.println("URL no válida");
}
catch(IOException ioe){
    System.out.println("Error en la comunicación");
}
```

El ejemplo anterior lee la página de portada de El País. Como se ve se captura una excepción de tipo **MalformedURLException** esta excepción se requiere capturar al construir el nuevo objeto URL. Se trata de una excepción hija de **IOException** (que en el ejemplo también es capturada).

constructores

constructor	USO
URL(String url)	Construye un objeto URL a partir de la ruta dada
URL(String protocolo, String servidor, String archivo)	Construye un objeto URL con los parámetros desglosados que se observan
URL(String protocolo, String servidor, int puerto, String archivo)	Construye un objeto URL con los parámetros desglosados que se observan

métodos

constructor	USO
int getDefaultPort()	Devuelve el puerto asociado por defecto para la URL del objeto
int getPort()	Devuelve el puerto que utiliza realmente el objeto URL
String getHost()	Devuelve el nombre del servidor
String getQuery()	Devuelve la cadena que se envía al archivo para ser procesado por el (es lo que sigue al signo ? de una dirección URL)

constructor	USO
String getPath()	Obtiene una cadena con la ruta hacia el archivo desde el servidor y el nombre completo del archivo
String getFile()	Igual que la anterior, pero además añade lo que devuelve getQuery .
String getUserInfo()	Devuelve la parte con los datos del usuario de la dirección URL
URLConnection.openConnection()	Obtiene un objeto de tipo URLConnection que permite establecer una conexión completa con el servidor.
InputStream openStream()	Permite establecer una corriente de entrada para recibir el recurso
boolean sameFile(URL url2)	Compara la URL del argumento con la original y devuelve true si se refieren al mismo archivo
String toExternalForm()	Devuelve una cadena que representa al objeto URL

objetos URI

Hay una distinción entre URL y URI. Los URI definen recursos sintácticos de Internet. Esos recursos no tienen que poseer datos para localizar, esa es su diferencia. De hecho una URL es un caso de URI en el que los datos son localizables.

Por esta razón la clase URL de Java sólo usa recursos FTP o HTTP. La clase URI permite examinar direcciones y desglosarlas en sus distintos apartados (servidor, puerto, etc.).

Los métodos de esta clase son muy similares a los de URL (la mayoría son los mismos). Además un método llamado **toURL** convierte el URL en URI.

JEditorPane

Se trata de una clase que permite mostrar páginas web de forma muy fácil. Es una clase heredera de **JTextComponent** y sirve para mostrar documentos HTML (hasta versión 3.2), RTF y de texto plano.

construcción

construcción	USO
JEditorPane()	Crea un nuevo panel de edición
JEditorPane(String url)	Crea un nuevo panel que muestra el documento contenido en la cadena (que debe implementar una URL)
JEditor(URL url)	Crea y muestra un panel con el contenido de la URL indicada

construcción	USO
JEditor(String mime, String texto)	Establece el editor para incluir documentos del tipo MIME indicado y que contendrán el texto inicial marcado

métodos

construcción	USO
addHyperlinkListener(HyperlinkListener oyente)	Indica qué objeto escuchará los eventos de tipo HyperlinkEvent que esta función creará
String getContentType()	Devuelve una cadena con el tipo de contenido que el editor es capaz de mostrar
HyperlinkListeners[] getHyperlinkListeners()	Obtiene una lista, en forma de array, de los objetos que actualmente actúan de oyentes de eventos <i>Hyperlink</i> del editor
URL getPage()	Devuelve el objeto URL que está mostrando ahora el editor
void scrollsToReference(String marca)	Mueve la pantalla hasta colocarse en la posición de la marca indicada (es el mismo tipo de elemento que el devuelto por el método getReference de la clase URL)
void setContentType(String tipo)	Establece el tipo de contenido que el editor visualizará
void setPage(URL url) throws IOException	Hace que el editor muestre la página contenida en la URL indicada
void setPage(String url) throws IOException	Igual que el anterior, sólo que la URL se pasa en forma de cadena (menos recomendable)
void setText(String texto)	Hace que el editor muestre el texto indicado

eventos *Hyperlink*

Son eventos asociados a esta clase. Ocurren cuando el usuario realiza cualquier acción sobre uno de los enlaces de la página que muestra el editor. Es el interfaz **HyperlinkListener** el que implementa el método **hyperlinkUpdate** encargado de manejar estos eventos.

Los eventos **HyperlinkEvent** son lanzados cuando el usuario realiza cualquier operación sobre ellos. Hay que utilizar el método **getEventType** de la clase **HyperlinkEvent** para saber que tipo de evento fue el producido. El objeto devuelto por *getEventType* es un objeto de tipo **HyperlinkEvent.EventType** que es de una subclase dentro de la *HyperlinkEvent*.

Puede valer alguna de estas constantes:

- ⊙ **HyperlinkEvent.EventType.ENTERED.** Si el ratón está encima del enlace
- ⊙ **HyperlinkEvent.EventType.EXITED.** Si el ratón sale fuera del enlace
- ⊙ **HyperlinkEvent.EventType.ACTIVATED.** Si se hizo clic sobre el enlace

El método **getURL** devuelve la URL del enlace usado.

Ejemplo de uso de eventos de enlace:

```
public void hyperlinkUpdate(HyperlinkEvent e) {
    try{
        HyperlinkEvent.EventType tipo=e.getEventType();
        if (tipo== HyperlinkEvent.EventType.ENTERED)
            objetoEditorPane.setCursor(
                Cursor.getPredefinedCursor(Cursor.HAND_CURSOR));
        else if (tipo== HyperlinkEvent.EventType.EXITED)
            objetoEditorPane.setCursor(Cursor.getDefaultCursor());
        else objetoEditorPane.setPage(e.getURL());
    }
    catch(IOException e){}
}
```

conexiones URLConnection

Los objetos **URLConnection** permiten establecer comunicaciones más detalladas con los servidores. Los pasos son:

- 1> Obtener el objeto de conexión con el método **openConnection** de la clase URL
- 2> Establecer propiedades para comunicar:

método	USO
void setDoInput(boolean b)	Permite que el usuario reciba datos desde la URL si <i>b</i> es true (por defecto está establecido a <i>true</i>)
void setDoOutput(boolean b)	Permite que el usuario envíe datos si <i>b</i> es true (éste no está establecido al principio)
void setIfModifiedSince(long tiempo)	Sólo muestra recursos con fecha posterior a la dada (la fecha se da en milisegundos a partir de 1970, el método getTime de la clase Date consigue este dato).
void setUseCaches(boolean b)	Permite recuperar datos desde un caché
void setAllowUserInteraction(boolean b)	Permite solicitar contraseña al usuario. Esto lo debe realizar un programa externo, lo cuál no tiene efecto fuera de un applet (en un navegador, el navegador se encarga de sacar el cuadro).
void RequestProperty(String clave, String valor)	Establece un campo de cabecera

- 3> Conectar (método **connect**)

método	USO
void connect()	Conecta con el recurso remoto y recupera información de la cabecera de respuesta

4> Solicitar información de cabecera

método	USO
String getHeaderFieldKey(int n)	Obtiene el campo clave número <i>n</i> de la cabecera de respuesta
String getHeaderField(int n)	Obtiene el valor de la clave número <i>n</i>
int getContentLength()	Recupera el tamaño del contenido
String getContentType	Recupera una cadena que indica el tipo de contenido
long getDate()	Fecha del recurso
long getExpiration()	Obtiene la fecha de expiración del recurso
long getLastModifier()	Fecha de última modificación

5> Obtener la información del recurso

método	USO
InputStream openInputStream()	Obtiene un flujo para recibir datos desde el servidor (es igual que el método openStream de la clase URL)
OutputStream openOutputStream()	Abre un canal de salida hacia el servidor

Gracias a esto las conexiones son más poderosas y se permiten muchas más operaciones.

Ejemplo:

```
try{
    URL url=new URL("http://www.elpais.es");
    URLConnection conexión=url.openConnection();
    conexión.setDoOutput(true);
    conexión.connect();

    //Lectura y muestra de los encabezados
    int i=1;
    while(conexión.getHeaderFieldKey(i)!=null){
        System.out.println(conexión.getHeaderFieldKey(i)+
            ":"+conexión.getHeaderField(i));
        i++;
    }

    //Lectura y muestra del contenido
```

```
BufferedReader in=new BufferedReader(
    new InputStreamReader(conexión.getInputStream()));
String s=in.readLine();
while(s!=null) {
    System.out.println(s);
    s=in.readLine();
}
}
catch(Exception e) {
    System.out.println("Fallo");
}
```


colecciones

estructuras estáticas de datos y estructuras dinámicas

En prácticamente todos los lenguajes de computación existen estructuras para almacenar colecciones de datos. Esto es una serie de datos agrupados a los que se puede hacer referencia con un único nombre. Ejemplo de ello son los arrays (*véase arrays, página 27*). La pega de los arrays es que es una estructura estática, esto significa que se debe saber el número de elementos que formarán parte de esa colección a priori, es decir en tiempo de compilación hay que decidir el tamaño de un array.

Las estructuras dinámicas de datos tienen la ventaja de que sus integrantes se deciden en tiempo de ejecución y que el número de elementos es ilimitado. Estas estructuras dinámicas son clásicas en la programación y son las colas, pilas, listas enlazadas, árboles, grafos, etc. En muchos lenguajes se implementan mediante punteros, como Java no posee punteros se crearon clases especiales para implementar estas funciones.

En Java desde la primera versión se incluyeron las clases: **vector**, **Stack**, **Hashtable**, **BitSet** y la interfaz **Enumeration**. En Java 2 se modificó este funcionamiento y se potenció la creación de estas clases.

interfaz Collection

La interfaz fundamental de trabajo con estructuras dinámicas es **Collection**. Esta interfaz define métodos muy interesantes. Entre ellos:

método	uso
boolean add(Object o)	Añade el objeto a la colección. Devuelve true si se pudo completar la operación. Si no cambió la colección como resultado de la operación devuelve false
boolean remove(Object o)	Elimina al objeto indicado de la colección.
int size()	Devuelve el número de objetos almacenados en la colección
boolean isEmpty()	Indica si la colección está vacía
boolean contains(Object o)	Devuelve true si la colección contiene a <i>o</i>
void clear()	Elimina todos los elementos de la colección
boolean addAll(Collection otra)	Añade todos los elementos de la colección <i>otra</i> a la colección actual
boolean removeAll(Collection otra)	Elimina todos los objetos de la colección <i>otra</i> que se encuentren en la actual
boolean retainAll(Collection otra)	Elimina todos los elementos de la colección que no estén en la <i>otra</i>
boolean containsAll(Collection otra)	Indica si una colección contiene todos los elementos de <i>otra</i>
Object[] toArray()	Convierte la colección en un array de objetos.
Iterator iterator()	Obtiene el objeto iterador de la colección

iteradores

El interfaz **Iterator** define objetos que permiten recorrer los elementos de una colección. Los métodos definidos por esta interfaz son:

método	USO
Object next()	Obtiene el siguiente objeto de la colección. Si se ha llegado al final de la colección y se intenta seguir, da lugar a una excepción de tipo: NoSuchElementException
boolean hasNext()	Indica si hay un elemento siguiente.
void remove()	Elimina el último elemento devuelto por next

Ejemplo (recorrido por una colección):

