

# Paquete fundamentos

La entrada/salida de texto en Java es muy general y flexible, pero compleja

- podemos usar clases que encapsulen las operaciones

El paquete **fundamentos** (no estándar) contiene las clases:

- **Lectura**: Para leer datos desde una ventana
- **Escritura**: Para escribir resultados en una ventana
- **Mensaje**: Para escribir un texto sencillo en una ventana
- **Grafica**: Para hacer gráficas de x-y
- **Menu**: Para presentar varios botones en una ventana y saber cuál es el que el usuario pulsa
- **Dibujo**: Proporciona ventana para dibujos e imágenes
- **CajaTexto**: Para leer texto multilínea

## Lectura

<code>new Lectura (String t)</code>	Crea una ventana con el título <code>t</code>
<code>void creaEntrada (String e, double x)</code>	Crea una caja para leer un double
<code>void creaEntrada (String e, int i)</code>	Crea una caja para leer un int
<code>void creaEntrada (String e, String s)</code>	Crea una caja para leer un String
<code>void espera (String s)</code> <code>void espera ()</code>	Muestra un mensaje en su caso, y espera a que el usuario teclee datos y pulse aceptar
<code>void esperaYCierra (String s)</code> <code>void esperaYCierra ()</code>	Igual que espera, pero además cierra la ventana
<code>double leeDouble (String e)</code>	Lee un double de la caja de etiqueta <code>e</code>
<code>int leeInt (String e)</code>	Lee un int de la caja con etiqueta <code>e</code>
<code>String leeString (String e)</code>	Lee un String de la caja de etiqueta <code>e</code>
<code>void println (String)</code>	Muestra un String en la cabecera

## Ejemplo

Hacer un programa para calcular la distancia entre dos puntos del globo, y que acepte datos de entrada con **Lectura**:

```
import fundamentos.*;

public class Dist {

    public static void main(String[] args) {
        double dist; // Kilometros
        double lon1,lat1,lon2,lat2; // grados

        // Puntos 1 y 2
        Lectura pantalla = new Lectura("Círculo Máximo");
        pantalla.creaEntrada("Latitud 1",0.0);
        pantalla.creaEntrada("Longitud 1",0.0);
        pantalla.creaEntrada("Latitud 2",0.0);
        pantalla.creaEntrada("Longitud 2",0.0);
```

## Ejemplo (cont.)

```
    pantalla.espera("Introduce coordenadas y pulsa Aceptar");
    lat1=pantalla.leeDouble("Latitud 1");
    lon1=pantalla.leeDouble("Longitud 1");
    lat2=pantalla.leeDouble("Latitud 2");
    lon2=pantalla.leeDouble("Longitud 2");
    lat1=Math.toRadians(lat1);
    lat2=Math.toRadians(lat2);
    lon1=Math.toRadians(lon1);
    lon2=Math.toRadians(lon2);

    dist=Math.toDegrees(Math.acos(Math.sin(lat1)*
        Math.sin(lat2)+
        Math.cos(lat1)*Math.cos(lat2)*Math.cos(lon1-lon2)))*
        60.0*1.852;
    pantalla.println("La distancia es: "+dist+" Km");
}
}
```

# Escritura

<code>new Escritura (String t)</code>	Crea una ventana con su título
<code>void insertaValor (String e, double x)</code>	Crea una caja con la etiqueta y el valor
<code>void insertaValor (String e, int)</code>	Crea una caja con la etiqueta y el valor
<code>void insertaValor (String e, String s)</code>	Crea una caja con la etiqueta y el valor
<code>void espera ()</code>	Espera a que el usuario pulse aceptar, y cierra la ventana

En el ejemplo anterior, podríamos cambiar la última línea por:

```
Escritura res = new Escritura ("Círculo Máximo");
res.insertaValor("Distancia (Km)", dist);
res.espera();
```

# Mensaje

<code>new Mensaje ()</code>	Constructor que crea la ventana
<code>new Mensaje (String t)</code>	Constructor que crea la ventana y le pone título
<code>void escribe (String m)</code>	Muestra el mensaje y espera a que se pulse el botón OK

Ejemplo:

```
Mensaje mens = new Mensaje();
mens.escribe("Esto es un mensaje");
```

<code>new Grafica ()</code>	Constructor que crea la ventana con títulos en blanco
<code>new Grafica (String titulo, String tituloX, String tituloY)</code>	Constructor alternativo que pone los títulos de la ventana y los ejes X e Y
<code>void inserta (double x, double y)</code>	Inserta el punto (x,y) en la gráf. actual
<code>void otraGrafica ()</code>	Crea una nueva gráfica en la misma ventana
<code>void pinta()</code>	Pinta todas las gráficas
<code>void ponLineas (boolean b)</code>	Pone o quita la opción de mostrar la gráfica con líneas entre cada punto
<code>void ponSimbolo (boolean b)</code>	Pone o quita la opción de símbolos en la gráfica actual
<code>void ponTitulo (String t)</code>	Pone el título de la gráfica actual
<code>void ponColor (int c)</code>	Pone el color de la gráfica actual

## Ejemplo de creación de una gráfica

```
Grafica g = new Grafica ("Valores", "x", "y");  
// El primer grafico  
g.ponSimbolo(true);  
g.ponColor(Grafica.azul);  
g.ponTitulo("graf1");  
g.inserta(x1,y1);  
g.inserta(x2,y2);  
...  
// El segundo grafico  
g.otraGrafica();  
g.ponColor(Grafica.rojo);  
g.ponTitulo("graf2");  
g.inserta(p1,q1);  
g.inserta(p2,q2);  
...  
// Pintar las dos gráficas  
g.pinta();
```

