

1 A Clase AbstractTableModel: Crear táboas personalizadas para interfaces de usuario en Swing

1.1 Sumario

- 1 Clase AbstractTableModel: Crear táboas personalizadas para interfaces de usuarios en Swing
 - ♦ 1.1 Introducción
 - ♦ 1.2 Principais métodos da clase AbstractTableModel
 - ◊ 1.2.1 Exemplo
 - ♦ 1.3 Implementación con Bases de Datos

2 Clase AbstractTableModel: Crear táboas personalizadas para interfaces de usuarios en Swing

2.1 Introducción

En Java a clase **AbstractTableModel** dentro do paquete **javax.swing.table** é unha implementación da interface **TableModel**, que proporciona mediante métodos a un **JTable** (**Compoñente de Swing que se emprega para amosar conxuntos de datos nunha táboa**) o mecanismo para a obtención de información que debe visualizar.

2.2 Principais métodos da clase AbstractTableModel

- int **getColumnCount()**: Devolve o número de columnas que terá a táboa.
- int **getRowCount()**: Devolve o número de filas que terá a táboa.
- String **columnName(int indicecolumna)**: Devolve o nome da columna do índice que se especifica.
- Object **getValueAt(int indicefila, int indicecolumna)**: Devolve o valor que corresponde á celda do índice de fila e índice de columna que se especifica.
- Class<?> **getColumnClass(int indicecolumna)**: Devolve a superclase máis específica á que pertencen os elementos asociados á columna indicada. Este método non resulta imprescindible sobrescribilo. Se non se sobreescribe considérase que o tipo de todas as columnas é String.

2.2.1 Exemplo

Ver a ligazón: [Conexión mediante JDBC a Java DB Derby amosando os resultados das consultas nun JTable](#)

2.3 Implementación con Bases de Datos

NOTA: Máis información sobre conexión de bases de datos en Java nas seguintes ligazóns:

1. [Apéndices-Ver Apéndice C](#)
2. [Traballando con Java DB Derby no IDE NetBeans](#)