```
Iterator it=colecciónString.iterator();
while(it.hasNext()){
    String s=(String)it.next();
    System.out.println(s);
}
```

Listas enlazadas

interfaz *List*

List es una interfaz que se utiliza para definir listas enlazadas. Las listas enlazadas son colecciones de datos en las que importa la posición de los objetos. Deriva de la interfaz *Collection* por lo que hereda todos sus métodos. Pero los interesantes son los que aporta esta interfaz:

método	USO
void add(int índice, Object elemento)	Añade el elemento indicado en la posición <i>índice</i> de la lista
void remove(int índice)	Elimina el elemento cuya posición en la colección la da el parámetro <i>índice</i>
Object set(int índice, Object elemento)	Sustituye el elemento número <i>índice</i> por uno nuevo. Devuelve además el elemento antiguo
int indexOf(Object elemento)	Devuelve la posición del elemento. Si no lo encuentra, devuelve -1
int lastIndexOf(Object elemento)	Devuelve la posición del elemento comenzando a buscarle por el final. Si no lo encuentra, devuelve -1

método	uso
void addAll(int índice, <i>Collection</i> elemento)	Añade todos los elementos de una colección a una posición dada.
<i>ListIterator</i> listIterator()	Obtiene el iterador de lista que permite recorrer los elementos de la lista
<i>ListIterator</i> listIterator(int índice)	Obtiene el iterador de lista que permite recorrer los elementos de la lista. El iterador se coloca inicialmente apuntando al elemento cuyo índice en la colección es el indicado.

ListIterator

Es un interfaz que define clases de objetos para recorrer listas. Es heredera de la interfaz **Iterator**. Aporta los siguientes métodos

método	uso
void add(<i>Object</i> elemento)	Añade el elemento delante de la posición actual del iterador
void set(<i>Object</i> elemento)	Sustituye el elemento señalado por el iterador, por el elemento indicado
boolean hasPrevious()	Indica si hay elemento anterior al actualmente señalado por el iterador
<i>Object</i> previous()	Obtiene el elemento previo al actual. Si no lo hay provoca excepción: NoSuchElementException
int nextIndex()	Obtiene el índice del elemento siguiente
int previousIndex()	Obtiene el índice del elemento anterior
<i>List</i> subList(int desde, int hasta)	Obtiene una lista con los elementos que van de la posición <i>desde</i> a la posición <i>hasta</i>

clase *ArrayList*

Implementa la interfaz *List*. Está pensada para crear listas en las cuales se aumenta el final de la lista frecuentemente.

clase *Vector*

La clase **Vector** implementa la interfaz *List*. Es una clase veterana casi calcada a la clase *ArrayList*. En las primeras versiones de Java era la única posibilidad de implementar arrays dinámicos. Actualmente sólo se recomienda su uso si se utiliza una estructura dinámica para usar con varios *threads*.

Esto se debe a que esta clase implementa todos los métodos con la opción **synchronized**. Como esta opción hace que un método se ejecute más lentamente, se recomienda suplantar su uso por la clase *ArrayList* en los casos en los que la estructura dinámica no requiera ser sincronizada.

clase Stack

Es una clase derivada de la anterior usada para crear estructuras de pilas. Las pilas son estructuras dinámicas en las que los elementos se añaden por arriba y se obtienen primero los últimos elementos añadidos. Sus métodos son:

método	USO
Object push(Object elemento)	Coloca un nuevo elemento en la pila
Object pop()	Retira el último elemento añadido a la pila
Object peek()	Obtiene el último elemento de la pila, pero sin retirarlo.

clase LinkedList

Crea listas enlazadas. Implementa la interfaz *List*. Su rendimiento es mayor cuando se crean frecuentemente inserciones en el interior de la lista. Añade los métodos:

método	USO
Object getFirst()	Obtiene el primer elemento de la lista
Object getLast()	Obtiene el último elemento de la lista
void addFirst(Object o)	Añade el objeto al principio de la lista
void addLast(Object o)	Añade el objeto al final de la lista
void removeFirst()	Borra el primer elemento
void removeLast()	Borra el último elemento

Tablas *hash*

Las estructuras vistas hasta ahora tardaría mucho en encontrar un elemento en la estructura. Las tablas *hash* están pensadas para encontrar rápidamente estos elementos.

En estas tablas cada objeto posee un código hash que es procesado rápidamente. Los elementos que tengan el mismo código hash, forman una lista enlazada.

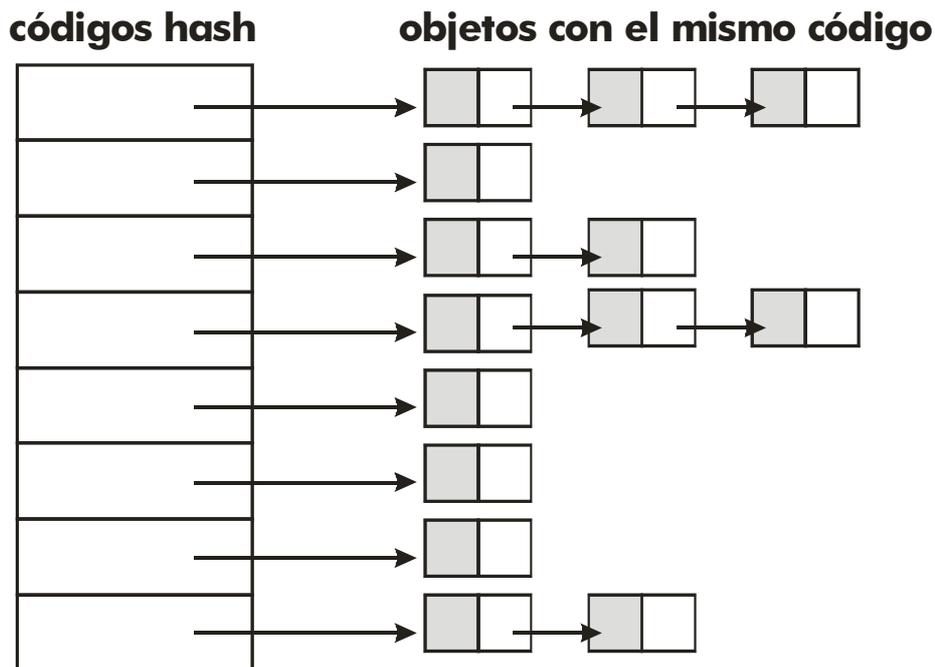


Ilustración 15, Estructura de las tablas hash

En las tablas hash es fundamental la obtención del código hash de cada objeto. Esto lo realiza el método **hashCode** que permite conocer el código hash de un objeto. Este método está implementado en la clase *Object*, pero a veces hay que redefinirlo en las clases de usuario para que funcione de manera conveniente.

Por ejemplo, la clase *String* está muy preparada para crear listas de este tipo ya que posee un método **hashCode** que devuelve un número que es igual para cadenas con idéntico contenido.

interfaz Set

Define métodos para crear listas dinámicas de elementos sin duplicados. Deriva de *Collection*.

clase HashSet

Implementa la interfaz anterior.

árboles

Un árbol es una colección ordenada de elementos. Al recorrer esta estructura, los datos aparecen automáticamente en el orden correcto. La adición de elementos es más lenta, pero su recorrido ordenado es mucho más eficiente.

La interfaz **SortedSet** es el encargado de definir esta estructura. Esta interfaz deriva de *Collection* y añade los métodos **first** (el primer elemento de la lista) y **last** (el último elemento) a dicha interfaz. La clase **TreeSet** implementa esta interfaz.

El problema es que en ciertos tipos de objetos hay que indicar cómo se puede realizar esta ordenación. Los objetos a colocar deben ser comparables lo que implica implementar la interfaz **Comparable** de Java. Esta interfaz define el método

compareTo que utiliza como argumento un objeto a comparar y que devuelve 0 si los objetos son iguales, 1 si el primero es mayor que el segundo y -1 en caso contrario.

En la clase de usuario hay que redefinir el método anterior, recordando que su argumento es de tipo **Object**.

Otra posibilidad es utilizar un objeto **Comparator**. Esta es otra interfaz que define el método **compare** al que se le pasan dos objetos. Su resultado es como el de *compareTo* (0 si son iguales, 1 si el primero es mayor y -1 si el segundo es mayor). Para que un árbol utilice este tipo de objetos se les pasa como argumentos en su creación.

mapas

Permiten definir colecciones de elementos que poseen pares de datos clave-valor. Esto se utiliza para localizar valores en función de la clave que poseen. La interfaz **Map** es la encargada de definir mapas. Esta clase está implementada en la clase **HashMap**. Además existe la interfaz **SortedMap** implementada en **TreeMap**. La diferencia es que *TreeMap* crea un árbol ordenado con las claves.

Los métodos de Map son:

método	USO
Object <i>get</i> (Object clave)	Devuelve el objeto que posee la clave indicada
Object <i>put</i> (Object clave, Object valor)	Coloca el par clave-valor en el mapa. Si la clave ya existiera, sobrescribe el anterior valor y devuelve el objeto antiguo. Si esa clave no aparecía en la lista, devuelve null
boolean <i>containsKey</i> (Object clave)	Indica si el mapa posee la clave señalada
boolean <i>containsValue</i> (Object valor)	Indica si el mapa posee el valor señalado
void <i>putAll</i> (Map mapa)	Añade todo el mapa al mapa actual
Set <i>keySet</i> ()	Obtiene un objeto Set creado a partir de las claves del mapa
Collection <i>values</i> ()	Obtiene la colección de valores del mapa
Set <i>entrySet</i> ()	Devuelve una lista formada por objetos Map.Entry

El objeto **Map.Entry** es interno a los objetos **Map** y representa un objeto de par clave/valor. Tiene estos métodos:

método	USO
Object <i>getKey</i> ()	Obtiene la clave del elemento actual Map.Entry
Object <i>getValue</i> ()	Obtiene el valor
Object <i>setValue</i> (Object valor)	Cambia el valor y devuelve el valor anterior del objeto actual

la clase *Collections*

Hay una clase llamada **Collections** (no confundir con la interfaz **Collection**) que permite obtener fácilmente colecciones especiales, esto es lo que se conoce como envoltorio. Sus métodos son:

método	uso
static Collection synchronizedCollection(Collection c)	Obtiene una colección con métodos sincronizados a partir de la colección c
static List synchronizedList(List c)	Obtiene una lista con métodos sincronizados a partir de la lista c
static Set synchronizedSet(Set c)	Obtiene una tabla hash sincronizada a partir de la tabla hash c
static Set synchronizedSortedSet(SortedSet c)	Obtiene un árbol sincronizado a partir del árbol c
static Map synchronizedMap(Map c)	Obtiene un mapa sincronizado a partir del mapa c
static SortedMap synchronizedSortedMap(SortedMap c)	Obtiene un mapa ordenado sincronizado a partir de c
static Collection unmodifiableCollection(Collection c)	Obtiene una colección de sólo lectura a partir de la colección c
static List unmodifiableList(List c)	Obtiene una lista de sólo lectura a partir de la lista c
static Set unmodifiableSet(Set c)	Obtiene una tabla hash de sólo lectura a partir de la tabla hash c
static Set unmodifiableSortedSet(SortedSet c)	Obtiene un árbol de sólo lectura a partir de el árbol c
static Map unmodifiableMap(Map c)	Obtiene un mapa de sólo lectura a partir del mapa c
static SortedMap unmodifiableSortedMap(SortedMap c)	Obtiene un mapa ordenado de sólo lectura a partir de c
static void sort(List l)	Ordena la lista
static void sort(List l, Comparator c)	Ordena la lista basándose en el comparador indicado
static void binarySearch(List l, Object o)	Busca de forma binaria el objeto en la lista (la lista tiene que estar ordenada).
static void binarySearch(List l, Object o)	Busca de forma binaria el objeto en la lista (la lista tiene que estar ordenada en ascendente)
static void binarySearch(List l, Object o, Comparator c)	Busca de forma binaria el objeto en la lista (la lista tiene que estar ordenada en ascendente) usando el objeto comparador c



JDBC

introducción

Una de las principales aplicaciones de cualquier lenguaje moderno es la posibilidad de utilizar datos pertenecientes a un sistema de base de datos. La dificultad del manejo de archivos y las facilidades de manejo de datos que ofrecen los sistemas gestores de base de datos (SGBDs) son los causantes de esta necesidad.

En el mercado hay gran cantidad de bases de datos y cada una de ellas se maneja de un modo diferente. Esto está en contra del planteamiento fundamental de Java que intenta que la programación sea independiente de la plataforma.

Hoy en día hay que tener en cuenta que la inmensa mayoría de los SGBD administran bases de datos relacionales. Son bases de datos que permiten relacionar tablas y que trabajan con el lenguaje estándar conocido como SQL.

La idea de Sun era desarrollar una sola API para el acceso a bases de datos, esta interfaz se conoce como JDBC (*java data base connect*). Los requisitos eran:

- JDBC sería una API a nivel SQL
- JDBC debía ser similar a las API existentes (en especial a la ya entonces famosa ODBC de Microsoft)
- JDBC debía ser simple

ODBC

Es imposible en este apartado no dedicar un pequeño espacio a ODBC (*open data base connectivity*). Se trata del interfaz diseñado por Microsoft como estándar para el manejo de datos de diversas bases de datos.

Esta API se ha convertido en la más popular. Su éxito se basa en la facilidad de instalación y configuración en Windows. Pero tiene varios inconvenientes:

- No es transportable a todos los sistemas.
- Está creada en C, con los problemas que supone eso para la programación en otros lenguajes (punteros **void** por ejemplo). En definitiva, supone que cada lenguaje diseñe librerías intermedias de acceso a ODBC con lo que se multiplican las capas.
- Es compleja su programación.

No obstante existen puentes ODBC para JDBC que permiten comunicar bases de datos con controladores ODBC con aplicaciones programadas para JDBC.

estructura JDBC

En el diagrama de la página siguiente se puede apreciar como la idea es que las aplicaciones sólo se tengan que comunicar con el interfaz JDBC. Éste es el encargada de comunicarse con los sistemas de base de datos.

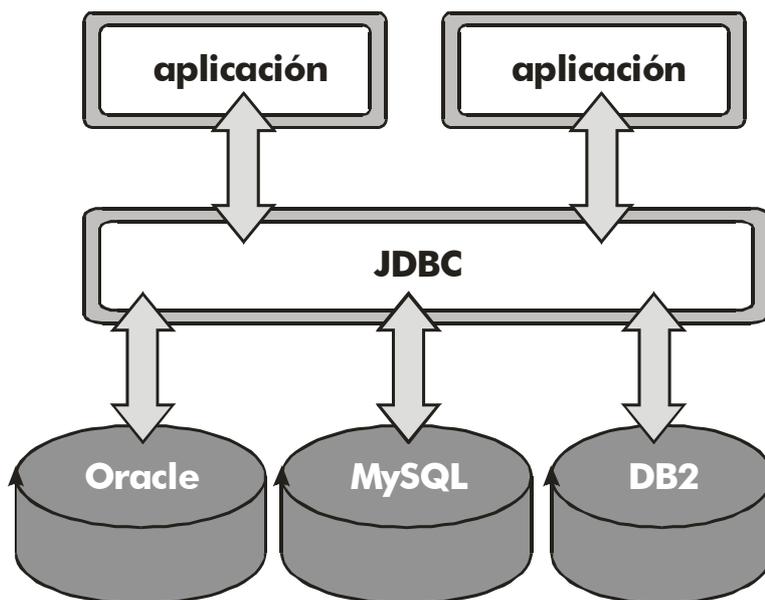


Ilustración 16, Esquema JDBC

Por esto es necesario adquirir un controlador JDBC para el sistema gestor de base de datos que utilizaremos. Lo bueno es que la comunicación fundamental entre las aplicaciones y JDBC se realiza a través de instrucciones SQL.

controladores

Una vez instalado, configurado y puesto en funcionamiento nuestro sistema gestor de base de datos favorito, si queremos que las bases de datos creadas por él sean accesibles desde los programas Java, necesitamos el controlador JDBC de ese sistema.

Hay cuatro tipos de controladores:

- **Tipo 1.** Controlador que traduce de JDBC a ODBC, Un controlador de este tipo es la pasarela JDBC-ODBC. No es muy productiva ya que necesita ser configurada para un controlador ODBC concreto. Actualmente existen mejores soluciones de este tipo.
- **Tipo 2.** Son controladores parcialmente escritos en Java y parcialmente escritos en el código nativo que comunica con el API de la base de datos. En estos controladores hay que instalar tanto paquetes Java como paquetes de código nativo.
- **Tipo 3.** Son paquetes puros de Java que usan protocolos independientes de la base de datos. Es decir las instrucciones JDBC son pasadas a un servidor genérico de base de datos que utiliza un protocolo determinado.
- **Tipo 4.** Paquetes de Java puro que traducen peticiones JDBC a protocolo de base de datos específico.

Normalmente las distribuciones JDBC que suministran los fabricantes son de tipo 3 o 4. para adquirir estos controladores es necesario ponerse en contacto con el fabricante o

dirigirse a su página web y después descargarlo. Las instrucciones de instalación las da el fabricante, pero en caso de ser controladores de tipo 3 o 4 habrá que instalar los paquetes del API JDBC en la ruta Classpath para que sean accesibles por los compiladores Java.

conexión

Para conseguir conectar una base de datos con una aplicación, nuestra aplicación requiere el URL de la base de datos y las propiedades que establezca nuestro controlador JDBC.

El primer paso es instalar el controlador (*driver*) de la base de datos. Hay varias posibilidades una es colocar el controlador en el atributo *jdbcdrivers* de la máquina virtual al ejecutar el programa:

