En este tutorial veremos cómo crear una aplicación que muestre un menú gráfico con el lenguaje de programación Java y la biblioteca Swing.

Tutorial para crear un menú gráfico en Java con la biblioteca Swing

El menú tendrá por título Opciones, con 3 opciones anidadas. Para este tutorial, utilizaremos el software IntelliJ IDEA.

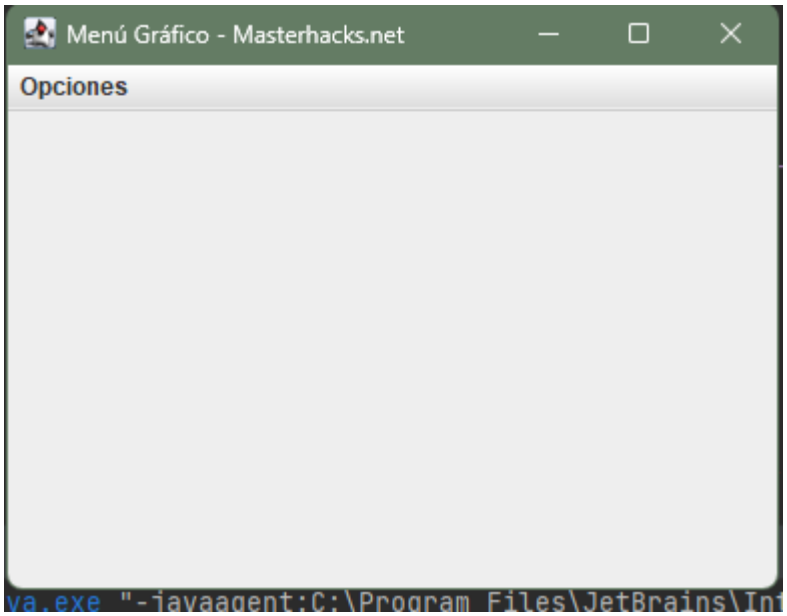
El código es el siguiente:

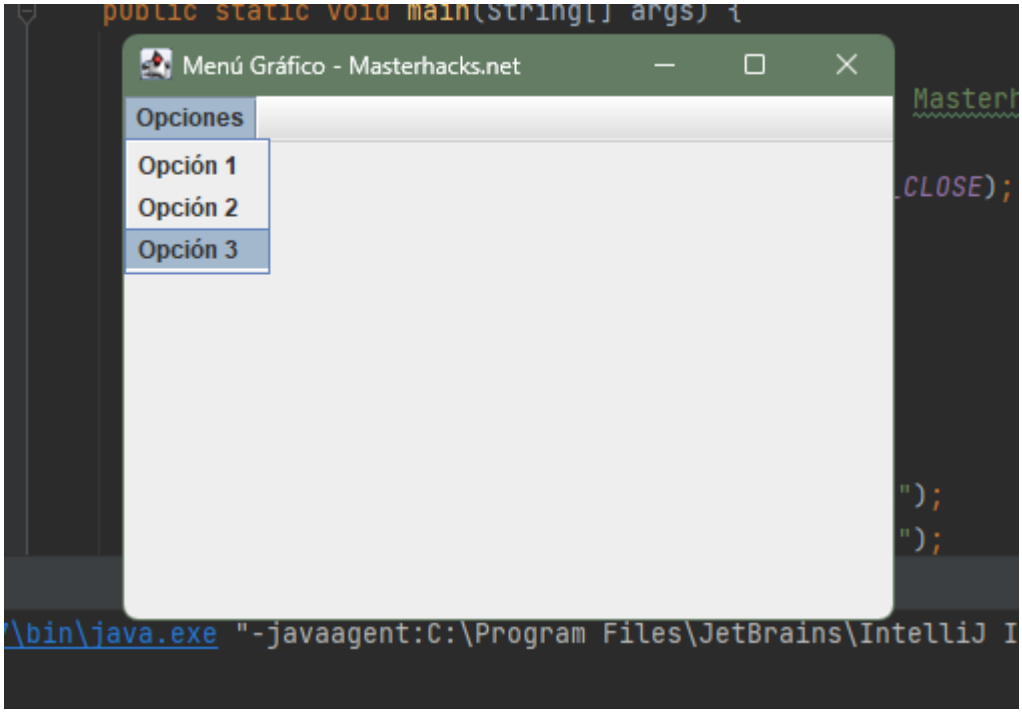
```
import javax.swing.*;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;

public class Menu {
    public static void main(String[] args) {
        // Se crea el marco principal
        JFrame frame = new JFrame("Menú Gráfico -
Masterhacks.net");
        frame.setSize(400, 300);
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        // Se Crea la barra de menú
        JMenuBar menuBar = new JMenuBar();

        // Se crean los menús
        JMenu menu = new JMenu("Opciones");
        JMenuItem item1 = new JMenuItem("Opción 1");
        JMenuItem item2 = new JMenuItem("Opción 2");
```

