

AD07.- Creación de componentes visuales.

Orientaciones para el alumnado

Esta es la séptima Unidad de Trabajo del módulo.

Es una unidad que completa el desarrollo del módulo, ya que se exponen los conceptos y pasos a seguir para la que puedas crear componentes que encapsulen el acceso a datos. Este concepto es muy importante porque favorece aspectos como la encapsulación y reutilización del código.

En concreto, esta unidad se centra en determinar la creación del componente teniendo en cuenta todas sus propiedades, usando herramientas de diseño y con un ejemplo práctico al final de la unidad donde podrás crear componentes con el Entorno de Desarrollo NetBeans, centrado en la conexión con una base de datos y la explotación de la misma.

Datos generales de la Unidad de Trabajo

| Nombre completo del MP | Acceso a datos. | Siglas MP | AD |
|------------------------------|---|-----------|----|
| Nº y título de la UT | 07.- Creación de componentes visuales. | | |
| Índice o tabla de contenidos | <ul style="list-style-type: none">1.- Concepto de componente. Características.2.- Propiedades y atributos.3.- Editores de propiedades.4.- Eventos. Asociación de acciones a eventos.5.- Introspección. Reflexión.6.- Persistencia del componente.7.- Propiedades simples e indexadas.8.- Propiedades simples e indexas.9.- Herramientas para el desarrollo de componentes visuales.10.- Empaquetado de los componentes.11.- Elaboración de un componente de ejemplo.<ul style="list-style-type: none">11.1.- Modelo o base de datos.11.2.- Controlador o lógico del modelo.11.3.- Estructura del JavaBean.11.4.- Creación del componente.11.5.- Añadir propiedades.11.6.- Implementar el comportamiento.11.7.- Gestión de eventos.11.8.- Uso de componentes previamente elaborados en NetBeans.Anexo.- Licencias de recursos. | | |

| | | |
|--|---|-----------|
| <p>Objetivos</p> | <p>a. Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.</p> <p>b. Gestionar la información almacenada, planificando e implementando sistemas de formularios e informes para desarrollar aplicaciones de gestión.</p> <p>c. Seleccionar y utilizar herramientas específicas, lenguajes y librerías, evaluando sus posibilidades y siguiendo un manual de estilo, para manipular e integrar en aplicaciones multiplataforma contenidos gráficos y componentes multimedia.</p> <p>d. Emplear herramientas de desarrollo, lenguajes y componentes visuales, siguiendo las especificaciones y verificando interactividad y usabilidad, para desarrollar interfaces gráficos de usuario en aplicaciones multiplataforma.</p> <p>e. Seleccionar y emplear técnicas y herramientas, evaluando la utilidad de los asistentes de instalación generados, para empaquetar aplicaciones.</p> <p>f. Establecer procedimientos, verificando su funcionalidad, para desplegar y distribuir aplicaciones.</p> | |
| <p>Temporalización (estimación)</p> | <p>Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h)</p> | <p>15</p> |
| | <p>Tiempo necesario para completar la tarea (h)</p> | <p>2</p> |
| | <p>Tiempo necesario para completar el examen (h)</p> | <p>1</p> |
| | <p>Nº de días que se recomienda dedicar a esta unidad</p> | <p>13</p> |
| | <p>La temporalización anterior no deja de ser una estimación media, ya que el tiempo a invertir va a depender mucho de las circunstancias personales de cada cual.</p> | |
| <p>Consejos y recomendaciones</p> | <ul style="list-style-type: none"> ✔ Esta unidad incorpora muchos conceptos que tal vez sean nuevos para ti. Por ello es necesario que dediques suficiente tiempo para entender muy bien todas las ideas. ✔ Hay que entender muy bien los conceptos clave y propiedades de los componentes visuales, así como las herramientas de diseño para poderlos desarrollar. ✔ Sería bueno que te familiarizaras si no lo estás con el uso del entorno de desarrollo NetBeans, configurarlo y añadir funcionalidades será clave para el éxito esta unidad y de unidades posteriores. | |

