

Глава 12. Компонентное программирование

Компонентная архитектура JavaBeans

Компонент – это:

- автономный элемент программного обеспечения, предназначенный для многократного использования, который может распространяться для использования в других программах в виде скомпилированного кода класса;
- подключение к этим программам осуществляется с помощью интерфейсов;
- взаимодействие с программной средой осуществляется по событиям, причём в программе, использующей компонент, можно назначать обработчики событий, на которые умеет реагировать компонент.

Технология JavaBeans предоставляет возможность написания компонентного программного обеспечения на языке Java. Beans по-английски означает “зёрна” – обыгрывается происхождение названия “Java” от любимого создателями языка Java сорта кофе. Компоненты JavaBeans в литературе по языку Java часто упоминаются просто как Beans.

Компонент JavaBeans может быть включен в состав более сложных (составных) компонентов, приложений, сервлетов, пакетов, модулей. Причём обычно это делается с помощью сред визуального проектирования.

Компоненты JavaBeans предоставляют свои общедоступные методы и события для режима визуального проектирования. Доступ к ним возможен в том случае, когда их названия соответствуют особым шаблонам проектирования (bean design patterns). Для задания свойства требуется, чтобы существовали геттер и сеттер для этого свойства. Пример будет приведён в следующем параграфе.

Компонент может быть установлен в среду разработки, в этом случае кнопки доступа к компонентам выносятся на палитру (palette) или панель инструментов (toolbox). Вы можете создать экземпляр компонента на проектируемой экранной форме в режиме Design (“дизайн”) путём выбора его кнопки на панели и перетаскивания на форму. Затем можно изменять его свойства, писать обработчики событий, включать в состав других компонентов и т. д.

Компонент JavaBeans является классом Java и имеет три типа атрибутов:

- **Методы** компонента JavaBeans не отличаются от других методов объектов в Java. Они описывают поведение компонента. Общедоступные методы компонента могут вызываться из других компонентов или из обработчиков событий.
- **Свойства** (Properties) компонента JavaBeans характеризуют его внешний вид и поведение и могут быть изменены в процессе визуального проектирования. Это можно сделать с помощью редактора свойств (Property Editor), а некоторые из свойств – вручную (положение компонента, его размер, текст). Свойство задаётся комбинацией геттера и сеттера (метода по чтению и метода по записи).
- **События** (Events) используются для связи между компонентами. При помещении компонента на экранную форму среда разработки исследует компоненты и определяет, какие программные события данный компонент может порождать (рассылать) и какие - получать (обрабатывать).

При окончании работы со средой разработки состояние компонентов сохраняется в файле с помощью механизма сериализации - представления объектов Java в виде потока байтов. При последующей загрузке проекта сохранённое состояние компонентов считывается из файла.

В NetBeans существует несколько способов создания компонента JavaBeans.

Наиболее простым является использование мастера создания компонента. О нём будет

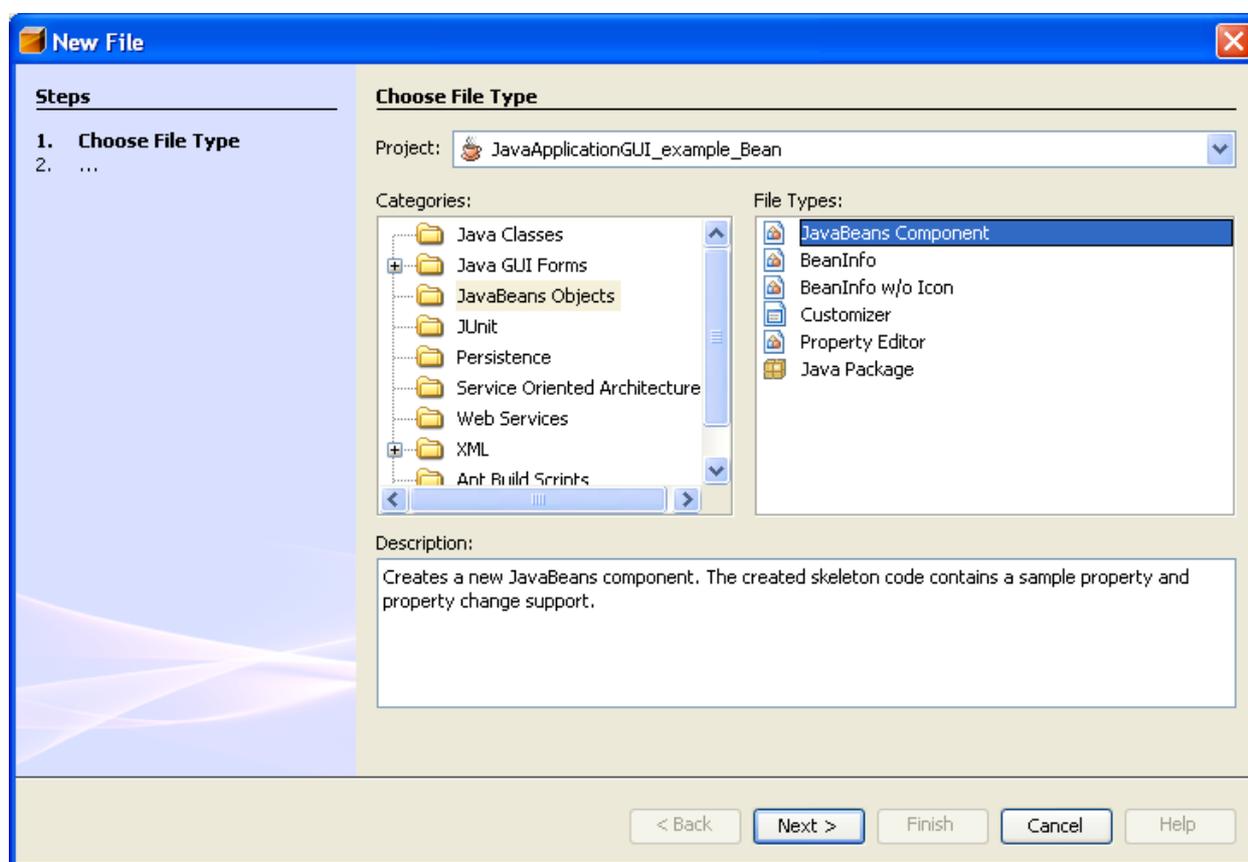
сказано в следующем параграфе.

