



Objetivos:

- Conocer los componentes básicos para el desarrollo de interfaces gráficas
- Utilizar las propiedades y métodos de la clase JFrame

1. Desarrolla una ventana con el título "Mi primera ventana". Las dimensiones deben ser 100x100 y no se puede modificar el tamaño de la ventana. Ejecuta la aplicación.
2. Modifica la ventana desarrollada para que se muestre inicialmente centrada en la pantalla.
3. Modifica la clase para que la clase aparezca/desaparezca cada 5 segundos. La pantalla aparecerá cada vez en una ubicación distinta.