



# Кутия за въвеждане на данни

*Разработил: инж.А.Анчев*



# Прозорци за въвеждане

- Прозорецът за въвеждане служи за въвеждане на данни (текст или числа);
- Синтаксис

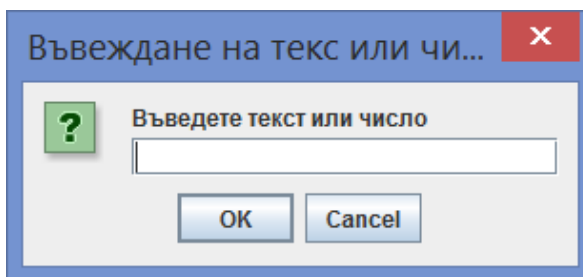
```
input=JOptionPane.showInputDialog(null,txt,title,JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
```

- Където
  - **txt** – съобщението
  - **title** – заглавие на прозореца
  - **JOptionPane.QUESTION\_MESSAGE** – вида на иконата
  - **input** – променлива за съхранение на въведените данни, тип String

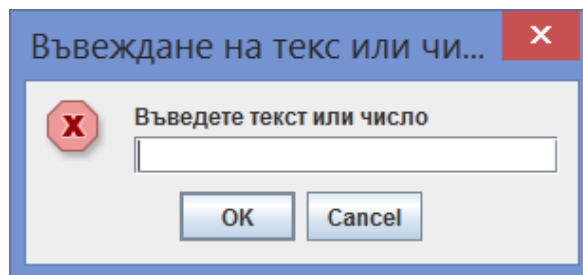


# Видове прозорци

## QUESTION\_MESSAGE

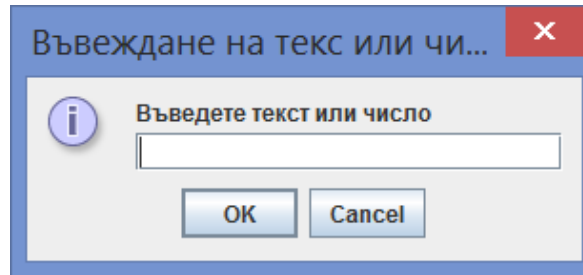


## ERROR\_MESSAGE

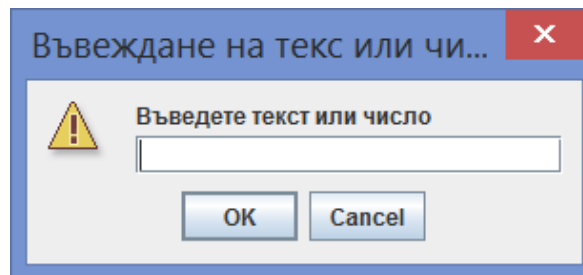




## INFORMATION\_MESSAGE

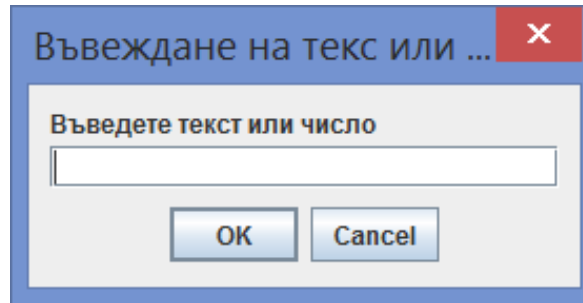


## WARNING\_MESSAGE





# PLAIN\_MESSAGE



**SOCIETY  
ROBOTIC**





# Пример

```
package inputbox;
import javax.swing.*;
/**
 * Програма за извеждането на видовете прозорци за въвеждане
 * @author eng.Anchev
 */
public class Inputbox {
    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        String input,txt,title;
        // Съобщение в прозореца за въвеждане на данни
        txt="Въведете текст или число";
        // Име на прозореца
        title="Въвеждане на текс или число";
        // показване на прозореца за въвеждане на данни
        // input=JOptionPane.showInputDialog(null,txt,title,JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
        // input=JOptionPane.showInputDialog(null,txt,title,JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        // input=JOptionPane.showInputDialog(null,txt,title,JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
        // input=JOptionPane.showInputDialog(null,txt,title,JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
        input=JOptionPane.showInputDialog(null,txt,title,JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
        if (input==null){ //ако не въведем нищо и затворим прозореца с CANCEL
            System.out.println("Не сте въвели нищо!");
        }
        else {
            System.out.println("Въвели сте числото "+input);
        }
        System.exit(0);
    }
}
```

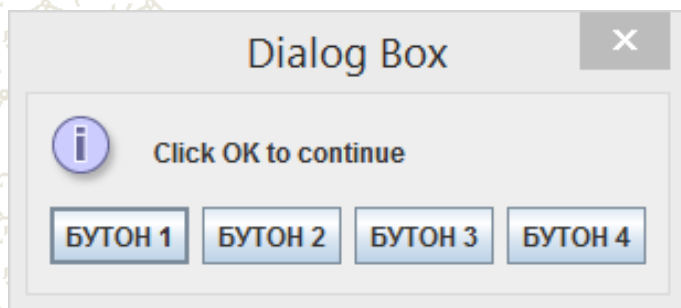




# Диалогова кутия

```
Object[] options = { „БУТОН 1“, „БУТОН 2“, „БУТОН 3“, „БУТОН 4“ };  
Object selectedValue=JOptionPane.showOptionDialog(null, "Click OK to continue",  
"Dialog Box",JOptionPane.DEFAULT_OPTION,  
JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE,null, options, options[0]);
```

```
Object[] options = { "БУТОН 1", "БУТОН 2", "БУТОН 3", "БУТОН 4" };  
Object selectedValue=JOptionPane.showOptionDialog(null, "Click OK to continue", "Dialog Box",  
JOptionPane.DEFAULT_OPTION, JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE,null, options, options[0]);
```



Променливата **selectedValue** получава като резултат поредния номер на натиснатия бутон.