Другой способ – создать для компонента класс BeanInfo, обеспечивающий поставку необходимой информации о компоненте. Этот класс должен реализовывать интерфейс BeanInfo, и его имя должно состоять из имени компонента и названия интерфейса. Например, для компонента MyComponent это будет MyComponentBeanInfo. Существует класс-адаптер SimpleBeanInfo для интерфейса BeanInfo. В его наследнике достаточно переписать методы, подлежащие модификации. Среда NetBeans позволяет с помощью мастера создать заготовку такого класса.

Для редактирования некоторых свойств в среде визуального проектирования требуется специальный объект – редактор свойств (Property Editor). Среда NetBeans позволяет с помощью мастера создать заготовку и для такого класса.

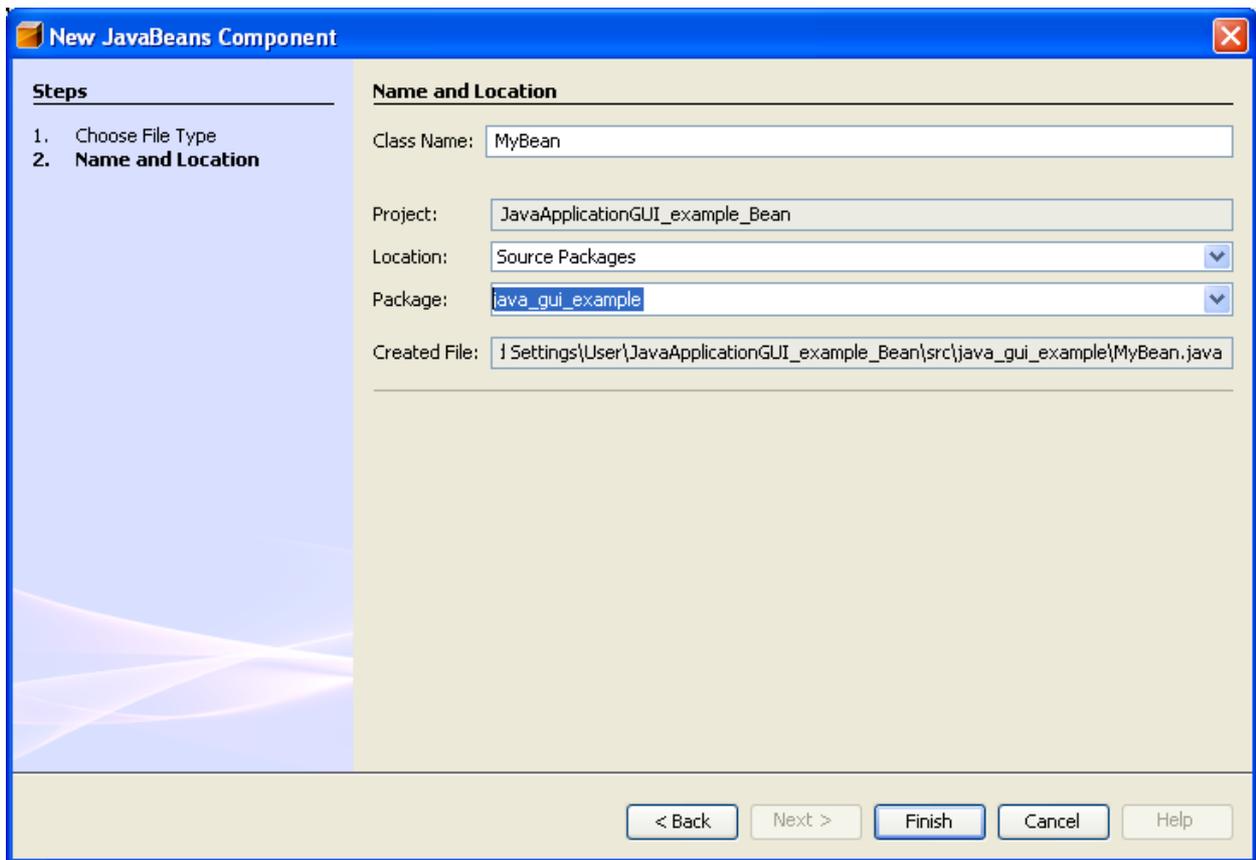
Мастер создания компонента в NetBeans

Рассмотрим подробнее процесс создания собственного компонента. В NetBeans для этого необходимо выбрать в меню File/New File.../JavaBeans Objects/JavaBeans Component и нажать кнопку Next>.



Создание компонента JavaBeans. Шаг 1

Далее в поле Class Name надо ввести имя компонента. В качестве примера мы введём MyBean. Затем обязательно следует выбрать пакет, в котором мы будем создавать компонент – мы выберем пакет нашего приложения. После чего следует нажать на кнопку Finish.



Создание компонента JavaBean. Шаг 2

Приведём код получившейся заготовки:

```

/*
 * MyBean.java
 *
 * Created on 30 Октябрь 2006 г., 23:16
 */

package java_gui_example;

import java.beans.*;
import java.io.Serializable;

/**
 * @author В.Монахов
 */
public class MyBean extends Object implements Serializable {

    public static final String PROP_SAMPLE_PROPERTY = "sampleProperty";

    private String sampleProperty;

    private PropertyChangeSupport propertySupport;

    public MyBean() {
        propertySupport = new PropertyChangeSupport(this);
    }

    public String getSampleProperty() {
        return sampleProperty;
    }
}

```

```

    }

    public void setSampleProperty(String value) {
        String oldValue = sampleProperty;
        sampleProperty = value;
        propertySupport.firePropertyChange (PROP_SAMPLE_PROPERTY,
                                           oldValue, sampleProperty);
    }

    public void addPropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener) {
        propertySupport.addPropertyChangeListener(listener);
    }

    public void removePropertyChangeListener(PropertyChangeListener
                                           listener) {
        propertySupport.removePropertyChangeListener(listener);
    }
}

```

В данном компоненте создана заготовка для строкового свойства `sampleProperty`. Геттер `public String getSampleProperty()` обеспечивает чтение значения свойства, а сеттер `public void setSampleProperty(String value)` обеспечивает установку нового значения.

