

EJERCICIOS T. 11. Componentes y contenedores Swing

1. Desarrolle interfaces gráficas en que aparezcan los diferentes componentes tratados en el tema, de modo que le sirvan como ejemplo de su funcionamiento. Puede basarse en los ejemplos vistos en clase, cuyas capturas de pantalla aparecen en las diapositivas del tema.

2. Implemente un sencillo editor de textos como el que aparece en la siguiente figura. Dicho editor permitirá cargar un fichero de texto (extensión .txt o .TXT), modificarlo o crear uno nuevo. A su vez permitirá guardar los cambios que se realicen con el mismo nombre, o bien guardarlo con otro distinto (o con el que queramos, si se trata de un fichero nuevo). Tenga en cuenta que la posibilidad de guardar un fichero con el mismo nombre que tenía sólo se debe ofrecer cuando el fichero ya tuviese un nombre dado, y no cuando acaba de empezar a crear uno nuevo. Cree también un botón que le permita limpiar el contenido del fichero, y comenzar de cero, o bien guardarlo vacío.



3. A partir de la aplicación anterior, y de las clases desarrolladas en temas anteriores para la construcción de un pequeño compilador, cree una interfaz gráfica de usuario con un editor de código, que pueda ser compilado, mostrando los errores de sintaxis en una zona creada a tal fin. La comprobación de sintaxis tendrá en cuenta únicamente, como ya se ha hecho, la compensación de símbolos como paréntesis, corchetes, llaves, etc. No olvide que la región en que se muestran los resultados de la compilación no podrá ser editada por el usuario.

T. 11. Componentes y contenedores Swing

