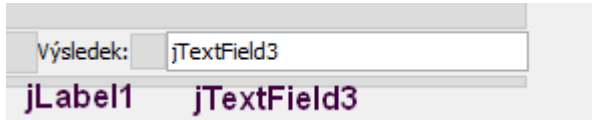


Komponenta JTextField

Komponenta představuje editační políčko, do kterého mohou být zadávány jednořádkové údaje z klávesnice. Potvrzení údajů je provedeno stiskem klávesy Enter. Zadávaný text může být delší než šířka *JTextFieldu*. Komponenta se používá, pokud potřebujeme od uživatele získat vstupní údaje nutné pro běh programu. Každý *JTextField* by měl být popsán pomocí komponenty *JLabelu* tak, aby jeho význam byl jasný.

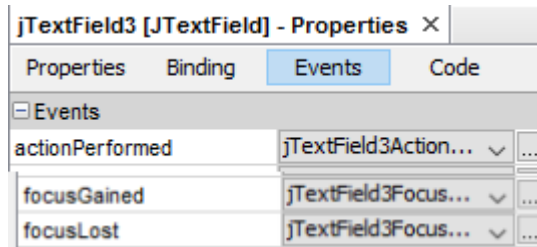


jLabel1 ... popisný text

jTextField3 ... editační políčko

```
int vysledek = a+b; // výpočet
jTextField3.setVisible(true); // políčko je viditelné
jTextField3.setEnabled(true); // políčko je dostupné
jTextField3.requestFocus(); // zaměření focusu na políčko
jTextField3.setText("Text vložený do políčka."); // vložení textu do políčka
jTextField3.setText(String.valueOf(vysledek)); // vložení čísla do políčka převodem na text
jTextField3.setText("" + vysledek); // vložení čísla do políčka přetypováním na text
String policko = jTextField3.getText(); // získání textu zapsaného do políčka
```

Metody políčka JTextField:



ActionPerformed ... metoda se spustí, pokud při focusu na políčku zmáčkne klávesu *Enter*.

```
private void jTextField3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
}
```

FocusGained ... metoda se spustí při vstupu na políčko pomocí myši nebo klávesou *TAB*.

```
private void jTextField3FocusGained(java.awt.event.FocusEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
}
```

FocusLost ... metoda se spustí při opuštění políčka.

```
private void jTextField3FocusLost(java.awt.event.FocusEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
}
```