Служебный объект `private PropertyChangeSupport propertySupport` обеспечивает поддержку работы с обработчиком события `PropertyChange`. Отметим, что “property change” означает “изменение свойства”. Это событие должно возникать при каждом изменении свойств нашего компонента.

Как уже говорилось, в каждом объекте, поддерживающем работу с неким событием (в нашем случае это событие `PropertyChange`), имеется список объектов-слушателей событий (`listeners`). Иногда их называют зарегистрированными слушателями. Методы с названием `fireИмяСобытия` (“fire” – “стрелять”, в данном случае – “выстрелить событием”) осуществляют поочерёдный вызов зарегистрированных слушателей из списка для данного события, передавая им событие на обработку. В нашем случае это метод `propertySupport.firePropertyChange`. Сначала он обеспечивает создание объекта-события, если значение свойства действительно изменилось, а потом поочерёдно вызывает слушателей этого события для его обработки.

Методы

```
public void addPropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener)
```

и

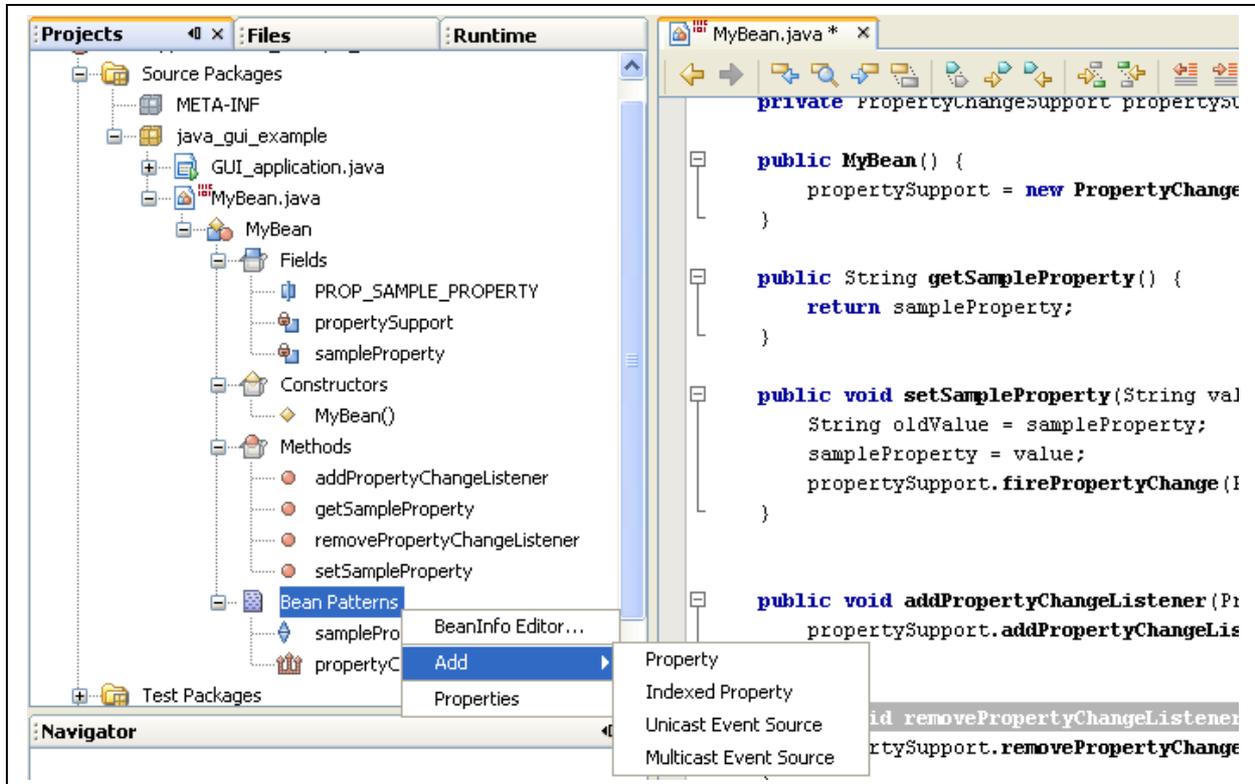
```
public void removePropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener)
```

обеспечивают для компонента возможность добавления и удаления объекта слушателя - обработчика события `Property Change`.

Если требуется создать другие свойства или обеспечить добавление и удаление обработчиков других событий, можно воспользоваться соответствующим мастером. В узле `Bean Patterns` (“Pattern” означает “образец”) следует правой кнопкой мыши вызвать всплывающее меню, и выбрать `Add`. А затем в зависимости от того, что необходимо, выбрать один из видов свойств (`Property`) или событий (`Event`). Об этом более подробно будет говориться далее.

Таким же образом удаляются свойства и события компонента.

Пример создания компонента в NetBeans – панель с заголовком



Задание новых свойств и событий

В качестве простейшего примера визуального компонента создаем панель, у которой имеется заголовок (title). Унаследуем наш компонент от класса `javax.swing.JPanel` – для этого в импорте запишем

```
import javax.swing.*;
```

а в качестве родительского класса вместо `Object` напишем `JPanel`.

С помощью рефакторинга заменим имя `myBean` на `JTitledPanel`, в узле полей `Fields` (а не в `Bean Patterns`!) поле `sampleProperty` на `title`, а константу `PROP_SAMPLE_PROPERTY` уберём, написав в явном виде имя свойства “title” в методе `firePropertyChange`.

После чего в области `Bean Patterns` правой клавишей мыши вызовем всплывающее меню, и там вызовем пункт `Rename...` (“Переименовать”) для свойства `sampleProperty` – заменим имя на `title`. Это приведёт к тому, что методы `getSampleProperty` и `setSampleProperty` будут переименованы в `getTitle` и `setTitle`.