```
java -Djdbc.drivers=com.mysql.jdbc.Driver
```

Pero el método que más se usa es lanzar el controlador en la propia aplicación mediante el método estático **forName** de la clase **Class**. Para evitar problemas con la máquina virtual se utiliza **newInstance**. Es decir, el formato es:

```
Class.forName(rutaDelDriver).newInstance;
```

Por ejemplo en el caso del controlador MySQL el formato es:

```
Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver").newInstance();
```

Una vez que el controlador se ha registrado, entonces se abre la URL a la base de datos. cuyo formato suele ser:

```
jdbc:sgbd://servidor/basedatos:puerto
```

Por ejemplo en MySQL

```
jdbc:sgbd://localhost/prueba:3306
```

La conexión se realiza mediante un objeto de la clase **java.sql.Connection**. La construcción típica implica indicar la URL de la base de datos, el usuario y la contraseña. Ejemplo (MySQL):

```
Connection con=DriverManager.getConnection(
    "jdbc:mysql://localhost/almacen:3306","root","mimono");
```

El método estático **getConnection** de la clase **DriverManager** es el encargado de realizar la conexión. Al crearla los fallos se capturan con excepciones **SQLException**. Los fallos ocurren por que la URL está mal, la base de datos no está ejecutándose, el usuario no es correcto, etc.

La conexión se cierra con el método **close** de la clase **Connection**.

ejecución de comandos SQL. clase *statement*

El método **createStatement** permite obtener un objeto de la clase **Statement** que permite ejecutar sentencias SQL sobre la base de datos.

executeUpdate

Este es un método de la clase *Statement* que permite ejecutar instrucciones SQL de tipo UPDATE, INSERT o DELETE y también CREATE TABLE , DROP TABLE y otros de definición de tablas. Devuelve un entero que indica el número de filas implicadas.

Ejemplo:

```
try{
    Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver").newInstance();
    Connection con=DriverManager.getConnection(
        "jdbc:mysql://localhost/personas:3306","root","");
    Statement st=con.createStatement();
    System.out.println(st.executeUpdate("UPDATE piezas SET"+
        "sexo='V' WHERE sexo='H'"));
}
catch (SQLException e){
    System.out.println(e.getMessage());
}
```

executeQuery

Este método permite ejecutar una consulta SELECT. Este tipo de consultas devuelven una tabla, que en Java se representa con objetos de clase **ResultSet**. El método **next** de esta clase permite avanzar de fila, mientras que hay varios métodos *get* que permiten obtener el valor de una columna. En el caso típico, el recorrido por una consulta se hace:

```
try{
    Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver").newInstance();
    Connection con=DriverManager.getConnection(
        "jdbc:mysql://localhost/personas:3306","root","");
    Statement st=con.createStatement();
    ResultSet rs=st.executeQuery("SELECT * FROM empleados");
    while(rs.next()){
        System.out.println(rs.getString("Nombre")+
            rs.getInt("Edad"));
    }
}
catch (SQLException e){
    do {e.printStackTrace()
    } while (e.getNextException());
}
```

Es decir, el método *next* permite recorrer los registros de una consulta y los métodos que comienzan con la palabra *get* recogen los valores de los campos. Para ello hay que conocer la equivalencia entre los tipos SQL y los tipos Java:

tipo SQL	tipo Java equivalente
TINYINT	byte
SMALLINT	short
INTEGER o INT	int
BIGINT	long
NUMERIC(<i>m,n</i>) o DECIMAL(<i>m,n</i>)	java.math.BigDecimal
FLOAT(<i>n</i>)	float
REAL	double
CHAR(<i>n</i>)	String
VARCHAR(<i>n</i>)	String
BOOLEAN o BOOL	boolean
DATE	java.sql.Date
TIME	java.sql.Tme
TIMESTAMP	java.sql.Timestamp
BINARY	byte[]
BLOB	java.sql.Blob
CLOB	java.sql.Clob
ARRAY	java.sql.Array

resultados con posibilidades de desplazamiento y actualización

Se ha visto anteriormente como el objeto de clase **ResultSet** es el encargado de almacenar los resultados de una consulta **SELECT** creada con el método **executeQuery** de la clase **Statement**. Este objeto se puede recorrer del primer registro al último mediante el método **next** y se puede obtener el valor de cada campo mediante métodos **get** (**getInt**, **getString**, **getBytes**, **getBigDecimal**,...).

En JDBC 2.0 se puede además realizar recorridos en todas las direcciones sobre los registros e incluso añadir registros.

el método *createStatement* de la clase *Connection*

Anteriormente vimos como una consulta se crea mediante un objeto *Statement* el cual, a su vez, es creado utilizando el método *createStatement*. Sin embargo este método puede utilizar dos argumentos que permiten indicar el tipo de *ResultSet* que obtendría el *Statement*. Esos dos argumentos son el **tipo** y la **conurrencia** y permiten utilizar estas constantes.

Para el tipo:

- ⊙ **ResultSet.TYPE_FORWARD_ONLY**. El conjunto de resultados no tendrá desplazamiento. Sólo se podrá utilizar el método **next** (este es el único valor para JDBC 1.0 y es el valor predeterminado si se construye el *Statement* sin argumentos).

- ⦿ **ResultSet.TYPE_SCROLL_INSENSITIVE.** El conjunto de resultados tendrá desplazamiento pero no tendrá en cuenta los cambios.
- ⦿ **ResultSet.TYPE_SCROLL_SENSITIVE.** Conjunto de resultados con desplazamiento y sensibilidad a los cambios.

Para la concurrencia:

- ⦿ **ResultSet.CONCUR_READ_ONLY.** La base de datos no puede ser modificada mediante el uso del conjunto de resultados
- ⦿ **ResultSet.CONCUR_UPDATABLE.** La base de datos es actualizable.

desplazamiento por los conjuntos de resultados

Si se permite el desplazamiento, la clase **ResultSet** posee los siguientes métodos para desplazarse por los registros:

método	USO
boolean next()	Avanza el puntero de registros del conjunto de resultados al siguiente registro. Devuelve true si existe registro siguiente.
boolean previous()	Coloca el puntero de registros en el registro anterior si lo hay, si no lo hay devuelve false
boolean absolute(int registro)	Coloca el puntero de registros en la fila indicada. Si esa fila no existe, devuelve false . Si el número de fila se indica con un número negativo, la fila se cuenta desde el final.
boolean relative(int fila)	Coloca el puntero de registros en la fila indicada a partir de la posición actual del puntero. Si esa fila no existe, devuelve false . El número de fila se puede indicar de forma negativa y en ese caso el puntero se mueve hacia el primer registro (si es positivo se mueve hacia el final).
boolean first()	Coloca el puntero en el primer registro. Si no hay primer registro, devuelve false
boolean last()	Coloca el puntero en el último registro. Si no hay último registro, devuelve false
void beforeFirs()	Coloca el puntero delante del primer registro. El método next se movería al primer registro si se utiliza tras esta orden.
void afterLast()	Coloca el puntero detrás del último registro. El método previous se movería al último registro si se utiliza tras esta orden.

método	uso
boolean isFirst()	Devuelve true si el puntero está situado en el primer registro.
boolean isLast()	Devuelve true si el puntero está situado en el último registro.
boolean isBeforeFirst()	Devuelve true si el puntero está situado delante del primer registro.
boolean isAfterLast()	Devuelve true si el puntero está situado detrás del último registro.

modificación de datos

Los conjuntos de resultados se pueden utilizar también para modificar los datos obtenidos por la consulta SELECT (siempre y cuando sea posible). Para ello se necesitan utilizar los métodos **update** de la clase **ResultSet** que permiten modificar el contenido de un campo en la posición actual del puntero de registros.

Se trata de un conjunto de métodos que comienzan con la palabra *update* seguida del tipo de datos Java del campo y un segundo parámetro que indica el nuevo valor para el campo. Ejemplo:

```
rs.first(); //Si rs es un ResultSet, se coloca el puntero en
           //el primer registro
rs.updateDouble("Precio",2.34); //El precio valdrá 2,34 en
                               //el primer registro
rs.updateRow();
```

El método **updateRow** es el que permite actualizar la base de datos con los nuevos cambios. Se debe utilizar cuando estamos seguros de que los cambios son los correctos. Si queremos anular los cambios se puede utilizar el método **cancelRowUpdates**

adición de datos

Para añadir un nuevo registro (una nueva fila) en el conjunto de resultados obtenido. Hay que emplear los métodos anteriores de modificación de datos (métodos *update*) sobre una fila especial conocida como **fila de inserción de registros**.

Para ello los pasos son:

- 1> Colocar el cursor en la fila de inserción de registros mediante el método **moveToInsertRows**.
- 2> Actualizar los datos de los campos de ese nuevo registros usando los métodos **update** (*updateString, updateInt, updateBigDecimal,...*).
- 3> Añadir el registro en la base de datos con **insertRow** (se puede cancelar con **cancelRowUpdates**)
- 4> Colocar el cursor en posición utilizando el método **moveToCurrentRow**.

borrar registros

Se puede borrar el registro actual del conjunto de resultados utilizando el método **deleteRow**.

metadatos

Hay casos en los que se requiere conocer la estructura de una base de datos (nombre y diseño de las tablas, tipos de los campos, etc.). Los datos que describen la estructura de las bases de datos es lo que se conoce como **metadatos**.

Los metadatos se obtienen utilizando el método **getMetaData** de la clase **Connection**, por lo que es el objeto de la conexión el que permite obtener estos metadatos. El resultado de este método es un objeto de clase **DatabaseMetaData**.

