

情報処理技法 (Javaプログラミング)2

第11回
操作に対して処理が行われるGUI(1)

人間科学科コミュニケーション専攻
白銀 純子

Copyright (C) Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

第11回の内容

- GUIに処理を付加する～ボタンを押すと...?～
- GUIの部品で入力/選択された値を受け取るには?

Copyright (C) Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

前回の復習問題の解答

「GUI」とは何か説明しなさい。

解答例:

人間がソフトウェアとのやりとりの接点を視覚的に表現したもので、例えばボタンや入力フィールドでソフトウェアを操作したり、ソフトウェアからの処理結果をウィンドウの形で表示したりできる。

Copyright (C) Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIに処理を付加～ボタンを押すと...?～

Copyright (C) Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

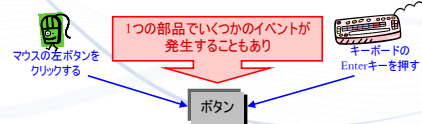
GUIプログラムが動くしくみ

1. 利用者がGUIの部品を操作する
 - 「ボタンを押す」、「キーボードのキーを押す」、「マウスを動かす」などの操作内容のことを「**ユーザイベント (user event)**」と呼ぶ
 - 操作が行われることを、「**イベントが発生する**」と呼ぶ
2. プログラムが、GUIの部品が操作されたことを知る
 - GUIの部品が操作されたことをプログラムが知るための機能を「**リスナ (Listener)**」と呼ぶ
3. 操作内容に応じて、決められた処理をする

Copyright (C) Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIに処理を付加するには?(1)

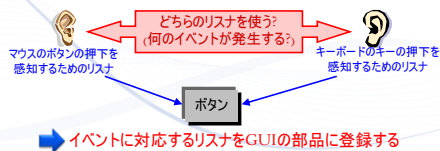
1. GUIの部品のうち、どの部品でイベントが起こったときに処理を行うかを決定
2. その部品でどのようなイベントが起こるのかを決定
 - ボタンを押す、入力フィールドで「Enterキーを押す」、などのイベントの種類を決定する
 - 1つの部品で発生するイベントは1つとは限らない



Copyright (C) Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIに処理を付加するには?(2)

3. プログラムで、利用するイベントを宣言
4. 目的の部品に、イベントに対応するリスナを登録
 - QR リスナには多くの種類
 - QR 部品にどのリスナを登録するかで、どのイベントを受け取ることができるかが決定



Copyright © Jinko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIに処理を付加するには?(3)

5. イベントが発生したときの処理内容のプログラムを記述
 - QR 処理内容は、メソッドの中に書く
 - QR 処理内容を書くメソッド(メソッドの名前や引数)は、リスナによって決められている

Copyright © Jinko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIプログラムのカタチ(処理つき)(1)

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

public class クラス名 extends JFrame implements リスナ名 {
    GUI部品の変数宣言
    public クラス名() { /* コンストラクタ */

        イベントが発生する部品の変数名 addリスナの名前(this);
        .....
    }

    public void リスナのメソッド名(イベント名 e) { /* リスナで決められたメソッド */

        イベントが発生したときの処理内容を書く領域

    }

    public static void main(String[] args) {
        new クラス名();
    }
}
```

Copyright © Jinko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIプログラムのカタチ(処理つき)(2)

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

public class クラス名 extends JFrame {
    GUI部品の変数宣言
    public クラス名() { /* コンストラクタ */

        イベントが発生する部品の変数名 addリスナの名前(this);
        .....
    }

    public void リスナのメソッド名(イベント名 e) { /* リスナで決められたメソッド */

        イベントが発生したときの処理内容を書く領域

    }

    public static void main(String[] args) {
        new クラス名();
    }
}
```

Copyright © Jinko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIプログラムのカタチ(処理つき)(3)

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

public class クラス名 extends JFrame implements リスナ名 {
    GUI部品の変数宣言
    public クラス名() { /* コンストラクタ */

        発生するイベントに対応するリスナを宣言する
        (implements Jで、一種の継承を意味する
        (リスナは、GUIのクラスに継承させることが多い))