Обязательно следует присвоить начальное значение полю `title` – в заготовке, полученной из `Bean Pattern`, это не делается. Мы установим

```
private String title="Заголовок";
```

Для показа заголовка необходимо импортировать классы `java.awt.Graphics`, `java.awt.geom.Rectangle2D` и переопределить в `JTitledPanel.java` метод `paint`:

```
public void paint(Graphics g){  
    super.paint(g);
```

```

FontMetrics fontMetrics=g.getFontMetrics();
Rectangle2D rect = fontMetrics.getStringBounds(title, g);
g.drawString(title, (int)Math.round((this.getWidth()-rect.getWidth())/2),
              10);
}

```

Для того, чтобы можно было пользоваться классами Graphics, FontMetrics и Rectangle2D, нам следует добавить импорт

```

import java.awt.*;
import java.awt.geom.Rectangle2D;

```

Отметим, что можно было бы не вводить переменные fontMetrics и rect, а сразу писать в методе drawString соответствующие функции в следующем виде:

```

g.drawString(title,
              (int)Math.round( ( this.getWidth() -
g.getFontMetrics().getStringBounds(title,g).getWidth()
)/2 ),
              10);

```

Но от этого текст программы стал бы гораздо менее читаемым. Даже несмотря на попытки отформатировать текст так, чтобы было хоть что-то понятно.

Ещё одно необходимое изменение – добавление repaint() в операторе setTitle. Если этого не сделать, после изменения свойства компонент не перерисовывается с вновь установленным заголовком.

В результате получим следующий код компонента:

```

/*
 * JTitlePanel.java
 *
 * Created on 30 Октябрь 2006 г., 23:16
 */

package java_gui_example;

import java.beans.*;
import java.io.Serializable;
import javax.swing.*; //добавлено вручную
import java.awt.*; //добавлено вручную
import java.awt.geom.Rectangle2D; //добавлено вручную

/**
 * @author В.Монахов
 */
public class JTitlePanel extends JPanel implements Serializable {

    private String title="Заголовок"; //добавлено вручную

    private PropertyChangeSupport propertySupport;

    public JTitlePanel() {
        super();
        propertySupport = new PropertyChangeSupport(this);
    }

    public String getTitle() {
        return title;
    }
}

```

```

public void setTitle(String value) {
    String oldValue = title;
    title = value;
    propertySupport.firePropertyChange("title", oldValue, title);
    repaint();          //добавлено вручную
}

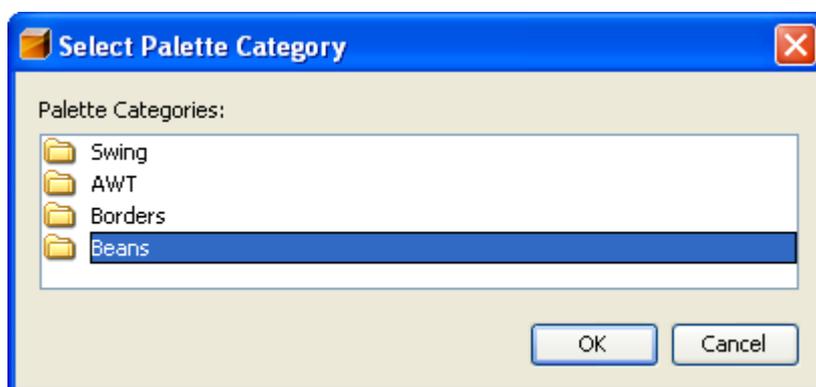
public void addPropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener) {
    propertySupport.addPropertyChangeListener(listener);
}

public void removePropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener){
    propertySupport.removePropertyChangeListener(listener);
}

public void paint(Graphics g){ //метод добавлен вручную
    super.paint(g);
    FontMetrics fontMetrics=g.getFontMetrics();
    Rectangle2D rect = fontMetrics.getStringBounds(title, g);
    g.drawString(title, (int)Math.round((this.getWidth() -
                                           rect.getWidth())/2), 10);
}
}

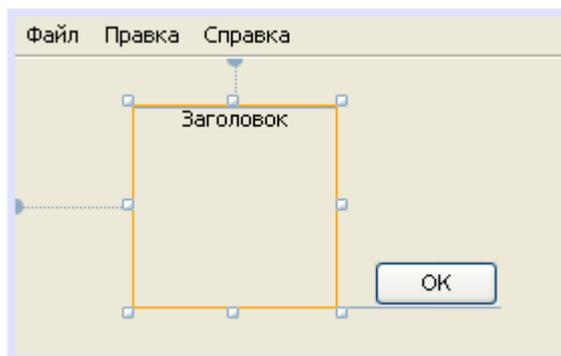
```

Для того, чтобы добавить наш компонент в палитру, следует открыть файл `JTitledPanel.java` в окне редактора исходного кода, и в меню `Tools` выбрать пункт `Add to Palette`. После чего в появившемся диалоге выбрать палитру, на которую будет добавлен компонент.



Выбор палитры, на которую будет добавлен компонент

Желательно выбрать `Beans` (чтобы не путать наши компоненты со стандартными) и нажать `OK`. Теперь компонент можно использовать наравне с другими.