```
//Si con es el objeto Connection:  
DatabaseMetaData metadatos=con.getMetaData();
```

métodos de la clase *DatabaseMetadata*

Una vez obtenido el objeto se pueden utilizar estos métodos para obtener información sobre la base de datos:

método	USO
boolean allTablesAreSelected()	Indica si se pueden utilizar todas las tablas devueltas por el método getTables
boolean deletesAreDetected(int tipo)	Devuelve true si las filas borradas en un conjunto de resultados (objeto <i>ResultSet</i>) pueden ser detectados por el método rowDeleted de la clase <i>ResultSet</i> . El parámetro tipo indica el tipo de conjunto de resultados (<i>ResultSet.TYPE_FORWARD_ONLY</i> , <i>ResultSet.TYPE_SCROLL_INSENSITIVE</i> o <i>ResultSet.TYPE_SCROLL_SENSITIVE</i>).
ResultSet getCatalogs()	Devuelve una tabla de resultados <i>ResultSet</i> cuyo contenido es la columna TABLE_CAT y donde cada fila es un registro que representa un catálogo de la base de datos.
String getCatalogSeparator()	Devuelve los caracteres que separan el nombre del catálogo respecto del nombre de una tabla.

método	uso
ResultSet getColumns(String catálogo, String plantillaEsquema, String plantillaTabla, String plantillaCampo)	<p>Obtiene una tabla de resultados (<i>ResultSet</i>) en la que cada fila es un campo que cumple el nombre de campo indicado en la plantilla de campo (que puede ser <i>null</i>).</p> <p>Además los campos pertenecen a la tabla indicada en el catálogo (un catálogo agrupa esquemas, puede ser <i>null</i>) y plantilla de esquema (un esquema agrupa tablas relacionadas y puede ser <i>null</i>) señalados.</p> <p>El conjunto de resultados posee 22 columnas las fundamentales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊙ TABLE_CAT. Catálogo de la tabla. ⊙ TABLE_SCHEM. Esquema de la tabla. ⊙ TABLE_NAME. Nombre de la tabla ⊙ COLUMN_NAME. Nombre del campo. ⊙ DATA_TYPE. Un entero que indica el tipo. Se puede comparar con las constantes de la clase java.sql.Types. ⊙ TYPE_NAME. Nombre del tipo de datos de la columna según las directrices del gestor de base de datos empleado ⊙ COLUMN_SIZE. Entero que indica el tamaño del campo ⊙ DECIMAL_DIGITS. Número de dígitos decimales. ⊙ IS_NULLABLE. Cadena "YES" o "NO" que indica si el campo puede contener nulos.
Connection getConnection()	Devuelve el objeto <i>Connection</i> relacionado con este objeto
String getDatabaseProductName()	Devuelve el nombre comercial del sistema gestor de base de datos en uso
String getDatabaseProductVersion()	Devuelve la versión de producto del sistema de base de datos en uso
int getDriverMajorVersion()	Devuelve el número mayor de versión del driver JDBC
int getDriverMinorVersion()	Devuelve el número menor de versión del driver JDBC
String getDriverName()	Devuelve el nombre del driver JDBC en uso

método	USO
String getIdentifierQuoteString()	Devuelve el carácter utilizado para delimitar nombres de campo o de tabla en la base de datos (normalmente la comilla simple). Si se devuelve un espacio en blanco es que no hay delimitador.
ResultSet getImportedKeys(String catalog, String schema, String tabla)	Obtiene un conjunto de resultados que describe la clave de la tabla indicada para el catálogo y esquema correspondientes (si no hay catálogo o esquema se indica null).
ResultSet getIndexInfo(String catalog, String schema, String tabla, boolean única, boolean aproximación)	Obtiene un conjunto de resultados que describe los índices de la tabla indicada.
int getMaxColumnNameLength()	Devuelve el máximo número de caracteres que puede poseer un campo en esta base de datos.
int getMaxColumnsInGroupBy()	Obtiene el máximo número de elementos que pueden indicarse para esta base de datos en la cláusula GROUP BY de una sentencia SQL
int getMaxColumnsInIndex()	Devuelve el máximo número de campos que se pueden colocar en un índice para esta base de datos
int getMaxColumnsInOrderBy()	Obtiene el máximo número de elementos que pueden indicarse para esta base de datos en la cláusula ORDER BY de una sentencia SQL
int getMaxColumnsInSelect()	Devuelve el máximo número de elementos que pueden indicarse en una instrucción SELECT para esta base de datos
int getMaxColumnsInTable()	Devuelve el máximo número de campos que puede poseer una tabla de la base de datos.
int getMaxConnections()	Obtiene el número máximo de conexiones concurrentes que pueden abrirse para esta base de datos.
int getMaxIndexLength()	Devuelve el máximo número de bytes que puede tener un índice de la base de datos.
int getMaxRowSize()	Devuelve el máximo número de bytes que puede tener un registro de la base de datos.
int getMaxStatements()	Obtienen el máximo número de objetos de consulta (<i>Statements</i>) que se pueden crear usando esta base de datos.
int getMaxTableNameLength()	Obtiene el máximo número de caracteres que puede tener el nombre de una tabla en esta base de datos.

método	uso
int getMaxTablesIn Select()	Obtiene el máximo número de tablas que pueden intervenir en una consulta SELECT
String getNumericFunctions()	Obtiene una lista de las funciones internas de tipo numérico de esta base de datos separadas por comas.
ResultSet getPrimaryKeys(String catálogo, String esquema, String tabla)	<p>Obtiene una tabla de resultados (<i>ResultSet</i>) cuyos registros representan una tabla del esquema (que puede ser null) y catálogo (también puede ser null) indicados. La tabla posee estas columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊙ TABLE_CAT. Nombre del catálogo (puede ser <i>null</i>) ⊙ TABLE_SCHEM. Nombre del esquema (puede ser <i>null</i>). ⊙ TABLE_NAME. Nombre de la tabla ⊙ COLUMN_NAME. Nombre del campo que forma parte de la clave primaria. ⊙ KEY_SEQ. Número de secuencia (<i>short</i>) ⊙ PK_KEY. Nombre de la clave (puede ser <i>null</i>)
String getSQLKeywords()	Devuelve una cadena con todos los comandos, separados por comas, SQL reconocidos por el gestor de bases de datos en uso que no son parte de SQL ANSI 92.
String getStringFunctions()	Obtiene una lista de las funciones internas de tipo String de esta base de datos separadas por comas.
String getSystemFunctions()	Obtiene una lista de las funciones internas de sistema de esta base de datos separadas por comas.

método	USO
<p>ResultSet getTables(String catálogo, String plantillaEsquema, String plantillaTabla, String tipos[])</p>	<p>Obtiene una tabla de resultados (<i>ResultSet</i>) en la que cada fila es una tabla del catálogo (un catálogo agrupa esquemas, puede ser <i>null</i>), plantilla de esquema (un esquema agrupa tablas relacionadas y puede ser <i>null</i>), patrón de nombre de tabla (permite indicar nombres de tabla) y tipo indicado.</p> <p>El tipo se indica con un array <i>String</i> que puede contener como elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊙ “TABLE”. Tabla normal. ⊙ “VIEW”. Vista. ⊙ “SYSTEM TABLE”. Tabla de sistema ⊙ “GLOBAL TEMPORARY”. Tabla temporal. ⊙ “LOCAL”. Tabla Local. <p>Si el tipo es <i>null</i> se obtendrán todas las tablas de la base de datos.</p> <p>El conjunto de resultados posee cinco columnas, que son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊙ TABLE_CAT. Catálogo de la tabla. ⊙ TABLE_SCHEM. Esquema de la tabla. ⊙ TABLE_NAME. Nombre de la tabla ⊙ TABLE_TYPE. Tipo de tabla. ⊙ REMARKS. Comentarios.
<p>ResultSet getTablesTypes()</p>	<p>Obtiene un <i>ResultSet</i> donde cada registro es un tipo de tabla soportado por el gestor de bases de datos.</p>
<p>String getURL()</p>	<p>Obtiene una cadena con el URL del sistema gestor de bases de datos.</p>
<p>String getUserName()</p>	<p>Devuelve el nombre de usuario actual del gestor de bases de datos.</p>
<p>boolean isReadOnly()</p>	<p>Indica si la base de datos es de sólo lectura</p>
<p>boolean nullsAreSortedAtEnd()</p>	<p>Indica si los valores nulos aparecen los últimos en una columna ordenada.</p>
<p>boolean nullsAreSortedAtStart()</p>	<p>Indica si los valores nulos aparecen los primeros en una columna ordenada.</p>

método	uso
boolean othersDeletesAreVisibles()	Indica si los registros borrados por otros usuarios son visibles.
boolean othersInsertsAreVisibles()	Indica si los registros insertados por otros usuarios son visibles.
boolean othersUpdatesAreVisibles()	Indica si los registros actualizados por otros usuarios son visibles.
boolean ownDeletesAreVisibles()	Indica si nuestros registros borrados son visibles.
boolean ownInsertsAreVisibles()	Indica si nuestros registros insertados son visibles.
boolean ownUpdatesAreVisibles()	Denota si nuestros registros actualizados son visibles.
boolean storesLowerCaseIdentifiers()	Indica si los identificadores de la base de datos sin delimitador son almacenados en minúsculas.
boolean storesLowerCaseQuotedIdentifiers()	Indica si los identificadores de la base de datos con delimitador son almacenados en minúsculas.
boolean storesMixedCaseIdentifiers()	Denota si los identificadores de la base de datos sin delimitador son almacenados en minúsculas o mayúsculas.
boolean storesMixedCaseQuotedIdentifiers()	Indica si los identificadores de la base de datos con delimitador son almacenados en minúsculas o mayúsculas.
boolean storesUpperCaseIdentifiers()	Indica si los identificadores de la base de datos sin delimitador son almacenados en minúsculas.
boolean storesUpperCaseQuotedIdentifiers()	Indica si los identificadores de la base de datos con delimitador son almacenados en mayúsculas.
boolean supportsAlterTableWithAddColumn()	Indica si la base de datos permite añadir columnas usando la instrucción SQL ALTER TABLE
boolean supportsAlterTableWithDropColumn()	Indica si la base de datos permite borrar columnas usando la instrucción SQL ALTER TABLE
boolean supportsANSI92FullSQLO)	Denota si el SQL ANSI 92 está completamente soportado por la base de datos
boolean supportsBatchUpdates()	Indica si la base de datos admite procesos por lotes.
boolean supportsCorrelatedSubqueries()	Indica si la base de datos soporta instrucciones SELECT anidadas
boolean supportsGroupBy()	Indica si la base de datos soporta la cláusula GROUP BY en la instrucción SELECT

método	USO
boolean supportsLikeEscapeClause()	Indica si la base de datos soporta la cláusula LIKE en la instrucción SELECT
boolean supportsMixedCaseIdentifiers()	Indica si el nombre de los identificadores sin delimitador de la base de datos cuando combinan mayúsculas y minúsculas se almacenan de esta manera o no.
boolean supportsMixedCaseQuotedIdentifiers()	Indica si el nombre de los identificadores con delimitador de la base de datos cuando combinan mayúsculas y minúsculas se almacenan de esta manera o no.
boolean supportsOrderByUnrelated()	Denota si la cláusula ORDER BY puede utilizar campos diferentes de los enunciados en el SELECT
boolean supportsResultSetConcurrency(int tipo, int concurrencia)	Indica si la base de datos soporta la concurrencia indicada para el tipo remarcado (véase el método <i>createStatement</i> de la clase <i>Connection</i> , página 223).
boolean supportsResultSetType(int tipo)	Indica si los <i>ResultSet</i> obtenidos desde esta base de datos pueden ser del tipo indicado, (véase el método <i>createStatement</i> de la clase <i>Connection</i> , página 223).
boolean supportsSelectForUpdate()	Indica si el SQL de la base de datos permite instrucciones SELECT FOR UPDATE
boolean supports Transactions()	Indica si la base de datos soporta transacciones
boolean updatesAreDetected()	Indica si se pueden detectar filas actualizadas con el método rowUpdated de la clase ResultSet
boolean usesLocalFiles()	Indica si la base de datos almacena archivos locales

En este listado sólo se han señalado las instrucciones más utilizadas, hay el doble de métodos en realidad con respecto a los aquí señalados.

metadatos de una consulta

El método **getMetaData** de la clase **ResultSet** da como resultado un objeto de tipo **ResultSetMetaData** que devuelve información de control del conjunto de resultados. Sus métodos más interesantes son:

método	USO
int getColumnCount()	Obtiene el número de columnas del conjunto de resultados

método	uso
int getColumnDisplaySize(int númeroDeColumna)	Indica la anchura que se destina en pantalla a mostrar el contenido de la columna indicada
String getColumnName(int nColumna)	Devuelve el nombre de la columna con el número indicado
int getColumnType(int nColumns)	Obtiene el tipo de datos SQL estándar de la columna indicada
int getColumnTypeName(int nColumna)	Obtiene el tipo de datos compatible con la base de datos en uso de la columna indicada
int getPrecision(int nColumna)	Devuelve la precisión de decimales de la columna dada
int getScale(int nColumna)	Obtiene el número de decimales que se muestran de la columna
boolean isAutoincrement(int nColumna)	Indica si el campo es autoincrementable.
boolean isCaseSensitive(int nColumna)	Indica si la columna distingue entre mayúsculas y minúsculas
boolean isReadOnly(int nColumna)	Indica si el campo es de sólo lectura.
boolean isSearchable(int nColumna)	indica si la columna puede figurar en el apartado WHERE de una consulta SELECT
boolean isSigned(int nColumna)	Indica si la columna posee números con signo

proceso por lotes

Una mejora importante de JDBC 2 es la facultad de procesar múltiples instrucciones SQL mediante lotes (*Batch*). Los procesos por lotes permiten recopilar y lanzar una serie larga de instrucciones.

Esto se realiza mediante los métodos **addBatch** y **executeBatch** de la clase **Statement**. El primero permite añadir nuevas instrucciones al proceso por lotes. El segundo lanza las instrucciones almacenadas.

El resultado de **executeBatch** es un array de enteros donde cada elemento es el número de filas modificadas por la acción lanzada correspondiente. Es decir si el primer comando SQL del proceso modifica tres filas y el segundo seis, el resultado es un array de dos elementos donde el primero vale tres y el segundo seis.

Sólo se permiten colocar instrucciones SQL de actualización (UPDATE, INSERT, CREATE TABLE, DELETE,..). El método **clearBatch** permite borrar el contenido del proceso por lotes (de hecho borra todas las consultas del *Statement*),

Ejemplo:

```
Statement st=con.createStatement();//con es la conexión
stat.addBatch("CREATE TABLE.....
stat.addBatch("INSERT INTO....
...
int cuentaFilas[]=stat.executeBatch();
```


introducción a J2EE

repaso por las tecnologías del lado del servidor

Uno de los problemas de la creación de aplicaciones TCP/IP del lado del cliente (como las applets por ejemplo) es que el cliente debe poseer software adaptado a esa tecnología ya que es el ordenador y software del cliente el que traduce el código por su equivalente ejecutable.

Así una simple página web HTML requiere por parte del cliente un navegador compatible con los códigos HTML originales; si se usa JavaScript, el navegador del cliente debe poseer la capacidad de interpretar código JavaScript compatible con el original; si se usan Applets el navegador debe tener instalado el plugin de Java.

El cliente puede desactivar todas estas tecnologías o incluso no tenerlas instaladas. La única solución es hacer que el cliente las instale (algo que no suele funcionar muy bien en usuarios noveles o en usuarios con poca velocidad hacia Internet, es decir la mayoría de usuarios).

Por si fuera poco, los usuarios siempre van por detrás de las innovaciones tecnológicas, por lo que sus versiones de software distan de ser las últimas.

Para evitar estos problemas se idearon técnicas de creación de aplicaciones para la web del lado del servidor

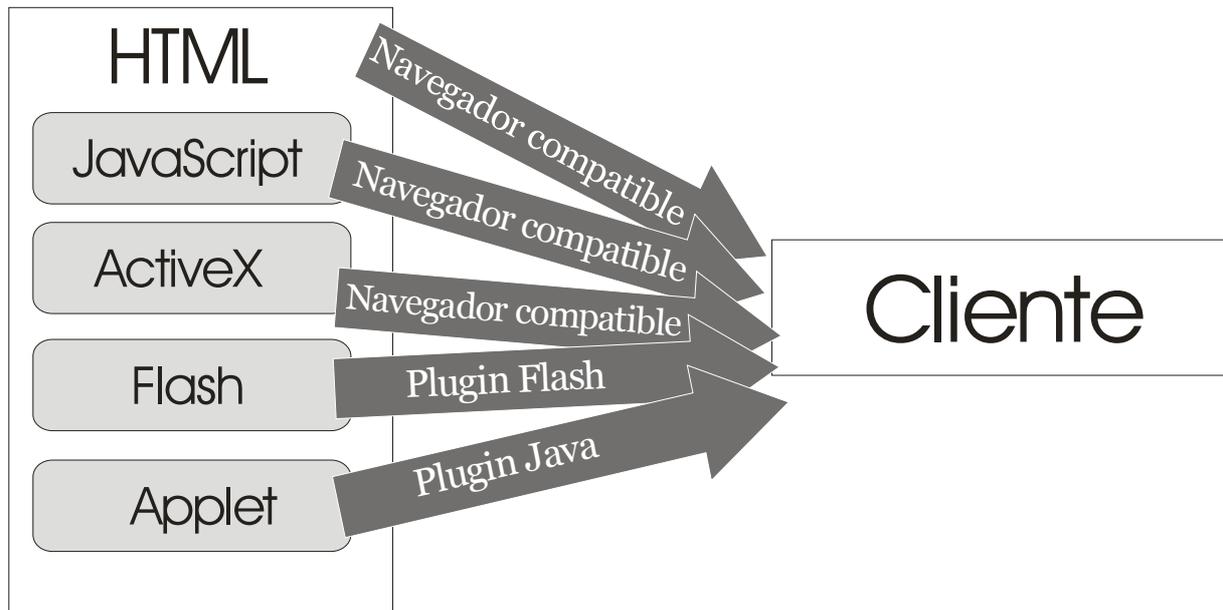


Ilustración 17, Algunas tecnologías del lado del cliente y software necesario para ellas

CGI

Common Gateway Interface, o interfaz de pasarela común (CGI) es la tecnología de servidor más veterana. Apareció debido a las limitaciones de HTML para crear verdaderas aplicaciones de red.

CGI define una serie de características que permiten comunicar a una página con una aplicación residente en un servidor. La aplicación puede estar escrita casi en

cualquier lenguaje (aunque destaca **Perl**) lo único ha conseguir es que su salida y entrada ha de ser pensada para comunicarse con la web (los datos de salida suelen ser un archivo HTML).

El servidor en el que reside la aplicación CGI debe tener implementado un compilador compatible con el lenguaje utilizado para escribir la aplicación.

ASP y .NET

ASP parte de simplificar la idea de la tecnología de servidor. Se trata de páginas HTML que poseen etiquetas especiales (marcadas con los símbolos <% y %>) que marcan instrucciones (en diversos lenguajes, sobre todo VBScript) que debe ejecutar el servidor.

El servidor interpreta esas instrucciones y obtiene una página HTML (que es la que llega al cliente) resultado del código ASP. Es una tecnología muy exitosa gracias a la cantidad de programadores Visual Basic.

El problema es que está pensada únicamente para servidores web IIS (*Internet Information Server* los servidores web de Microsoft).

.NET es la nueva implementación de la tecnología de servidores de Microsoft que incorpora diversos lenguajes bajo una interfaz común para crear aplicaciones web en los servidores IIS. Se pueden utilizar varios tipos de lenguajes (especialmente C# y VBScript) combinados en páginas ASP.NET con directrices de servidor y posibilidad de conexión a bases de datos utilizando ADO (plataforma de conexión abierta de Microsoft).

ColdFussion

Tecnología soportada por la empresa Macromedia que parte de la misma idea que ASP, pero en lugar de usar etiquetas <%, utiliza etiquetas especiales que son traducidas por el servidor. No posee lenguaje de script lo que hace más fácil su aprendizaje, pero dificulta la creación de aplicaciones web complejas.

PHP

Es una tecnología a camino entre las dos anteriores. Se trata de una página HTML que posee (como ocurría con las anteriores) etiquetas (<? y ?>) que encierran comandos para el servidor.

La diferencia con ASP es que es una plataforma abierta que además posee soporte para muchos de los gestores de base de datos más populares (Oracle, MySQL, etc.).

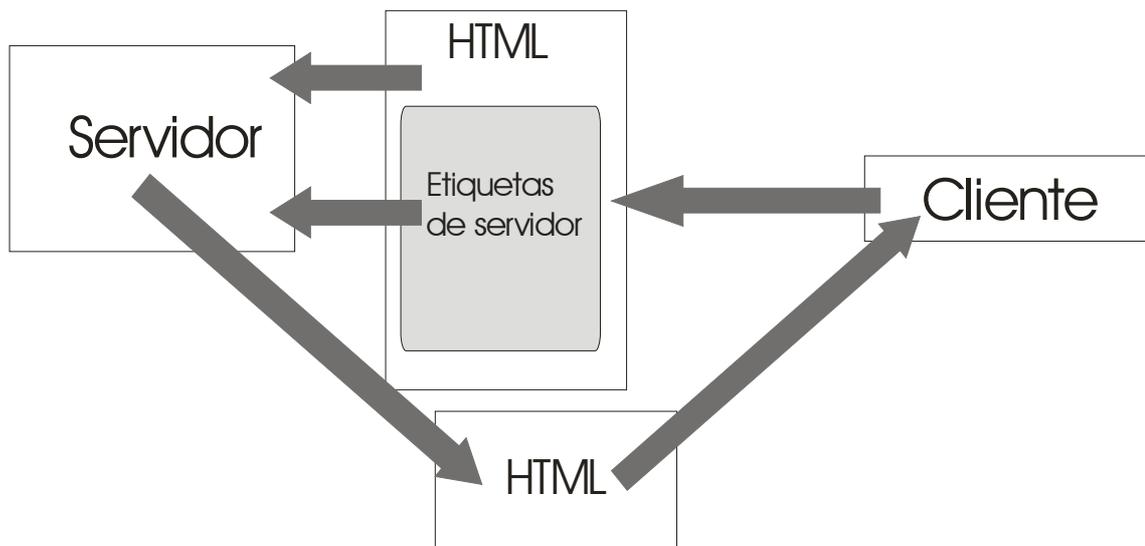


Ilustración 18, Esquema de las tecnologías de servidor. El servidor traduce las etiquetas y devuelve al cliente el código HTML resultado de esas etiquetas

qué es J2EE

Se trata de una plataforma completa para construir aplicaciones completas desde la web. Se trata de una serie de tecnologías que permiten escribir aplicaciones en el lado del servidor para proporcionar servicios desde redes TCP/IP. Lógicamente todas estas técnicas se basan en el lenguaje Java.

Mantienen el paradigma Java de la portabilidad incluso en el caso de cambiar el sistema operativo del servidor. Sus APIs están en el paquete **javax**.

- Servlets
- JSP
- JAXP (API de procesamiento de documentos XML)
- EJB (*Enterprise Java Beans*)

Para ello hace falta ejecutar la aplicación en servidores web compatibles, entre ellos están, de forma completa (y de pago):

- WebLogic <http://www.bea.com>
- Inprise/Borland AppServer: <http://www.inprise.com>
- IBM WebSphere ApplicationServer: <http://www.ibm.com/software/webservers>
- IONA iPortal Application Server: <http://www.iona.com>
- iPlanet Application Server: <http://www.iplanet.com>
- Macromedia JRun Server: <http://www.allaire.com>

- ⊙ Oracle Application Server: <http://www.oracle.com>
- ⊙ Sun Java 2 SDK Enterprise Edition: <http://java.sun.com/j2ee/j2sdkee> (válido sólo para aprender)
- ⊙ Sun ONE (estrategia de servidores completa de Sun)

De forma gratuita y de código abierto, *open source* (implementaciones parciales):

- ⊙ Tomcat (subproyecto de Jarka): <http://jakarta.apache.org/tomcat> (válido para JSP y Servlets)
- ⊙ JBoss: <http://www.jboss.org>
- ⊙ Evidan JOnAS: <http://www.evidian.com/jonas>

aplicaciones web

Es una de las palabras de moda en la nueva programación. Se trata de una aplicación que se ejecuta en un servidor y que es llamada desde un cliente sencillo de redes Internet (un navegador, un móvil, etc.).

Las aplicaciones web utilizan el protocolo **http** y se suelen comunicar por el puerto 80 (el puerto clásico de http). Las tecnologías básicas de creación de aplicaciones web son:

- ⊙ **CGI**. Ya apenas utilizada.
- ⊙ **J2EE**. O lo que es lo mismo Servlets y JSP
- ⊙ **.NET** normalmente sobre páginas ASP.NET
- ⊙ **PHP**
- ⊙ **Java Server Faces**. Aún en estudio

Servlets

Aparecieron en 1997 como respuesta a las aplicaciones CGI. Sus ventajas son:

- ⊙ **Mejora del rendimiento**. Con las CGI lo que ocurría era que había que lanzar la aplicación con cada nueva petición de servicio. Las Servlets usan la misma aplicación y para cada petición lanzan un nuevo hilo (al estilo de los Sockets).
- ⊙ **Simplicidad**. Quizá la clave de su éxito. El cliente sólo necesita un navegador http. El resto lo hace el servidor.
- ⊙ **Control de sesiones**. Se pueden almacenar datos sobre las sesiones del usuario (una de las taras más importantes de http).
- ⊙ **Acceso a la tecnología Java**. Lógicamente esta tecnología abre sus puertas a todas las posibilidades de Java (JDBC, Threads, etc.).

ciclo de vida

Hay una interfaz base de todos los servlets que es: **javax.servlet. Servlet**. Además la clase **javax.servlet.GenericServlet** permite crear servlets genéricos y la clase **javax.servlet.http.HttpServlet** sirve para generar servlets de comunicación http.

El ciclo de vida para las servlets genéricas es:

- 1 > Cuando se curso la primera petición al servlet, el servidor carga el Servlet
- 2 > Se ejecuta el método **init** del servlet (**public void init(ServletConfig config) throws ServletException**)
- 3 > Cada nueva petición es manipulada por el método **service**. (**public void service(ServiceRequest request, ServiceResponse response) throws ServletException, IOException**). *request* y *response* son los objetos que permiten la comunicación con el cliente.
- 4 > El método **destroy** es llamado si se va a cerrar el servlet. Su función es liberar recursos. Llamar a **destroy** no corta el servlet, esto sólo lo puede realizar el servidor.

Pero para servidores web se utiliza la clase **HttpServlet** cuyo ciclo difiere un poco ya que no posee método **service** (lo sustituyen los métodos **doGet** o **doPost**). De hecho el proceso para el método **service** es :

- 1 > El método **service(Request, Response)** heredado de **GenericServlet** transforma estos objetos en sus equivalente http
- 2 > Se llama al nuevo método **service (HttpServletRequest, HttpServletResponse)**
- 3 > El método anterior llama a **doGet()**, **doPost** u otro método programado, dependiendo del tipo de llamada http realizada por el cliente.

Lo normal al crear un Servlet es crear una clase derivada de **HttpServlet** y redefinir el método **doGet** o **doPost**

empaquetamiento de las aplicaciones web

Las aplicaciones se empaquetan dentro de archivos **war** (pueden ser generados por la aplicación **jar**). La estructura de estos archivos es:

- ⊙ Un directorio raíz del que parten todas las carpetas de la aplicación, sólo este directorio es visible para los navegadores
- ⊙ El directorio **WEB-INF** que contiene los archivos de ejecución de la aplicación. Este directorio es invisible a los navegadores, sólo es visible al servidor
- ⊙ La carpeta **class** donde se almacenan los archivos precompilados que forman parte de la aplicación (incluidas las Servlets)

- La carpeta **lib** en la que se almacenan los archivos **jar** para librerías de clases que utiliza la aplicación (incluidos los drivers JDBC en forma de archivo jar).
- El archivo **web.xml** que sirve para controlar el funcionamiento de la aplicación web.

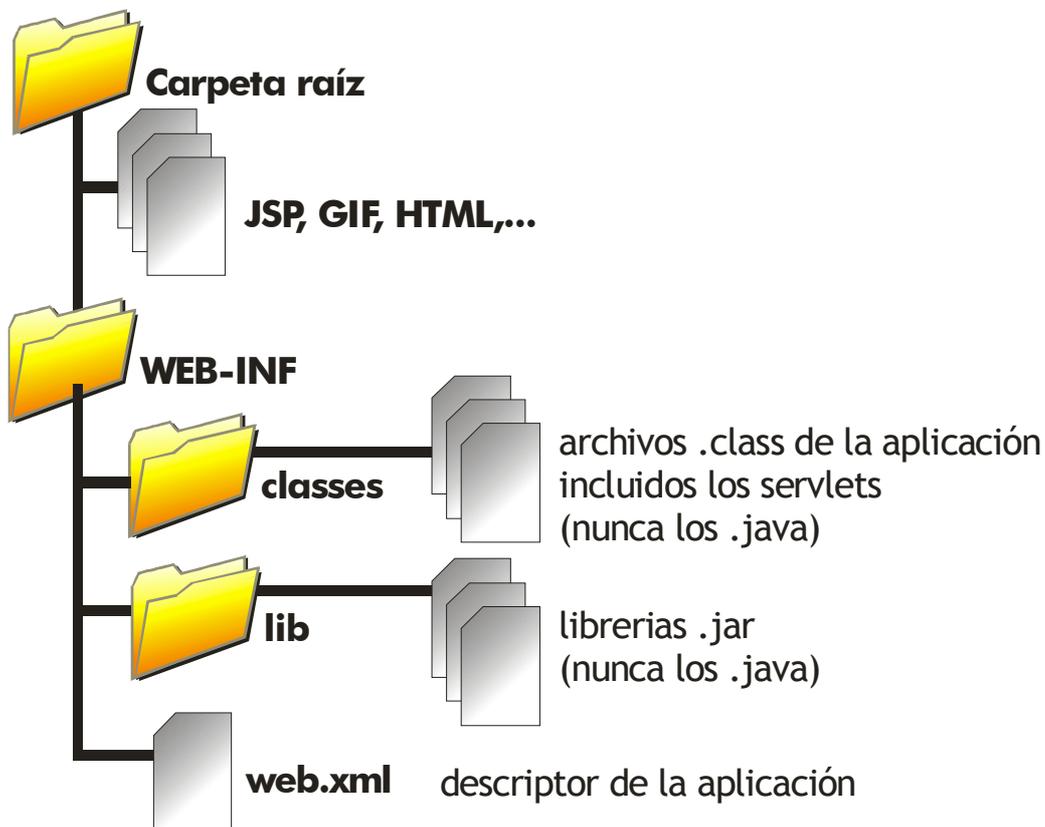


Ilustración 19, Estructura lógica de una aplicación web J2EE

Bajo esta estructura hay que colocar los archivos correspondientes.

el servlet *Hola Mundo*

