

**Prueba escrita de Desenvolvemento de Interfaces**  
**UD3: Creación de compoñentes visuais**

PE3 - CA3.1:	PE3 - CA3.2:	PE3 - CA3.3:	PE3 - CA3.4:	PE3 - CA3.5:	PE3 - CA3.6:	PE3 - CA3.7:	Cualificación:
10% (ME)	10% (ME)	10% (ME)	10% (ME)				



**Apellidos, Nombre: Amado Cibreiro, Adrés**

**Fecha: 04/12/2024**



**1.1 Implementa el componente de texto AdvancedTextField basado en JTextField, atendiendo a las siguientes características:**

CA3.2 Créanse compoñentes visuais. (10% - ME)

- a) Crea el componente dentro del paquete controls
- b) Propiedades a implementar:
  - advancedAnchor: para definir el componente en unidades enteras (columnas) empleando el tipo de datos int.
  - advancedFont: para definir la fuente empleando el tipo java.awt.Font.
  - advancedBackColor: para definir de fondo del componente empleando el tipo java.awt.Color.

CA3.1 Identifícanse as ferramentas para deseño e proba de compoñentes. (10% - ME)

- c) Crea el editor de propiedades para el componente.

CA3.3 Definíronse as súas propiedades e asignáronse valores por defecto. (10% - ME)

- d) Establece el color amarillo como color por defecto para la propiedad advancedBackColor del componente AdvancedTextField.

CA3.7 Empaquetáronse compoñentes

- e) Empaqueta el componente para su distribución.

CA3.6 Documentáronse os compoñentes creados.

- f) Crea un manual en el que se explique cómo importar y usar en Netbeans el componente anteriormente creado en una aplicación.

Entrega el proyecto de NetBeans, incluyendo el componente distribuible, comprimido en formato zip empleando la nomenclatura siguiente:

- UD3\_Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_PE1.zip

Prueba escrita de Desenvolvemento de Interfaces  
UD3: Creación de compoñentes visuais



1.2 Implementa una aplicación en la que se haga uso del componente, atendiendo a las siguientes características:

CA3.4 Determináronse os eventos aos que debe responder o compoñente e asociáronselles as accións correspondentes. (10% - ME)

- a) Añade una acción al componente de tal forma que al pulsar “Enter” se muestre el mensaje “Enter” en un diálogo.

CA3.5 Realizáronse probas unitarias sobre os compoñentes desenvolvidos.

- b) Prueba que el componente establece de forma automática el color por defecto.

Entrega el proyecto de NetBeans, incluyendo la aplicación distribuible, comprimido en formato zip empleando la nomenclatura siguiente:

- UD3\_Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_PE2.zip

# Manual de uso

## **Importar y usar un Componente Personalizado en Netbeans**

Andrés Amado Cibreiro

2º DAM

## Sumario

Paso 1: Crear el proyecto.....	5
Paso 2: Ubicar el archivo .jar dentro de la estructura del proyecto.....	6
Paso 3: Importar el componente a la Palette.....	9

## Índice de figuras

Figura 1: Paso 1, parte 1 (estructura inicial del proyecto).....	5
Figura 2: Paso 1, parte 2 (copiamos el .jar a la ruta src/libs).....	6
Figura 3: Paso 2, parte 1 (Proyect < Properties).....	7
Figura 4: Paso 2, parte 2 (Add JAR/Folder).....	8
Figura 5: Paso 2, parte 3 (Seleccionamos el .jar marcando "Relative Path").....	9
Figura 6: Paso 3, parte 1 ("Tools" < "Palette" < "Swing/AWT Components").....	10
Figura 7: Paso 3, parte 2 (Add from JAR...).....	11
Figura 8: Paso 3, parte 3 (Localizar .jar).....	12
Figura 9: Paso 3, parte 4 (Selección del componente).....	13
Figura 10: Paso 3, parte 5 (Añadir a una categoría de la paleta).....	14
Figura 11: Paso 3, parte 6 (Refrescamos la Palette).....	15
Figura 12: Paso 3, resultado.....	15
Figura 13: Paso 3, ejemplo de uso.....	16

## Paso 1: Crear el proyecto

Procedemos a crear el proyecto. Seguidamente en dentro de la carpeta src (Vista en el ide como “Source Packages”) ubicaremos dos archivos imprescindibles. Primeramente un “JForm” o un “Jdialog”, como se prefiera, para poder probar el uso de nuestro nuevo componente. Y dentro del directorio libs (si no se dispone de dicha carpeta, se crea manualmente) depositaremos el .jar de nuestro componente.