Использование созданного компонента

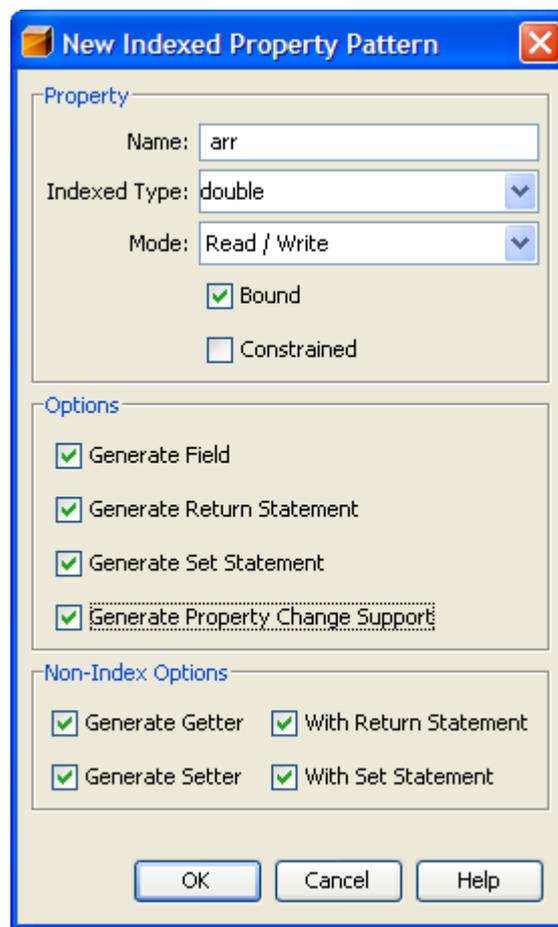
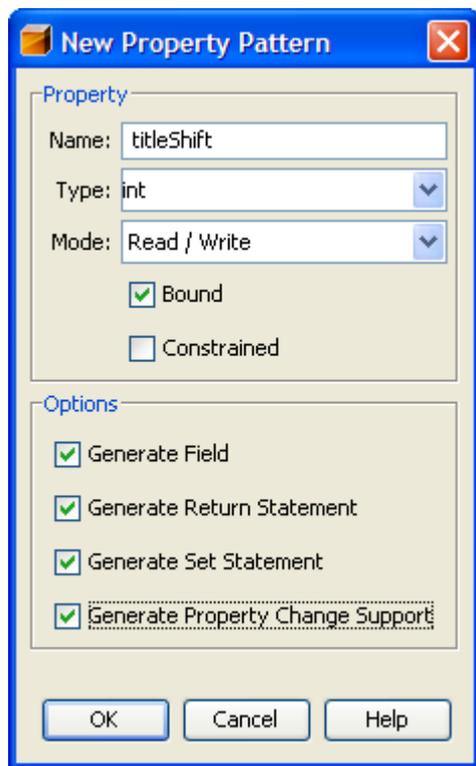
Теперь мы можем менять текст заголовка как в редакторе свойств на этапе визуального проектирования, так и программно во время работы приложения. Мы также можем рисовать по нашей панели, и заголовок при этом будет виден, как и отрисовываемые примитивы. Например, мы можем вывести по нажатию на какую-нибудь кнопку строку “Тест”:

```
Graphics g=jTitledPanell.getGraphics();  
FontMetrics fontMetrics=g.getFontMetrics();  
Rectangle2D rect = fontMetrics.getStringBounds("Тест", g);  
g.drawString("Тест",10,30 );
```

Если мы будем совершенствовать код нашего компонента, нет необходимости каждый раз удалять его из палитры компонентов и заново устанавливать – достаточно после внесения изменений заново скомпилировать проект (Build main project – F11).

Добавление в компонент новых свойств

В компонент можно добавить новое свойство. Пусть мы хотим задать свойство titleShift типа int – оно будет задавать высоту нашего заголовка., выбираем в окне Projects... для соответствующего компонента узел Bean Patterns и щелкаем по ним правой клавишей мыши. В появившемся всплывающем меню выбираем Add/Property, после чего в появившемся диалоге вводим имя и тип свойства.



Добавление в компонент свойства, слева – обычного, справа - массива

Пункты Bound (“связанное свойство”) и Constrained (“стеснённое свойство”) позволяют использовать опцию “Generate Property Change Support” – без её выбора они ни на что не влияют.

Свойства вида Bound – обычные свойства. При отмеченных опциях “Bound” и “Generate Property Change Support” автоматически добавляется код, генерирующий в компоненте событие PropertyChange при изменении свойства компонента. Именно таким образом была ранее создан средой NetBeans код для работы с событием PropertyChange.

Например, если мы добавим целочисленное свойство titleShift (“shift”- сдвиг) вида Bound, задающее сдвиг заголовка по вертикали, в исходный код компонента добавится следующий текст:

```
/**
 * Holds value of property titleShift.
 */
private int titleShift;

/**
 * Getter for property titleShift.
 * @return Value of property titleShift.
 */
public int getTitleShift() {
    return this.titleShift;
}

/**
```

```

* Setter for property titleShift.
* @param titleShift New value of property titleShift.
*/
public void setTitleShift(int titleShift) {
    int oldTitleShift = this.titleShift;
    this.titleShift = titleShift;
    propertySupport.firePropertyChange ("titleShift",
        new Integer (oldTitleShift),
        new Integer (titleShift));
    repaint();//добавлено вручную
}

```

Правда, как и в предыдущем случае, в автоматически сгенерированный код сеттера пришлось добавить оператор `repaint()`.

Свойства вида `Constrained` требуют проверки задаваемого значения свойства на принадлежность к области допустимых значений. Если значение не удовлетворяет этому условию, возбуждается исключительная ситуация. При изменении таких свойств порождается событие `VetoableChangeEvent`. Слово `Vetoable` происходит от “Veto able” - способный на наложение ограничения, наложение вето.

При задании свойств - массивов во всплывающем меню, вызываемом правой кнопкой мыши в узле `Bean Patterns`, следует пользоваться опцией `Add/Indexed Property`. Например, если мы выбрали параметры так, как указано на правом рисунке, приведённом выше, будет добавлен следующий код:

```

/**
 * Holds value of property arr.
 */
private double[] arr;

/**
 * Indexed getter for property arr.
 * @param index Index of the property.
 * @return Value of the property at <CODE>index</CODE>.
 */
public double getArr(int index) {
    return this.arr[index];
}

/**
 * Getter for property arr.
 * @return Value of property arr.
 */
public double[] getArr() {
    return this.arr;
}

/**
 * Indexed setter for property arr.
 * @param index Index of the property.
 * @param arr New value of the property at <CODE>index</CODE>.
 */
public void setArr(int index, double arr) {
    this.arr[index] = arr;
    propertySupport.firePropertyChange ("arr", null, null );
}

```

```

/**
 * Setter for property arr.
 * @param arr New value of property arr.
 */
public void setArr(double[] arr) {
    double[] oldArr = this.arr;
    this.arr = arr;
    propertySupport.firePropertyChange ("arr", oldArr, arr);
}

```

После добавления нового свойства следует заново скомпилировать проект (Build main project – F11). При этом, если при визуальном проектировании (Design) выделить компонент `JTitledPanel1`, его новые свойства появятся в окне `JTitledPanel1[JTitledPanel]-Properties/Properties` сразу после компиляции проекта.