```
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;
import java.io.*;

public class HolaMundo extends HttpServlet {

    public void init(ServletConfig conf)
        throws ServletException
    {
        super.init(conf);
    }
}
```

```

public void doGet(HttpServletRequest req,
                 HttpServletResponse res)
    throws ServletException, IOException
{
    res.setContentType("text/html");
    PrintWriter out = res.getWriter();
    out.println("<html>");
    out.println("<title>Mi primer servlet</title>");
    out.println("<body>");
    out.println("<h1>Hola Mundo</h1>");
    out.println("</body>");
    out.println("</html>");
}
}

```

Se implementan sólo los métodos `init` y `doGet`. El método `doGet` (cuya definición tiene que coincidir con la del listado) es llamado si se ha requerido el servlet mediante una petición http de tipo `get` (las peticiones GET son las más habituales, son peticiones por URL).

El objeto `res` de tipo `HttpServletResponse` es el que permite el envío de datos al cliente. Necesita usar el método `setContentType` para indicar el tipo de respuesta y luego se puede obtener un `PrintWriter` cuya escritura (en formato HTML) permite pasar datos al usuario.

Tras compilar este archivo en la carpeta `class` se debe modificar el archivo `web.xml` para indicar que hay un nuevo servlet. Un posible archivo `web.xml` sería:

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE web-app
    PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application
    2.3//EN"
    "http://java.sun.com/dtd/web-app_2_3.dtd">

<web-app>
    <servlet>
        <servlet-name>Servlet_HolaMundoServlet2</servlet-name>
        <display-name>Servlet HolaMundoServlet2</display-name>
        <description>Default configuration created for
        servlet.</description>
        <servlet-class>HolaMundo</servlet-class>
    </servlet>
    <servlet-mapping>
        <servlet-name>Servlet_HolaMundoServlet2</servlet-name>
        <url-pattern>/servlet/HolaMundoServlet2</url-pattern>
    </servlet-mapping>

```

```
<session-config>
  <session-timeout>
    30
  </session-timeout>
</session-config>
<welcome-file-list>
  <welcome-file>
    index.jsp
  </welcome-file>
  <welcome-file>
    index.html
  </welcome-file>
  <welcome-file>
    index.htm
  </welcome-file>
</welcome-file-list>
</web-app>
```

No obstante es mejor ayudarse de software que permita el relleno de este archivo.

iteración con formularios

La virtud de un servlet es el hecho de que sea dinámico, es decir, que interactúe con el usuario. Una forma muy cómoda de hacer eso es interactuar mediante formularios web.

Los formularios son etiquetas especiales que se colocan en los documentos HTML a fin de que el usuario se pueda comunicar con una determinada aplicación. Ejemplo:

```
<HTML>
...
<FORM METHOD=GET ACTION="/servlet/ServletSaludo">
Escribe tu nombre
<INPUT TYPE=TEXT NAME=nombre SIZE=20>
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar">
</FORM>
...
</HTML>
```

En este código HTML, se coloca un botón **submit** (enviar) y un cuadro de texto en el que el usuario rellena sus datos. El atributo **name** indica el nombre de variable del control. Esto es lo que permitirá recoger desde el servlet los valores introducidos en el formulario

El nombre del control de formulario es recogido por el método **getParameter** del objeto *response* de los métodos **doGet** o **doPost**:

```
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;
import java.io.*;

public class nombre extends HttpServlet {

    public void init(ServletConfig conf)
        throws ServletException
    {
        super.init(conf);
    }

    public void doGet(HttpServletRequest req,
        HttpServletResponse res)
        throws ServletException, IOException
    {
        res.setContentType("text/html");
        PrintWriter out = res.getWriter();
        out.println("<html>");
        out.println("<title>Mi primer servlet</title>");
        out.println("<body>");

        out.println("<h1>Hola"+req.getParameter("nombre")+"</h1>");
        ;
        out.println("</body>");
        out.println("</html>");
    }
}
```

implementación de *SingleThreadModel*

En las conexiones a servlet se sigue un modelo de múltiples threads en el que se comparten las variables y objetos globales al servlet.

