

Как создать меню в интерфейсе Java

ВЫПОЛНИЛА: УМИТБЕКОВА ЖУЛДЫЗ

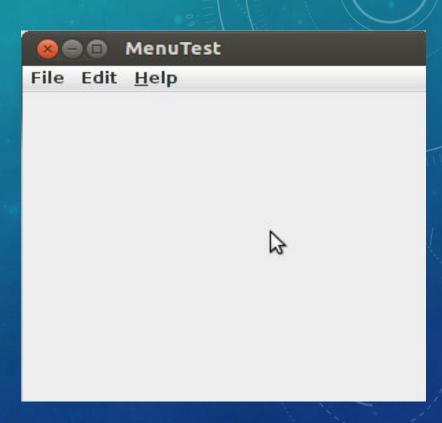
ИСБ-14-2К

- Создать меню в Java достаточно просто. Сначала создается строка меню.
- JMenuBar menuBar = new JMenuBar();

- Строка меню это обычный компонент, который можно разместить где угодно. Как правило, его помещают в верхнюю часть фрейма с помощью метода setJMenuBar():
- frame.setJMenuBar(menuBar);
- Для каждого меню создается свой объект:
- JMenu editMenu = new JMenu("Edit");
- Меню верхнего уровня помещается в строке меню:
- menuBar.add(editMenu);

Затем в объект меню добавляются пункты, разделители и подменю:

- 1. JMenuItem pasteItem = new JMenuItem("Paste");
- 2. editMenu.add(pasteItem);
- 3. editMenu.addSeparator();
- 4. JMenu optionsMenu = ...; // Подменю.
- 5. editMenu.add(optionsMenu);



Меню и подменю

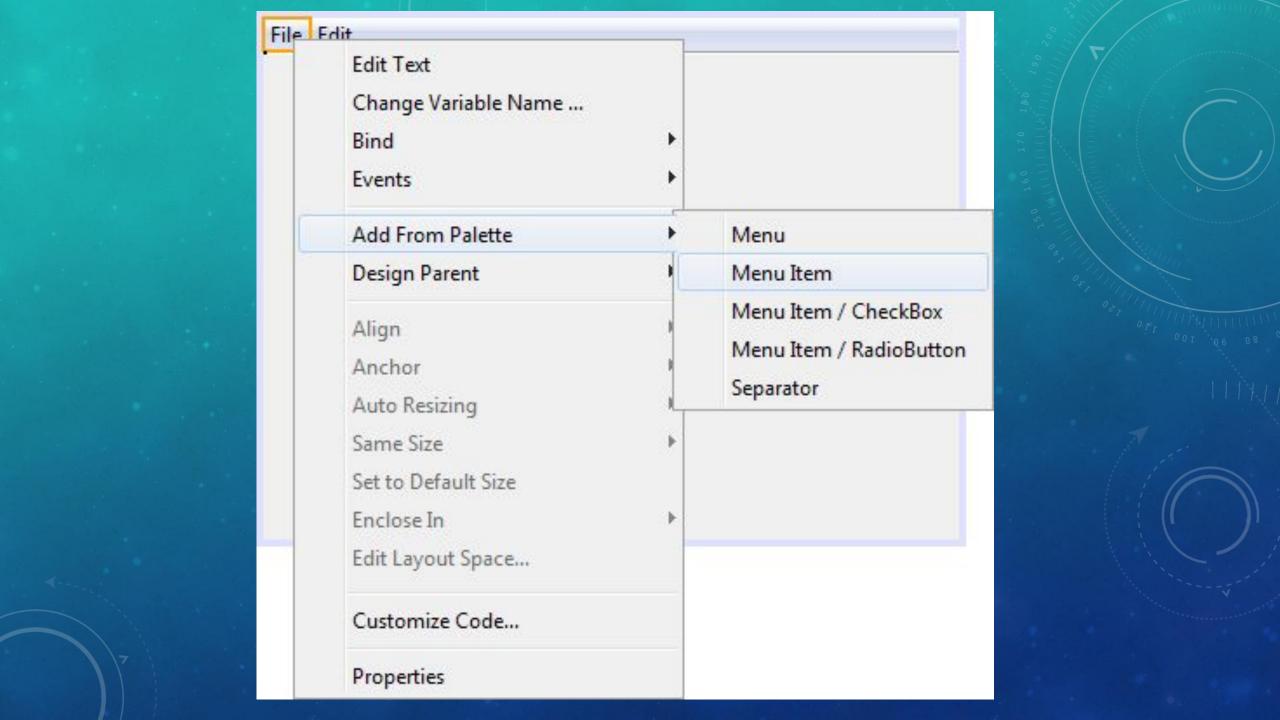
Когда пользователь выбирает меню, генерируются события. Следовательно, для каждого пункта меню надо определить обработчик:

- ActionListener listener = ...;
- pasteItem.addActionListener(listener);
- Существует удобный метод JMenu.add(String), позволяющий добавлять новый пункт в конец меню, например, следующим образом:
- edit.Menu.add("Paste");
- Этот метод возвращает созданный пункт, для которого можно легко задать обработчик:
- JMenuItem pasteItem = editMenu.add("Paste");pasteItem.addActionListener(listener)

- Довольно часто пункты меню связываются с командами, которые могут активировать другие элементы пользовательского интерфейса, например, кнопки. В ранних статьях говорилось о том, как задаются команды с помощью объектов Action. Следует определить класс, реализующий интерфейс Action. Обычно для этого класс расширяет AbstractAction. Затем в конструкторе AbstractAction указывается метка пункта меню и переопределяется метод actionPerformed(), что позволяет реализовать обработку события, связанного с данным пунктом. Например:
- Action exitAction = new AbstractAction("Exit"); // Пункт меню "Exit".
- public void actionPerformed(ActionEvent event)
- {// Фрагмент программы, обрабатывающий событие.
- System.exit(0);

- Затем добавляется в меню:
- JMenuItem exitItem = fileMenu.add(exitAction);
- В результате выполнения данного выражения в меню добавляется новый пункт. Объект Action становится обработчиком. Такой способ заменят следующие строки кода:
- JMenuItem exitItem = new JMenuItem(exitAction);
- fileMenu.add(exitItem);
- В программах для Windows и Macintosh меню обычно определяются во внешних файлах ресурсов и связываются с приложениями с помощью идентификаторов ресурсов. Меню можно создавать непосредственно в программе, однако, как правило, так не поступают.
- В Java меню создаются обычным образом, поскольку возможности взаимодействия с внешними ресурсами еще более ограничены, по сравнению с теми, которые предоставляют среды Windows и Mac OS.

- Создание меню
- Commands класс JMenu
 Buy класс JMenuItem Goods класс JMenu
 - Potatoes класс JCheckboxMenuItem
 - Carrots класс JCheckboxMenuItem
 - Tomatoes класс JCheckboxMenuItem
 - Cucumbers класс JCheckboxMenuItem
 - Radishes класс JCheckboxMenuItem
 - Red currants класс JCheckboxMenuItem
 - Black Currants класс JCheckboxMenuItem
 - Raspberries класс JCheckboxMenuItem
 - Strawberries класс JCheckboxMenuItem
 - Mango класс JCheckbox MenuItem
 - Pepsi-Cola класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: True)
 - Coca-Cola класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: False)
 - Fanta класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: False)
 - 7UP класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: False)
 - Mountain Dew класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: False)
 - STIMOROL PRO-Z класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: True)
 - DIROL класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: False)
 - ORBIT класс JRadioButtonMenuItem (свойство Selected: False)



Спасибо за внимание!!