Добавление в компонент новых событий

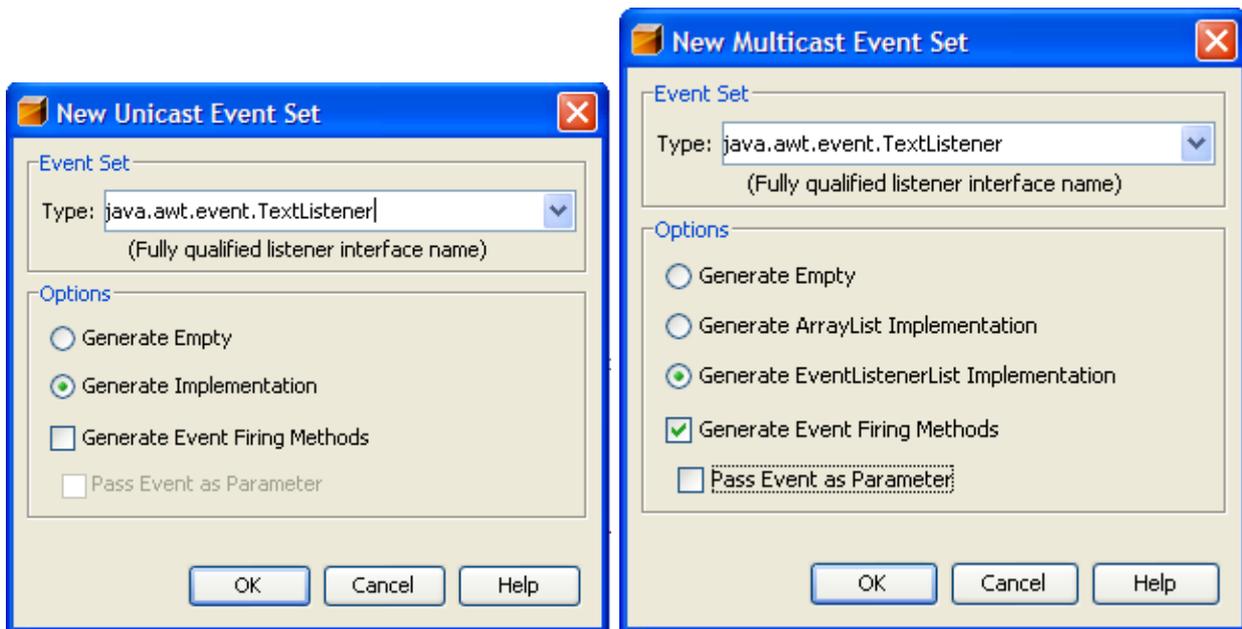
Поскольку мы наследуем компонент от класса `JPanel`, большинство необходимых событий он уже умеет генерировать. Но в ряде случаев может потребоваться другой тип событий. В ряде случаев имеется возможность использовать готовые интерфейсы слушателей. Например, мы хотим, чтобы возникло событие `java.awt.event.TextEvent`, связанное с изменением текста заголовка. “Обычная” панель `JPanel` не имела свойств, связанных с текстом, и это событие в ней не поддерживалось. Интерфейс `java.awt.event.TextListener` имеет всего один метод `textValueChanged(TextEvent e)`, так что в адаптере нет необходимости.

Для создания такого события для нашего компонента требуется использовать добавление поддержки события через Bean Patterns.

В Java имеется два типа источников событий:

- **Unicast Event Source** – источник порождает целевые объекты событий, которые передаются одному слушателю-приёмнику. “Cast” – список исполнителей, “Unit”- единичный, “Unicast” – от Unit и Cast - один обработчик, “Source” - источник. В этом случае список слушателей не создаётся, а резервируется место только для одного.
- **Multicast Event Source** - источник порождает целевые объекты событий, которые передаются нескольким слушателям-приёмникам. “Multi” – много, “Multicast” – много обработчиков. В этом случае для событий данного типа создаётся список слушателей.

Очевидно, что для некоторых типов событий обязательно создавать список слушателей. Хотя в случае `Unicast Event Source` реализация оказывается проще. В нашем случае в списке нет необходимости, поэтому выберем первый вариант. В выпадающем списке диалога имеется возможность выбрать некоторые интерфейсы слушателей из пакетов `java.awt.event` и `javax.swing.event`. Однако нам нужен интерфейс, поддерживающий событие `java.awt.event.TextEvent`, который в нём отсутствует. Поэтому мы укажем имя интерфейса `java.awt.event.TextListener` вручную.



Задание в компоненте нового типа событий

При выборе варианта *Generate Empty* (“Генерировать Пустое”) в коде компонента появятся пустые реализации методов добавления и удаления слушателей. Это достаточно экзотический случай, поэтому мы выберем вариант *Generate Implementation* (“Генерировать Реализацию”).

Если выбрать опцию *Generate Event Firing Methods* (“Генерировать методы “выстреливания событиями””), происходит автоматическая генерация заготовок *fire*-методов *fireИмяСобытия*, предназначенных для оповещения зарегистрированных слушателей. В случае *Unicast*-источников обход списка слушателей не требуется, поэтому нам нет необходимости отмечать данный пункт. А вот в случае *Multicast*-источника это наиболее часто требуемое решение. При этом обычно бывает желательно передавать в методы событие как параметр – и для этого надо выбрать опцию *Pass Event as Parameter* (“Передавать событие как параметр”).

Если пункт *Generate Event Firing Methods* отмечен, а опция *Pass Event as Parameter* не выбрана, событие не будет передаваться в *fire*-методы, а будет создано в самом *fire*-методе.

