



Centro Integrado de Formación Profesional
AVILÉS
Principado de Asturias

UNIDAD 1:
CREACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO
ACTIVIDAD 2

DESARROLLO DE INTERFACES

2º CURSO

C.F.G.S. DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

Entrega de la práctica

Sube el código de tu proyecto a un repositorio en GitHub llamado DIAct1_2 e incluye en la tarea el enlace a dicho repositorio. Si lo deseas, puedes utilizar cualquier otra plataforma como BitBucket e igualmente, debes añadir el enlace al repositorio en la tarea.

Enunciado

Se necesita crear una clase que representará a un Alumno de un centro educativo.

De cada alumno se quiere conocer el nombre, apellidos, email, edad y teléfono.

Se necesitan diferentes constructores.

- Sin argumentos.
- Nombre, apellidos y edad.
- Todos los atributos.

Hay que implementar todos los getters/setters. Además, se debe añadir un método que indique si el alumno es mayor de edad (≥ 18 años).

Implementa un formulario que contenga cuadros de texto para introducir los datos de un alumno junto con sus correspondientes etiquetas. Además, este formulario debe tener un botón Añadir, con el cual se irán agregando los datos de los cuadros de texto a un array estático (static) de objetos Alumno. Para eso, debes hacer lo siguiente:

1. Crear una clase llamada Principal con un método main. Esta clase abrirá el formulario que has creado anteriormente (puedes copiar la parte correspondiente del main que introduce Java en el JFrame para que se muestre).
2. La clase Principal contendrá un array estático de cinco objetos Alumno. Si se intenta dar de alta más de esos alumnos, el formulario mostrará un mensaje de error que irá ubicado en una etiqueta de color rojo. Esa etiqueta estará oculta mientras no se supere esa cantidad y solo se mostrará al superar los cinco alumnos.
3. (Ampliación). Incluir una etiqueta que muestre el nombre y apellidos del alumno más joven que se ha dado de alta. Debe hacerlo en tiempo real, es decir, a medida que se vayan añadiendo alumnos, el sistema evaluará cuál es el más joven introducido hasta el momento y lo mostrará en la etiqueta correspondiente.