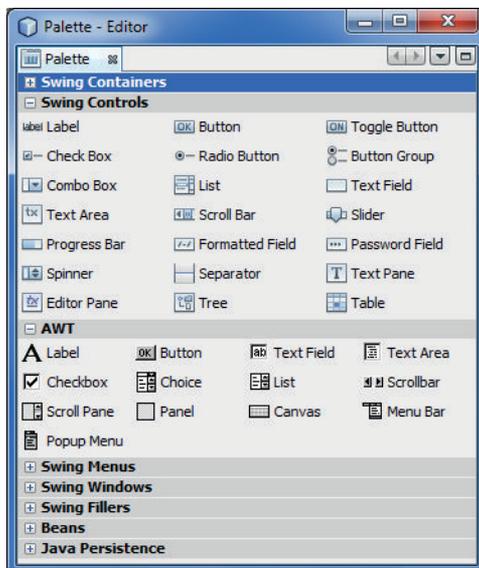
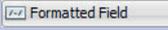
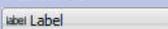
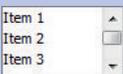
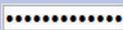


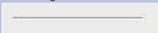
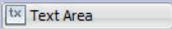
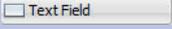
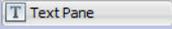
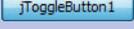
Le palette delle componenti Swing e AWT

L'elenco delle componenti grafiche più utilizzate viene mostrato nella finestra **Palette**, solitamente visualizzata nella zona a destra dell'ambiente di sviluppo *NetBeans*, oppure scegliendo l'apposita voce dal menu *Window*.



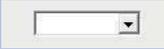
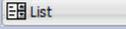
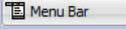
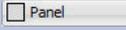
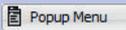
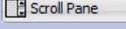
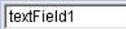
La seguente tabella fornisce una descrizione dei controlli Swing principali, contenuti nel gruppo **Swing Controls** della *Palette*.

<p>JButton</p> 	<p>È il pulsante di comando utilizzato dagli utenti per iniziare o terminare un'elaborazione. Il pulsante viene attivato facendo un clic su di esso oppure premendo la barra spaziatrice dopo averlo selezionato.</p>
<p>JCheckBox</p> 	<p>È un quadratino per gestire le scelte dell'utente del tipo <i>Vero/Falso</i> o <i>Sì/No</i>. La casella di controllo permette di attivare/disattivare un'opzione aggiungendo/togliendo il segno di spunta. L'utente può selezionare più opzioni contemporaneamente.</p>
<p>JEditorPane</p> 	<p>È un'area di testo in cui l'utente può modificare diversi tipi di contenuto, per esempio in formato HTML o RTF.</p>
<p>JFormattedTextField</p> 	<p>È un'estensione della casella di testo che include la possibilità di formattare i valori inseriti.</p>
<p>JLabel</p> 	<p>È un'etichetta contenente un testo, un messaggio o un'intestazione che l'utente non può modificare.</p>
<p>JList</p> 	<p>Presenta una lista all'interno della quale l'utente può scegliere un'opzione. La casella di riepilogo consente di creare un elenco che l'utente può scorrere per selezionare da esso una o più voci.</p>
<p>JPasswordField</p> 	<p>È una speciale casella di testo in cui i caratteri inseriti non vengono direttamente visualizzati ma sono sostituiti da simboli.</p>

JProgressBar 	È una componente grafica che visualizza lo stato di avanzamento di un'elaborazione.
JScrollBar 	È un oggetto che permette di fare scorrere il contenuto di una finestra quando le componenti inserite superano la dimensione visibile della finestra.
JSeparator 	Definisce una linea di separazione, usata prevalentemente per separare le voci nei menu.
JSlider 	È una componente che permette all'utente di inserire un valore agendo su un indicatore che, muovendolo tramite il mouse, imposta i valori compresi in un intervallo predefinito.
JSpinner 	È un campo di testo che permette all'utente di scegliere un valore numerico, modificabile con i pulsanti di incremento e diminuzione.
JTable 	È una componente utilizzata per visualizzare i dati con una tabella bidimensionale.
JTextArea 	È un area di testo multi linea in cui il testo può essere inserito direttamente da tastiera.
JTextField 	Casella per inserire o modificare una stringa di caratteri. La casella di testo è un'area nella quale il testo può essere immesso dall'utente o visualizzato dall'applicazione.
JTextPane 	È un'area di testo che può visualizzare elementi testuali e grafici.
JToggleButton 	È un pulsante di comando che può assumere solo due stati. Serve per far scegliere all'utente un'impostazione che può avere due valori, per esempio <i>on/off</i> .
JTree 	È una componente che visualizza i dati con una struttura gerarchica ad albero.

La seguente tabella fornisce una descrizione dei controlli AWT principali, contenuti nel gruppo **AWT** della *Palette*.

Button 	È il pulsante di comando.
Canvas 	È un'area rettangolare dello schermo su cui l'applicazione può disegnare figure o inserire immagini.
Checkbox 	È un quadratino per gestire le scelte dell'utente del tipo <i>Vero/Falso</i> o <i>Si/No</i> .

Choice 	Permette di effettuare una scelta singola tra due o più opzioni selezionandola direttamente con il mouse. La casella combinata mostra solo un'opzione, l'elenco delle opzioni disponibili viene mostrato facendo clic sul triangolino posto a destra della componente.
Label 	È un'etichetta contenente un testo, un messaggio o un'intestazione che l'utente non può modificare.
List 	Presenta una lista all'interno della quale l'utente può scegliere un'opzione. La casella di riepilogo consente di creare un elenco che l'utente può scorrere per selezionare da esso una o più voci.
MenuBar 	Gestisce la barra dei menu associata alla finestra in cui viene inserita.
Panel 	È il più semplice contenitore che può essere aggiunto ad una finestra.
PopupMenu 	È un menu che può essere visualizzato in una posizione dinamica, in base a dove l'utente preme il pulsante destro del mouse.
Scrollbar 	È un oggetto che permette di fare scorrere il contenuto di una finestra quando le componenti inserite superano la dimensione visibile della finestra.
ScrollPane 	È un contenitore che automaticamente implementa una barra di scorrimento orizzontale e verticale.
TextArea 	È un area di testo multi linea in cui il testo può essere inserito direttamente da tastiera.
TextField 	Casella per inserire o modificare una stringa di caratteri.