        イベントが発生する部品の変数名 addリスナの名前(this);
        .....
    }

    public void リスナのメソッド名(イベント名 e) { /* リスナで決められたメソッド */

        イベントが発生したときの処理内容を書く領域

    }

    public static void main(String[] args) {
        new クラス名();
    }
}
```

※「implements」は、厳密には継承とは違う(「実装」と呼ぶ)

Copyright © Jinko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIプログラムのカタチ(処理つき)(4)

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

public class クラス名 extends JFrame implements リスナ名 {
    GUI部品の変数宣言
    public クラス名() { /* コンストラクタ */

        GUI部品の変数は、フィールドとして宣言
        特に、JTextFieldやJRadioButtonなど、利用者から
        入力される部品はフィールドとして宣言する必要
        イベントが発生したときの処理で、利用者からの入力を
        処理するときに、変数宣言の位置が重要

        イベントが発生したときの処理内容を書く領域

    }

    public void リスナのメソッド名(イベント名 e) { /* リスナで決められたメソッド */

        イベントが発生したときの処理内容を書く領域

    }

    public static void main(String[] args) {
        new クラス名();
    }
}
```

Copyright © Jinko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIプログラムのカタチ(処理つき)(5)

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

public class クラス名 extends JFrame implements
GUI部品の変数宣言
{
    public クラス名() { /* コンストラクタ */
        イベントが発生する部品に、
        リスナを登録
        .....
        イベントが発生する部品の変数名 addリスナの名前this;
        .....
    }

    public void リスナのメソッド名(イベント名) { /* リスナで決められたメソッド */
        イベントが発生したときの処理内容を書く領域
    }

    public static void main(String[] args) {
        new クラス名();
    }
}
```

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

GUIプログラムのカタチ(処理つき)(6)

```

import javax.swing.event.*;
import javax.swing.*;

public class
GUI部品
public class
イベント
{
    public void リスナの名, イベント名 e {} // リスナで決められたメソッド呼び
    イベントが発生したときの処理内容を書く領域
}

public static void main(String[] args) {
    new クラス名();
}

```

イベントが発生したときの処理

- implements で継承、実装したリスナのメソッドをオーバーライドして、処理を記述
- メソッド名や引数・戻り値は、リスナで決められている

イベントが発生したときの処理内容を書く領域

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

14

変数宣言の場所の注意

```

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

public class GUI部品 {
    public void リスナのメソッド名イベント名 () { //リスナで決められたメソッド
        イベントが発生したときの処理内容を書く領域
    }

    public void リスナのメソッド内で使用するGUI部品の変数は、
        必ずフィールド変数として宣言すること
    }
}

```

イベントが発生したときの処理では、GUI部品の変数を利用する処理も多い
 ✓ JTextFieldに入力された文字列を受け取る、など
 コンストラクタ内で変数を宣言すると、リスナのメソッドとはブロックが違う
 =「変数の宣言がされていない」とコンパイルエラー
 リスナのメソッド名イベント名 () : リスナで決められたメソッド
 イベントが発生したときの処理内容を書く領域
 リスナのメソッド内で使用するGUI部品の変数は、必ずフィールド変数として宣言すること

Copyright (C) Junko Shiragane, Tokyo Woman's Christian University 2016, All rights reserved.

ActionListener

- ☞ もっともオーソドックスなリスナ
- ☞ ボタンをマウスの左ボタンで押すとき、メニューから選択するときのリスナ
- ☞ オーバーライドするメソッドは「`ActionPerformed(ActionEvent 引数名)`」
 - ☞ 戻り値は「`void`」
 - ☞ 引数は「`ActionEvent`」
 - ☞ 主に、「ボタンを押す」という意味のイベント

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

16

イベントが起こる部品が複数のとき?

⑧「メソッドの引数名.getSource()」というメソッドで、どの部品でイベントが発生したかを知ることができる

このメソッドを使ってイベントが発生した部品を受け取り、if文で
処理内容を分岐させる

```

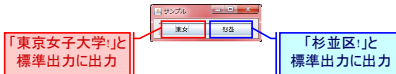
JButton okBut, cancelBut;

public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    if (okBut == e.getSource()) { /* okButが押された場合 */
        okButが押されたときの処理を書く
    } else if (cancelBut == e.getSource()) {
        /* cancelButが押された場合 */
        cancelButが押されたときの処理を書く
    }
}

```

Copyright (C) Junko Sitarogane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

例



