

Seri Interaksi User

Form dan Textfield

Chocolove Mic

chocolove_mic@yahoo.co.uk

<http://www.mycgiserver.com/~chocolove2003>

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di **IlmuKomputer.Com** dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari **IlmuKomputer.Com**.

Pada saat membuat aplikasi kadang kita memerlukan suatu masukan yang diisi oleh pengguna untuk diproses. Untuk maksud tersebut diperlukan form yang didalamnya terdapat kolom isian.

Membuat Form dan Kolom Isian

Untuk membuat form diperlukan class Form sedangkan untuk membuat kolom isian diperlukan class TextField. Berikut adalah contoh kodenya.

FormUIMidlet01.java

```
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class FormUIMidlet01 extends MIDlet implements CommandListener{

    private Form form;
    private TextField textField;
    private Display display;
    private Command cmdKeluar;
    private Command cmdAksi;
    private Alert alert;
    private String strNama;

    public FormUIMidlet01() {
        form = new Form("Form UI");
        textField = new TextField("Nama :", "", 10, 0);
        cmdKeluar = new Command("Keluar", Command.EXIT, 1);
        cmdAksi = new Command("Aksi", Command.SCREEN, 2);

        form.addCommand(cmdKeluar);
        form.addCommand(cmdAksi);
        form.append(textField);
        form.setCommandListener(this);
    }
}
```

```
public void startApp() {
    display = Display.getDisplay(this);
    display.setCurrent(form);
}

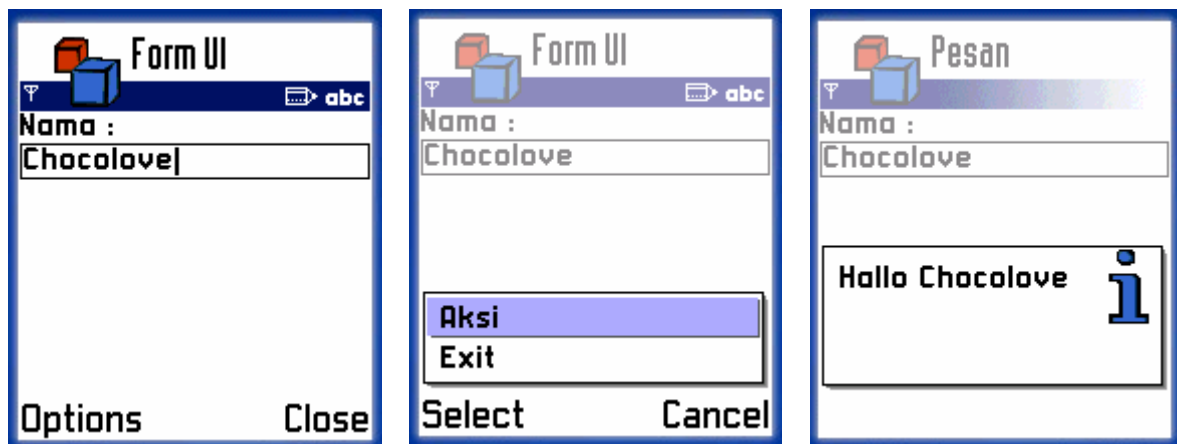
public void pauseApp() {
}

public void destroyApp(boolean unconditional) {
}

public void commandAction(Command c, Displayable d) {
    if (d == form) {
        if (c == cmdKeluar) {
            destroyApp(false);
            notifyDestroyed();
        }
        else if (c == cmdAksi) {
            strNama = textField.getString();
            alert = new Alert("Pesan");
            alert.setString("Hallo "+strNama);
            display.setCurrent(alert);
        }
    }
}
}
```

Sumber :-

Pada aplikasi di atas user akan memasukkan nama dan setelah menekan tombol Aksi maka akan ditampilkan alert yang akan menyapa user tersebut seperti yang ditampilkan oleh emulator Nokia seri 60 di bawah ini.



Transaksi Nilai Antar Kolom Isian

Contoh berikutnya akan memberikan contoh bagaimana mengirimkan nilai yang kita isikan untuk ditampilkan pada kolom isian yang lain. Sebagai contoh user memasukkan nilai pada kolom isian pertama dan setelah mengklik tombol Aksi maka nilai tersebut akan ditampilkan pada kolom isian yang kedua. Kode program dari kasus ini adalah sebagai berikut :

```
FormUIMidlet02.java
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;
public class FormUIMidlet02 extends MIDlet implements CommandListener{
```

```
private Form form;
private TextField textField1;
private TextField textField2;
private Display display;
private Command cmdKeluar;
private Command cmdAksi;
public String strText;

public FormUIMidlet02() {
    form = new Form("Form UI 2");
    textField1 = new TextField("Input 1 :", "", 10, 0);
    textField2 = new TextField("Input 2 :", "", 10, 0);
    cmdKeluar = new Command("Keluar", Command.EXIT, 1);
    cmdAksi = new Command("Aksi", Command.SCREEN, 2);

    form.addCommand(cmdKeluar);
    form.addCommand(cmdAksi);
    form.append(textField1);
    form.append(textField2);
    form.setCommandListener(this);
}

public void startApp() {
    display = Display.getDisplay(this);
    display.setCurrent(form);
}

public void pauseApp() {
}

public void destroyApp(boolean unconditional) {
}

public void commandAction(Command c, Displayable d) {
    if (d == form) {
        if (c == cmdKeluar) {
            destroyApp(false);
            notifyDestroyed();
        }
        else if (c == cmdAksi) {
            strText = textField1.getString();
            textField2.setString(strText);
        }
    }
}
}
```

Sumber : -

Berikut adalah tampilan dari program ini :