Именно так происходит в примере для свойства *sampleProperty*, где вызов

```
propertySupport.firePropertyChange (PROP_SAMPLE_PROPERTY,
                                     oldValue, sampleProperty)
```

приводит к порождению внутри метода *firePropertyChange* события *PropertyChange*.

Генерация кода, поддерживающего интерфейс *java.awt.event.TextListener*, приведёт для *Unicast*-источника без генерации *fire*-методов к появлению следующего кода:

```
/**
 * Utility field holding the TextListener.
 */
private transient java.awt.event.TextListener textListener = null;

/**
 * Registers TextListener to receive events.
 * @param listener The listener to register.
 */
public synchronized void addTextListener(java.awt.event.TextListener
```

```

        listener) throws java.util.TooManyListenersException {
    if (textListener != null) {
        throw new java.util.TooManyListenersException ();
    }
    textListener = listener;
}

/**
 * Removes TextListener from the list of listeners.
 * @param listener The listener to remove.
 */
public synchronized void removeTextListener(java.awt.event.TextListener
listener) {
    textListener = null;
}

```

Но в этом случае добавлять код, обеспечивающий порождение события, должен программист.

Если выбрана опция генерации fire-методов без передачи события как параметра, появится следующий дополнительный код по сравнению с предыдущим вариантом:

```

/**
 * Notifies the registered listener about the event.
 *
 * @param object Parameter #1 of the <CODE>TextEvent<CODE> constructor.
 * @param i Parameter #2 of the <CODE>TextEvent<CODE> constructor.
 */
private void fireTextListenerTextValueChanged(java.lang.Object object,int i){
    if (textListener == null) return;
    java.awt.event.TextEvent e = new java.awt.event.TextEvent (object, i);
    textListener.textValueChanged (e);
}

```

Этот код также не обеспечивает автоматической генерации события в нашем компоненте, но даёт возможность сделать это путём добавления одной строчки в код метода setTitle – перед вызовом метода repaint() мы напишем

```

fireTextListenerTextValueChanged(this,
                                java.awt.event.TextEvent.TEXT_VALUE_CHANGED);

```

В качестве первого параметра fire-метода идёт ссылка на объект-источник события, в качестве второго – идентификатор типа события. Найти, где задаётся идентификатор, просто – достаточно перейти мышкой по гиперссылке [java.awt.event.TextEvent](#), появляющейся в среде разработки при нажатии клавиши <CTRL>, и посмотреть исходный код конструктора. – Данную гиперссылку можно получить в строке

```

java.awt.event.TextEvent e = new java.awt.event.TextEvent (object, i);

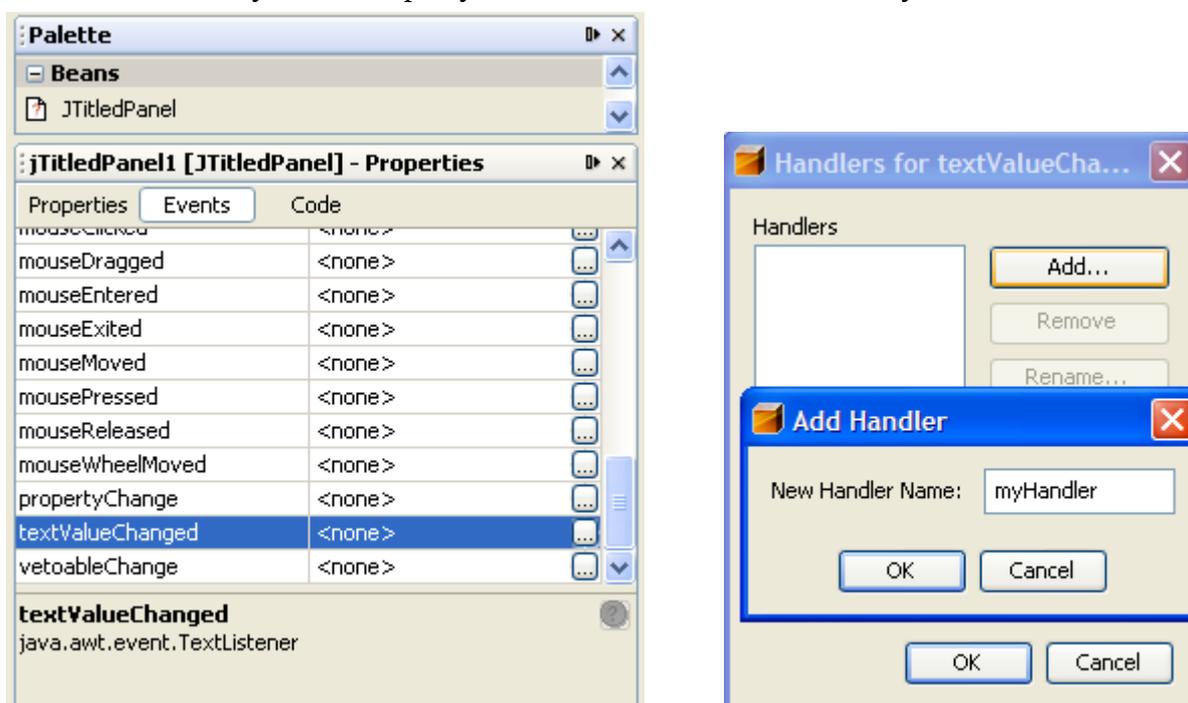
```

в теле метода fireTextListenerTextValueChanged, в которой, собственно, и используется этот не очень понятный с первого взгляда параметр.

Теперь после компиляции проекта мы можем назначать обработчики событий типа `TextValueChanged` нашему компоненту. К сожалению, для того, чтобы событие `textValueChanged` появилось в списке событий компонента в окне `jTitledPanel1[JTitledPanel]-Properties/Events`, требуется закрыть среду NetBeans и зайти в неё вновь. Для свойств этот баг отсутствует – они появляются в окне `jTitledPanel1[JTitledPanel]-Properties/ Properties` сразу после компиляции проекта.

Теперь для нашего компонента можно назначать и удалять обработчик события `textValueChanged` как непосредственно на этапе визуального проектирования, так и программным путём.