```
public class Sample extends JFrame implements ActionListener {
    JButton twcu, suginami;

    public Sample() { /* コンストラクタ */
        getContentPane().setLayout(null);

        twcu = new JButton("真女");
        twcu.setBounds(10, 10, 100, 25);
        twcu.addActionListener(this);
        getContentPane().add(twcu);
    }
}
```

Copyright (C) Junko Shirogane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

例(続き1)

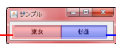
```
suginami = new JButton("杉並");
suginami.setBounds(110, 10, 100, 25);
suginami.addActionListener(this);
getContentPane().add(suginami);

setTitle("サンプル");
setSize(220, 70);
setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
setVisible(true);
} // コンストラクタ終わり //
```

Copyright © Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

23

例(続き2)



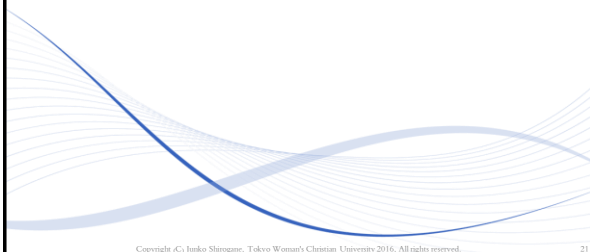
```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    /* ボタンが押されたときの処理内容 */
    if (e.getSource() == twcu) { /* 「東京」が押されたときの処理 */
        System.out.println("東京女子大学");
    } else { /* 「杉並」が押されたときの処理 */
        System.out.println("杉並区");
    }
}

public static void main(String[] args) {
    new Sample();
}
```

Copyright © Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

24

入力/選択された値を受け取るには?



Copyright © Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

21

値の受け取り方

GUIの部品には、それぞれ値を受け取るためのメソッドが用意されている

「GUIの部品の変数名, オブジェクト名, メソッド名」で
受け取ることができる

リスナのメソッドの中で、値を受け取り、その値を処理するプログラムを書く

```
例: JTextField field;
.....
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    .....
    String text;
    text = field.getText();
}
```

Copyright © Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

22

ボタン系(1)

JRadioButton, JCheckBox, JToggleButtonで利用可能

isSelected()

戻り値はboolean型

「true」であれば、選択されている状態

「false」であれば、選択されていない状態

if文を使って、xxxボタンが選択されている(true)であれば...をし、
xxxボタンが選択されていない(false)であれば...をする、などのように処理をする

Copyright © Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

25

ボタン系(2)

ボタン系のisSelected()メソッドの使い方例

```
例: JRadioButton maleRadio, femaleRadio;
.....
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    .....
    String gender;
    if (maleRadio.isSelected() == true) {
        /* 「男性」のJRadioButtonが選択されている場合 */
        gender = "男性";
    } else if (femaleRadio.isSelected() == true) {
        /* 「女性」のJRadioButtonが選択されている場合 */
        gender = "女性";
    } else {
        /* 性別のJRadioButtonが選択されていない場合 */
        gender = "未選択";
    }
}
```

Copyright © Junko Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

26

入力フィールド

主にJTextField, JTextAreaで利用可能

getText()

戻り値はString型

Copyright ©, Inaho Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

JComboBox

getSelectedItem()

戻り値は、「Object」という型

String型でキャストする

例(JComboBoxの変数名は「comboBox」):

```
String item;  
item = (String) comboBox.getSelectedItem();
```

Copyright ©, Inaho Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

JSlider

getValue()

戻り値はint型

Copyright ©, Inaho Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

JList

getSelectedValue()

戻り値は、「Object」という型

String型でキャストする

例(JListの変数名は「list」):

```
String item;  
item = (String) list.getSelectedValue();
```

Copyright ©, Inaho Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.

やってみよう!

下のウィンドウで、「OK」ボタンを押すと、「名前」の入力欄に入力した文字列を標準出力に出力するプログラム



下のウィンドウで、「OK」ボタンを押すと、JComboBoxで選択された文字列を標準出力に出力するプログラム



Copyright ©, Inaho Shingane, Tokyo Woman's Christian University 2016. All rights reserved.