Esto significa, por ejemplo, que si se hace una conexión a una base de datos, el objeto de conexión es común a varios clientes, lo que puede provocar conflictos.

La solución es hacer que los métodos de acceso a datos compartidos sean sincronizados (**synchronized**) o implementar la interfaz **SingleThreadModel**. Esta interfaz no obliga a escribir ningún método, pero hace que el servlet atienda a un cliente cada vez (sincroniza el método **service**). Es raro que este método no

información sobre el servlet

Las clases servlet poseen un método que se puede redefinir, es el método: **public String getServletInfo()**. Este método retorna una cadena que sirve para describir el

servlet. En absoluto es obligatorio y sirve sólo para que algunas herramientas de gestión puedan obtener este texto.

JSP

Se trata de una idea que puede convivir perfectamente con los servlets (de hecho refuerza esa tecnología), pero cuyo método de trabajo es distinto.

Una página JSP es una página normal (sólo que con extensión **.jsp**) a la que se la puede añadir código java utilizando unas etiquetas especiales dentro del código de la página. Estas etiquetas son traducidas por el servidor de aplicaciones al igual que traduce el código de un servlet. Las etiquetas JSP comienzan por `<%` y terminan por `%>`

Es una técnica cada vez más popular ya que posee la potencia de Java (al mismo nivel que los servlets), pero con la gracia de escribir directamente el código en una página web. Su compatibilidad es mucho mayor y su creación es más simple. Aunque mantienen la estructura vista en los servlets de archivos. Por lo que las páginas JSP se almacenan en la raíz de la aplicación y sus librerías comprimidas como jar en la carpeta **lib**.

ciclo de vida de una página JSP

Una página JSP comienza con el código nativo HTML-JSP. Tras la petición de la página por parte del cliente, el servidor de aplicaciones genera un servlet equivalente a las instrucciones JSP. Se genera pues un archivo **class** dispuesto a ser ejecutado cuando haga falta (el servidor lo almacena para su posterior uso).

Finalmente la ejecución del servlet da lugar al código HTML que es el que recibe el cliente.

componentes de las páginas JSP

directivas

Instrucciones dirigidas a la página contenedora indicando qué código se ha de generar. Formato:

```
<%@ nombreDirectiva atributo1="valor" atributo2="valor" %>
```

Entre las directivas destaca **page**. Permite usar diversos atributos muy importantes. Además se puede utilizar varias etiquetas **page** en el mismo archivo. Sus atributos más importantes son:

- ◆ **import**. Lista de uno o más paquetes de clases. Los paquetes **java.lang**, **java.servlet**, **java.servlet.jsp.*** y **java.servlet.http.*** se incluyen automáticamente.
- ◆ **contentType**. Especifica el tipo MIME de la página (normalmente **text/html**) y, opcionalmente su codificación ("**text/html; charset=iso-8859-1**") es lo que se suele indicar en el caso de Europa occidental.
- ◆ **autoflush**. En valor **true** indica que el *buffer* se vacía automáticamente (valor por defecto).

- ◆ **info.** Equivalente al resultado del método **getServletInfo** de la página.
- ◆ **isThreadSafe. true** si la página acepta varias peticiones simultáneas. En **false** el servlet generado está ante la situación provocada por la interfaz **SingleThreadModle**
- ◆ **isErrorPage.** En caso de ser **true** indica que esta página en la versión de error de otra.

comentarios

Hay dos tipos:

- ⦿ **Propios de JSP.** Comienzan por `<%--` y terminan por `--%>`. Sólo son visibles en el código
- ⦿ **Propios de HTML.** Comienzan por `<!--` y terminan por `-->` Son visibles en el código HTML generado por el servidor

expresiones

Comienzan por `<%=` y terminan por `%>` Entre medias se coloca una expresión Java válida que será traducida por el servidor como una instrucción **out.print** donde **out** es el objeto de salida de texto para escribir código HTML. Es decir, lo que se coloca como expresión es directamente traducible como HTML

Ejemplo (hola mundo):

```
<%@page contentType="text/html"%>
<html>
<head><title>JSP Page</title></head>
<body>
  <h1>
    <%= "Hola mundo" %>
  </h1>
</body>
</html>
```

El resultado es:

```
<html>
<head><title>JSP Page</title></head>
<body>
  <h1>
    Hola mundo
  </h1>
</body>
</html>
```

instrucciones

También llamadas *scriptlets*, van entre `<% y %>` y son sentencias puras Java. El servidor las codifica como parte del método **service** del servlet resultante.

declaraciones

Van entre `<%! y %>` y sirven para declarar variables de instancia, métodos o clases internas. No pueden utilizar objetos implícitos.

Las variables declaradas son diferentes para cada instancia (al igual que los métodos). En definitiva, los métodos, variables o clases de las declaraciones son globales a todo el archivo JSP. Si se desea una variable o método común a todas las instancias de la página (es decir, común a todas las sesiones del archivo), entonces se pueden declarar con **static**. Ejemplo:

```
<%!  
    public int factorial(int n) {  
        int resultado=1;  
        for(int i=1; i<=n; i++) resultado*=n;  
        return resultado;  
    }  
%>
```

objetos implícitos

Se necesitan algunos objetos predefinidos para poder realizar algunas operaciones complejas. Entre ellos:

- ⊙ **request**. Representa el objeto **HttpServletRequest** de los servlets. Por ejemplo `request.getParameter("nombre")` recoge este parámetro para su uso posterior.
- ⊙ **response**. Representa el objeto **HttpServletResponse** de los servlets
- ⊙ **pageContext**. Para obtener datos sobre la sesión
- ⊙ **session**. Objeto **HttpSession**
- ⊙ **application**. Objeto de contexto del servlet
- ⊙ **out**. Representa el flujo de salida hacia HTML
- ⊙ **config**. Objeto **ServletConfig** de esta aplicación
- ⊙ **page**. Referencia a la página JSP (es un objeto **HttpServletRequest**).
- ⊙ **exception**. Para captura de errores

acciones

Relacionadas con el uso de Java beans. Son códigos XML que comienzan con la palabra **jsp**

 métodos del objeto *request*

método	uso
String getAuthType()	Devuelve el nombre del sistema de autenticación del servidor (si no usa ninguno, devuelve null)
Cookie[] getCookies()	Obtiene un array con todos los objetos Cookie que ha enviado el cliente
String getContentType ()	Devuelve la cadena <i>Content Type</i> de la petición
String getContextPath()	Devuelve la porción de la URL referida a la URL del servlet
Enumeration getHeaderNames()	Devuelve una enumeración de todas las cabeceras http presentes
Enumeration getHeader(String nombre)	Devuelve el contenido de la cabecera http cuyo nombre es el indicado
String getMethod()	Devuelve el método de llamada a la aplicación que utilizó el cliente (GET O POST por ejemplo).
String getParameter(String parámetro)	Obtiene el contenido del parámetro cuyo nombre se pasa entre comillas
String getPathInfo()	Obtiene la porción de ruta de la URL que sigue al nombre del servlet
String getQueryString()	Obtiene la cadena de la URL que sigue al carácter “?”
String getRequestURL()	Obtiene la URL completa empleada para la petición de página (incluida la zona ?)
String getRemoteUser()	Obtiene el nombre de usuario del cliente, si hay posibilidad de autenticarlo.
HttpSession getSession(boolean crear)	Devuelve el objeto actual HttpSession si no hay, devuelve null (se creará uno nuevo si <i>crear</i> vale true).
boolean isRequestedSessionIdFromCookie()	Indica si el identificador de sesión se obtuvo de una Cookie
boolean isRequestedSessionIdValid()	true si el indicador de sesión es válido

 métodos del objeto *response*

método	uso
void addCookie(Cookie cookie)	Añade una cabecera Set-Cookie para la cookie indicada.
void addHeader(String nombre, String valor)	Establece el valor indicado para la cabecera http <i>nombre</i> .
boolean containsHeader(String nombre)	Indica si la salida ya posee la cabecera indicada

método	USO
String encodeRedirectURL(String url)	Soporta el seguimiento de sesiones utilizando el identificador de sesión como parámetro de URL que se enviará mediante sendRedirect() . Si el cliente soporta cookies, esto no es necesario.
void sendError(int estado) throws IOException	Establece el código de estado http en el valor indicado.
void sendError(int estado, String msg) throws IOException	Lo mismo, pero además fija el mensaje de estado especificado.
void sendRedirect(String location) throws IOException	Coloca el estado http en 302 (movido provisionalmente) y se lanza al navegador a la nueva localización.
void setHeader(String nombre, String valor)	Coloca el valor indicado a la propiedad http cuyo nombre se indica

métodos del objeto session

método	USO
void getAttribute(String nombre)	Obtiene el valor del atributo indicado para la sesión actual
long getCreationTime()	Obtiene la fecha exacta de inicio de sesión en milisegundos desde 1970 (con este valor se puede conseguir un objeto Date ya que admite un constructor con este valor).
String getId()	Obtiene el identificador de sesión
int getMaxInactiveInterval()	Devuelve el número máximo de segundos que esta sesión puede permanecer inactiva, tras ese número se cerrará la sesión.
Enumeration getAttributeNames()	Obtiene los nombres de todos los atributos de la sesión actual
void invalidate()	Cierra la sesión
boolean isNew()	Devuelve true en el caso de que el usuario haya iniciado sesión, pero no haya enviado el identificador de sesión.
void setAttribute(String nombre, Object valor)	Asigna el valor al nombre de atributo indicado
void setMaxInactiveInterval(int intervalo)	Establece el máximo número de segundos en los que un cliente puede permanecer en la sesión de forma inactiva.

gestión de cookies

Las cookies son archivos de texto que permiten grabar información sobre el usuario. Son parte del protocolo http y permiten grabar valores pareados nombre-valor.

Para obtener una lista con todos los nombres de las cookies que posee el usuario, se utiliza el método **getCookies()** del objeto **request**. Este método devuelve un array con todas las cookies, los elementos del array son objetos de tipo **Cookie**.

Para añadir un par "nombre", "valor"; se utiliza el método **addCookie** del objeto **response**.

métodos de la clase Cookie

método	uso
Cookie(String nombre, String valor)	Constructor de objetos cookie que crea una nueva cookie con el nombre y valor indicados.
Object clone()	Devuelve una copia de un cookie
String getComment()	Devuelve el comentario de la cookie
String getDomain()	Devuelve el nombre de dominio de la cookie
String getName()	Obtiene el nombre de la cookie
String getValue()	Obtiene el valor de la cookie
void setComment(String comentario)	Escribe un comentario en la cookie
void setValue(String valor)	Establece el valor de la cookie