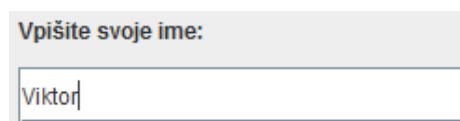


14.2 Vnosno polje za besedilo (*TextField*)

Vnosno polje *TextField* je okvirček, v katerega lahko uporabnik vpiše enovrstično besedilo, ki ga lahko program uporabi kot vhodni podatek.



Slika 81: Polje za besedilo *TextField*. Nad njim je dodan še napis (*JLabel*).

Gradnik lahko uporabimo tudi kot izhod, saj lahko njegovo vsebino spreminjamo s programom.

Konstruktorji razreda *TextField* omogočajo ustvarjanje vnosnega določeno dolžino (število znakov) in začetnim besedilom.

Tabela 11: Izbor konstruktorjev za vnosno polje

| |
|---|
| <code>TextField()</code> Ustvari novo vnosno polje. |
| <code>TextField(int columns)</code> Ustvari novo prazno vnosno polje za določeno število znakov. |
| <code>TextField(String text)</code> Ustvari novo vnosno polje z začetnim besedilom. |
| <code>TextField(String text, int columns)</code> Ustvari vnosno polje z določeno dolžino in z začetnim besedilom. |

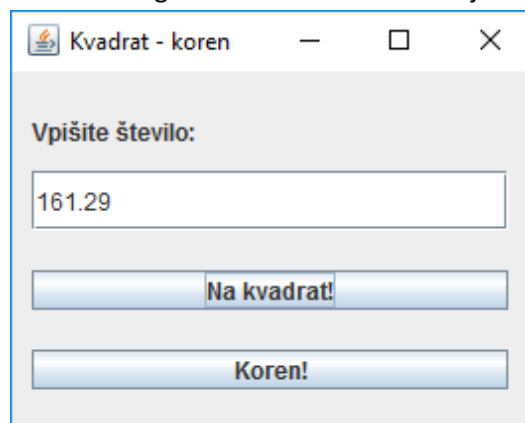
Najpomembnejši metodi vnosnega polja sta podedovani iz nadrazreda *TextComponent*. To sta metodi

- `setText(String str)`, ki v gradnik vpiše besedilo iz argumenta in
- `getText()`, ki vrne besedilo, ki je trenutno v vnosnem polju.

Če je v programu takšno besedilno vnosno polje "namenjeno" za vpis številskih podatkov, npr. starost uporabnika, je vpisano število še vedno zgolj besedilo, kodirano kot zaporedje znakov. V podatek številskega tipa ga moramo pretvoriti z ustrežno metodo. Prav tako moramo številski rezultat pretvoriti v besedilo, da ga lahko prikažemo v "vnosnem" polju. Oboje je prikazano v primerih spodaj.

V naslednjem primeru naredimo preprost kalkulator za kvadriranje in korenjenje realnih števil.

Vhodni podatek vpišemo v vnosno polje, nato s klikom na ustrezen gumb izvedemo kvadriranje oz. korenjenje. Za izpis rezultata uporabimo isto besedilno polje.



Slika 82: Grafična pododoba kalkulatorja