

Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información Ingeniería de Software Laboratorio 1: Introducción al desarrollo de interfaces gráficas

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.