

PEMOGRAMAN APLIKASI BERGERAK (Java ME)



IMAGE PADA FORM





ImageItem

- ❖ ImageItem merupakan Image sederhana yang dapat dimasukkan ke dalam komponen, seperti Form.
- ❖ ImageItem menyediakan kontrol layout pada gambar-gambar yang ditempatkan di dalam sebuah form.



Constructor ImageItem

- ❖ ImageItem menerima item layout sebagai parameter (Lihat pada bagian Item):

```
public ImageItem(  
String label,  
Image img,  
int layout,  
String altText )
```



Constructor ImageItem

Parameter-parameter pada konstruktor adalah:

- ❖ String label

Untuk memberikan judul pada objek ImageItem yang aktif.

- ❖ Image img

Objek Image yang akan dikontrol

- ❖ String altText

Untuk memberikan alternatif teks string pada gambar.

- ❖ int layout

Ada beberapa nilai layout yang bisa digunakan untuk parameter ini, yaitu:



Constructor ImageItem

- ❖ **ImageItem.LAYOUT_DEFAULT** : gambar akan diatur pada posisi standar.
- ❖ **ImageItem.LAYOUT_CENTER** : gambar akan diatur pada posisi tengah.
- ❖ **ImageItem.LAYOUT_LEFT** : gambar akan diatur pada posisi kiri.
- ❖ **ImageItem.LAYOUT_RIGHT** : gambar akan diatur pada posisi kanan.
- ❖ **ImageItem.LAYOUT_NEWLINE_AFTER** : setelah gambar dibuat akan diberikan sebuah baris baru.
- ❖ **ImageItem.LAYOUT_NEWLINE_BEFORE** : sebelum gambar dibuat akan diberikan sebuah baris baru.



Fungsi-fungsi ImagemItem

Fungsi-fungsi penting dalam class ImagemItem ini adalah:

❖ public String **getAltText()**

menghasilkan teks string yang merupakan teks alternatif dari objek ImagemItem.

❖ public Image **getImage()**

Menghasilkan objek Image dari objek ImagemItem yang bersangkutan.

❖ public int **getLayout()**

Menghasilkan tipe layout yang digunakan oleh objek ImagemItem yang bersangkutan.

❖ public void **setAltText(String altText)**

Menetapkan teks string yang merupakan teks alternatif pada objek ImagemItem



Fungsi-fungsi ImageItem

❖ public void **setImage(Image img)**

Menetapkan objek Image dari objek ImageItem yang bersangkutan.

❖ public void **setLayout(int layout)**

Menetapkan tipe layout yang digunakan oleh objek ImageItem yang bersangkutan.

Menampilkan Image

Tambahkan baris kode berikut ke dalam project sebelumnya :

```
❖ Image imgContoh;
```

```
❖ imgContoh = Image.createImage("/gambar01.jpg");
```

```
❖ frmTampil.append(new ImageItem(null, imgContoh,  
ImageItem.LAYOUT_CENTER,null));
```

Keterangan

Pilih opsi kedua :
Surround
Statement
with try-
catch

```
public class ProgramPertama extends MIDlet implements CommandListener {
```

```
    Display display;  
    Form frmTampil;  
    Command cmdKeluar;
```

```
    Image imgContoh;
```

```
    public ProgramPertama ()
```

```
    {  
        display = Display.getDisplay(this);  
        frmTampil = new Form("Contoh Command");  
        cmdKeluar = new Command("Keluar", Command.EXIT, 1);  
        frmTampil.addCommand(cmdKeluar);  
        frmTampil.setCommandListener(this);
```

unreported exception java.io.IOException; must be caught or declared to be thrown

```
        imgContoh = Image.createImage("/gambar01.jpg");
```

- ⚡ Add throws clause for java.io.IOException
- 💡 Surround Statement with try-catch
- 💡 Surround Block with try-catch

```
        frmTampil.addItem(null, imgContoh, ImageItem.LAYOUT_CENTER, null);
```

```
    }  
    public void startApp() {  
        display.setCurrent(frmTampil);
```

```
    }  
    public void pauseApp() {
```

```
    }  
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
```

```
    }  
    public void commandAction(Command c, Displayable d) {  
        if (c == cmdKeluar)
```

Menampilkan Image

Tambahkan baris kode berikut ke dalam project sebelumnya :

```
❖ Image imgContoh;
```

```
❖ try {  
❖     imgContoh = Image.createImage("/gambar01.jpg");  
❖ } catch (Exception e){  
❖     System.out.println("gagal create image");  
❖ }
```

```
❖ frmTampil.append(new ImageItem(null, imgContoh,  
ImageItem.LAYOUT_CENTER,null));
```



Latihan

- ❖ Tambahkan lebih dari satu image ke dalam Form yang anda buat



Thanks!