Покажем, каким образом это делается на этапе визуального проектирования. Выделим компонент `jTitledPanel1` и выберем в окне `jTitledPanel1[JTitledPanel]-Properties/Events` событие `textValueChanged`. Нажмём кнопку с тремя точками, находящуюся рядом с полем – вызовется диалог добавления и удаления обработчиков событий. Вообще, имеется правило – если название на кнопке или пункте меню кончается на три точки, это означает, что при нажатии на кнопку или выборе пункта меню появится какой-нибудь диалог.



Создание обработчика события на этапе визуального проектирования

Введём в качестве имени обработчика события (event handler) в качестве примера “`myHandler`” и нажмём “`OK`”. В списке обработчиков `Handlers` формы “`Handlers for textValueChanged`” появится имя `myHandler`. При закрытии этой формы по нажатию “`OK`” в исходном коде приложения (а не компонента!) появится код

```
private void myHandler(java.awt.event.TextEvent evt) {
// TODO add your handling code here:
}
```

Вместо комментария “`// TODO add your handling code here:`”, как обычно, следует написать свой код обработчика. Например, такой:

```
javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog( null, "Text="+
jTitledPanel1.getTitle() );
```

Краткие итоги по главе 12

- ✓ *Компонент* – это:
 - автономный элемент программного обеспечения, предназначенный для многократного использования, который может распространяться для использования в других программах в виде скомпилированного кода класса;
 - подключение к этим программам осуществляется с помощью интерфейсов;
 - взаимодействие с программной средой осуществляется по событиям, причём в программе, использующей компонент, можно назначать обработчики событий, на которые умеет реагировать компонент.
- ✓ Компонент JavaBeans является классом Java и имеет три типа атрибутов:
 - *Методы* компонента JavaBeans не отличаются от других методов объектов в Java. Они описывают поведение компонента. Общедоступные методы компонента могут вызываться из других компонентов или из обработчиков событий.
 - *Свойства* (Properties) компонента JavaBeans характеризуют его внешний вид и поведение и могут быть изменены в процессе визуального проектирования. Это можно сделать с помощью редактора свойств (Property Editor), а некоторые из свойств – вручную (положение компонента, его размер, текст). Свойство задаётся комбинацией геттера и сеттера (метода по чтению и метода по записи).
 - *События* (Events) используются для связи между компонентами. При помещении компонента на экранную форму среда разработки исследует компоненты и определяет, какие программные события данный компонент может породить (рассылать) и какие - получать (обрабатывать).
- ✓ Наиболее простым способом создания компонента является использование мастера среды NetBeans.
- ✓ Методы с названием *fireИмяСобытия* (“fire” – “стрелять”, в данном случае – “выстрелить событием”) осуществляют поочерёдный вызов зарегистрированных слушателей из списка для данного события, передавая им событие на обработку.
- ✓ Методы *addИмяСобытияListener* и *removeИмяСобытияListener* обеспечивают для компонента возможность добавления и удаления объекта слушателя - обработчика события.
- ✓ Если требуется задать в компоненте новые свойства или обеспечить генерацию компонентом новых типов событий, следует воспользоваться мастером, вызываемым через узел Bean Patterns. Таким же образом удаляются свойства и события компонента.
- ✓ Для того, чтобы добавить компонент в палитру, следует открыть файл компонента в окне редактора исходного кода, и в меню Tools выбрать пункт Add to Palette. После чего в появившемся диалоге выбрать палитру, на которую будет добавлен компонент. Желательно выбирать Beans, чтобы не путать наши компоненты со стандартными.
- ✓ Свойства вида Bound – обычные свойства. При изменении таких свойств порождается событие PropertyChange. Свойства вида Constrained требуют проверки задаваемого значения свойства на принадлежность к области допустимых значений. Если значение не удовлетворяет этому условию, возбуждается исключительная ситуация. При изменении таких свойств порождается событие VetoableChangeEvent.
- ✓ В Java имеется два типа источников событий:
 - Unicast Event Source – источник порождает целевые объекты событий, которые передаются одному слушателю-приёмнику. В этом случае список слушателей не создаётся, а резервируется место только для одного обработчика.
 - Multicast Event Source - источник порождает целевые объекты событий, которые

передаются нескольким слушателям-приёмникам. В этом случае для событий данного типа создаётся список слушателей.

- ✓ Генерация события в компоненте обеспечивается вручную вызовом fire-метода или другим способом.

Задания

- Создать собственный компонент JTitlePane, описанный в данной главе.
- Усовершенствовать компонент, обеспечив добавление в него свойства titleColor. Подсказка: установка красного цвета рисования в качестве текущего цвета вывода графических примитивов для объекта Graphics g осуществляется вызовом метода g.setColor(Color.red).
- Усовершенствовать компонент, обеспечив генерацию в нём событий типа TitleShiftEvent, предварительно создав соответствующий интерфейс. По желанию можно добавить и событие изменения цвета заголовка.
- *По желанию учащегося: Усовершенствовать компонент, обеспечив добавление в него свойства titleFont и методов, обеспечивающих установку нужного размера и типа фонта.

Литература

1. <http://java.sun.com/> - сайт SUN Java Technology
2. К.Арнольд,Дж.Гослинг. Язык программирования Java/Пер.с англ.-СПб:Питер,1997.- 304 с.
3. П.Нотон. Java. Справочное руководство/ Пер.с англ.-М.:Восточная книжная Компания,1996.-448 с.
4. Н.И.Смирнов. Java 2: Учебное пособие.- М.:”Три А”, 2000.-320 с.
5. Б.Эккель.Философия Java.Библиотека программиста. / Пер.с англ.-СПб:Питер, 2001.- 880 с.
6. Сафонов В.О.Введение в Java-технологии : Учебное пособие.-Наука, 2002.- 187 с.

Дополнительная литература

(рекомендуется для изучения после чтения данного учебного пособия)

7. М.Фаулер. Рефакторинг: улучшение существующего кода. / Пер.с англ.- СПб: Символ-Плюс, 2003. – 432 с.
8. Джошуа Блох. Java™ Эффективное программирование. / Пер.с англ.- М.: Издательство “Лори”, 2002.-224 с.