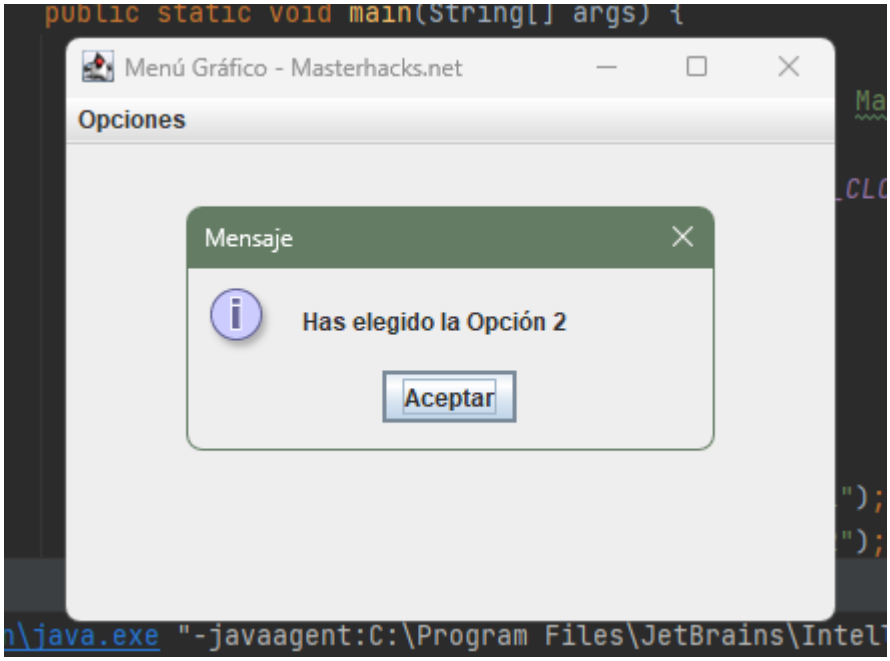
```
        JMenuItem item3 = new JMenuItem("Opción 3");

        // Añadir acciones a los elementos del menú
        item1.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Has
elegido la Opción 1");
            }
        });

        item2.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Has
elegido la Opción 2");
            }
        });

        item3.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                JOptionPane.showMessageDialog(frame, "Has
elegido la Opción 3");
            }
        });

        // Añadir los elementos al menú
        menu.add(item1);
        menu.add(item2);
        menu.add(item3);

        // Añadir el menú a la barra de menú
```

```
            menuBar.add(menu);

            // Establecer la barra de menú en el marco
            frame.setJMenuBar(menuBar);

            // Hacer visible el marco
            frame.setVisible(true);
        }
    }
```

Al correr el código, el resultado es el siguiente:




Menú Gráfico - Masterhacks.net
Opciones
Opción 1
Opción 2
Opción 3
\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ I


Menú Gráfico - Masterhacks.net
Opciones
Mensaje
Has elegido la Opción 2
Aceptar
\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\Intel

En la parte donde se crea el marco principal, se utiliza un *JFrame* para crear la ventana gráfica, y se establece el tamaño con *frame.setSize*, que, en este caso será de 400 x 300 px.

Al abrir un elemento del menú, se utiliza *actionPerformed* para llamar a un evento *«ActionEvent e»* que realiza acciones programas a un evento, en este caso, dar clic en el elemento del menú. Al dar clic, mediante el atributo *JOptionPane.showMessageDialog* se muestra un mensaje tipo popup en la pantalla, con un botón para aceptar.

Como puedes observar, el código es sencillo, sin embargo, si tienes alguna duda o comentario al respecto, ¡déjalo aquí abajo!