<code>new Menu (String t)</code>	Constructor que crea la ventana con su título
<code>void insertaOpcion (String e, int code)</code>	Crea un botón con la etiqueta y el código numérico indicados
<code>int leeOpcion ()</code>	Espera a que el usuario pulse un botón, y retorna el código numérico del botón pulsado
<code>int leeOpcion (String e)</code>	Muestra un mensaje, espera a que el usuario pulse un botón, y retorna el código numérico del botón pulsado
<code>void println (String s)</code>	Muestra un mensaje en la cabecera

## Ejemplo con Menu

```
Menu menu= new Menu("Prueba de Menu");
int op;

// prepara la lista de opciones
menu.insertaOpcion("Insertar libro",1);
menu.insertaOpcion("Borrar libro",2);
menu.insertaOpcion("Prestar libro",3);
menu.insertaOpcion("Consultar libro",4);
menu.insertaOpcion("Salir",5);

// espera a que el usuario elija una opción
op=menu.leeOpcion("Elige una opción");
```

<code>new Dibujo (String titulo)</code>	Constructor que crea la ventana con su título y tamaño 640x480
<code>new Dibujo (String titulo, int alto,int ancho)</code>	Constructor que crea la ventana con su título y el tamaño indicado
<code>void espera()</code>	Pinta el dibujo y espera que se pulse OK
<code>void ponColorLapiz (ColorFig color)</code>	Pone el color del lápiz con el que se pinta.
<code>void ponRelleno (ColorFig color)</code>	Pone el color del relleno de las figuras cerradas
<code>void ponLetra(int tamaño)</code>	Pone el tamaño de la letra del texto dibujado
<code>void borra()</code>	Borra el dibujo poniendo el fondo gris claro.
<code>void borra(ColorFig color)</code>	Borra el dibujo poniendo el fondo del color indicado

## Dibujo (cont.)

<pre>void dibujaTexto(String texto, int xOrigen,int yOrigen) void dibujaPunto(int x,int y) void dibujaLinea(int xOrigen,int yOrigen, int xDestino,int yDestino) void dibujaLineas (int[] x,int[] y); void dibujaRectangulo(int x1,int y1, int x2, int y2) void dibujaElipse(int x1,int y1, int x2, int y2) void dibujaArco(int x1,int y1, int x2, int y2,int angulo1,int angulo2); void dibujaPoligono(int[] x, int[] y) void dibujaImagen(int xOrigen,int yOrigen, String nombreFichero)</pre>	Operaciones de dibujar.
---	-------------------------

# Colores disponibles

<b>ColorFig.negro</b> <b>ColorFig.azul</b> <b>ColorFig.grisOscuro</b> <b>ColorFig.gris</b> <b>ColorFig.verde</b> <b>ColorFig.grisClaro</b> <b>ColorFig.magenta</b> <b>ColorFig.naranja</b> <b>ColorFig.rosa</b> <b>ColorFig.rojo</b> <b>ColorFig.blanco</b> <b>ColorFig.amarillo</b>	Constantes estáticas de la clase ColorFig
---	---

# Ejemplo de Dibujo

```

Dibujo dib=new Dibujo
  ("Prueba de dibujo",480,300);

dib.borra(ColorFig.blanco);
dib.ponGrosorLapiz(4);
dib.ponColorLapiz(ColorFig.magenta);

dib.dibujaElipse(50,100,90,140);
dib.dibujaArco(50,200,90,240,-45,45);

dib.dibujaImagen(250,30,"mi-foto.jpg");

dib.espera();
//necesario para que se pinte la ventana
  
```

<code>new CajaTexto (String s, int filas, int columnas)</code>	Crea una ventana con el título <code>s</code> , y el tamaño en caracteres indicado por <code>filas</code> y <code>columnas</code>
<code>void espera ()</code>	Espera a teclear datos y pulsar aceptar
<code>boolean hayMas ()</code>	Retorna un booleano indicando si hay mas líneas por leer o no
<code>double leeDouble ()</code>	Lee un <code>double</code> de la línea actual
<code>int leeInt ()</code>	Lee un <code>int</code> de la línea actual
<code>String leeString ()</code>	Lee un <code>String</code> de la línea actual
<code>void avanzaLinea ()</code>	Avanza a la siguiente línea

## Ejemplo con una caja de texto

Este fragmento de código muestra en pantalla las líneas tecleadas en una caja de texto

```
// crea el objeto
CajaTexto caja = new CajaTexto ("Prueba de Caja de
Texto",20,50);

// espera a que el usuario teclee texto
caja.espera();

// lazo para mostrar todas las líneas tecleadas
while (caja.hayMas()) {
    System.out.println(caja.leeString());
    caja.avanzaLinea();
}
```



# Otros métodos de la clase CajaTexto

<code>void esperaYCierra ()</code>	Igual que espera, y además cierra la ventana
<code>double leeDouble (int pos)</code>	Lee el <b>double</b> que ocupa la posición <b>pos</b> de la línea actual; se separan con espacios en blanco; el primer numero es el de <b>pos=0</b> )
<code>int leeInt (int pos)</code>	Lee el <b>int</b> que ocupa la posición <b>pos</b> de la línea actual
<code>void borra()</code>	Borra el texto de la caja de texto
<code>void println (String s)</code>	Añade una línea con el <b>String s</b> a la caja de texto

## Ejemplo: Lectura de datos en 3 columnas

```

caja = new CajaTexto ("Lectura en columnas",20,50);

caja.esperaYCierra();
int fila=0;
while (caja.hayMas()) {
    // leer datos de las tres columnas
    //y ponerlos en pantalla
    for (int col=0; col<3; col++) {
        System.out.println("Fila:"+fila+" Col: "+col+
            "="+caja.leeDouble(col));
    }
    caja.avanzaLinea();
    fila++;
}

```