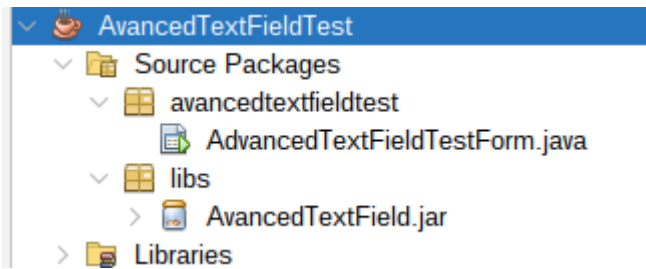


Figura 1: Paso 1, parte 1 (estructura inicial del proyecto)

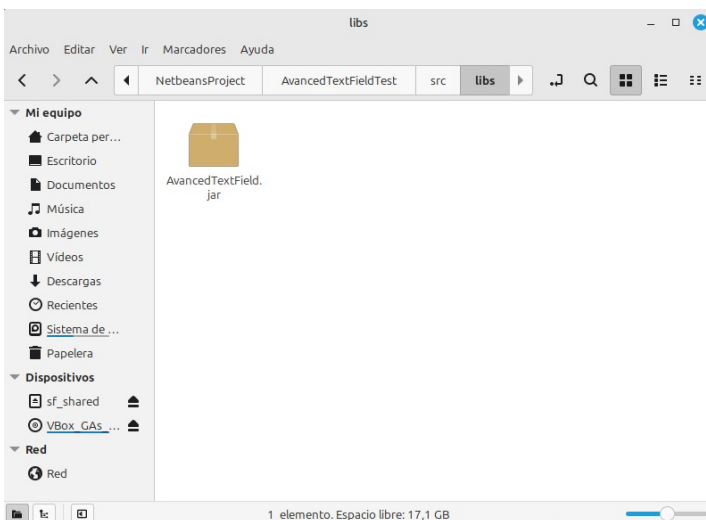


Figura 2: Paso 1, parte 2 (copiamos el .jar a la ruta src/libs)

## Paso 2: Ubicar el archivo .jar dentro de la estructura del proyecto

Hacemos click derecho sobre el proyecto < “Properties”

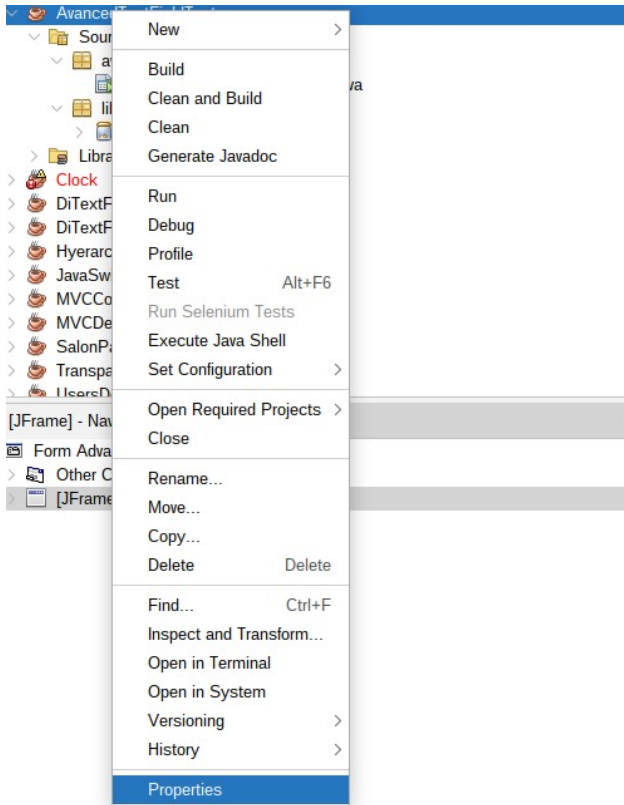


Figura 3: Paso 2, parte 1 (Proyect < Properties)

## Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces

### UD3: Creación de componentes visuais

En el menú de la izquierda seleccionamos “Libraries”. Donde pone “Classpath” siguiendo su correspondiente fila a la derecha hay un botón con el símbolo “+”. Presionamos dicho botón y seleccionamos “Add JAR/Folder”

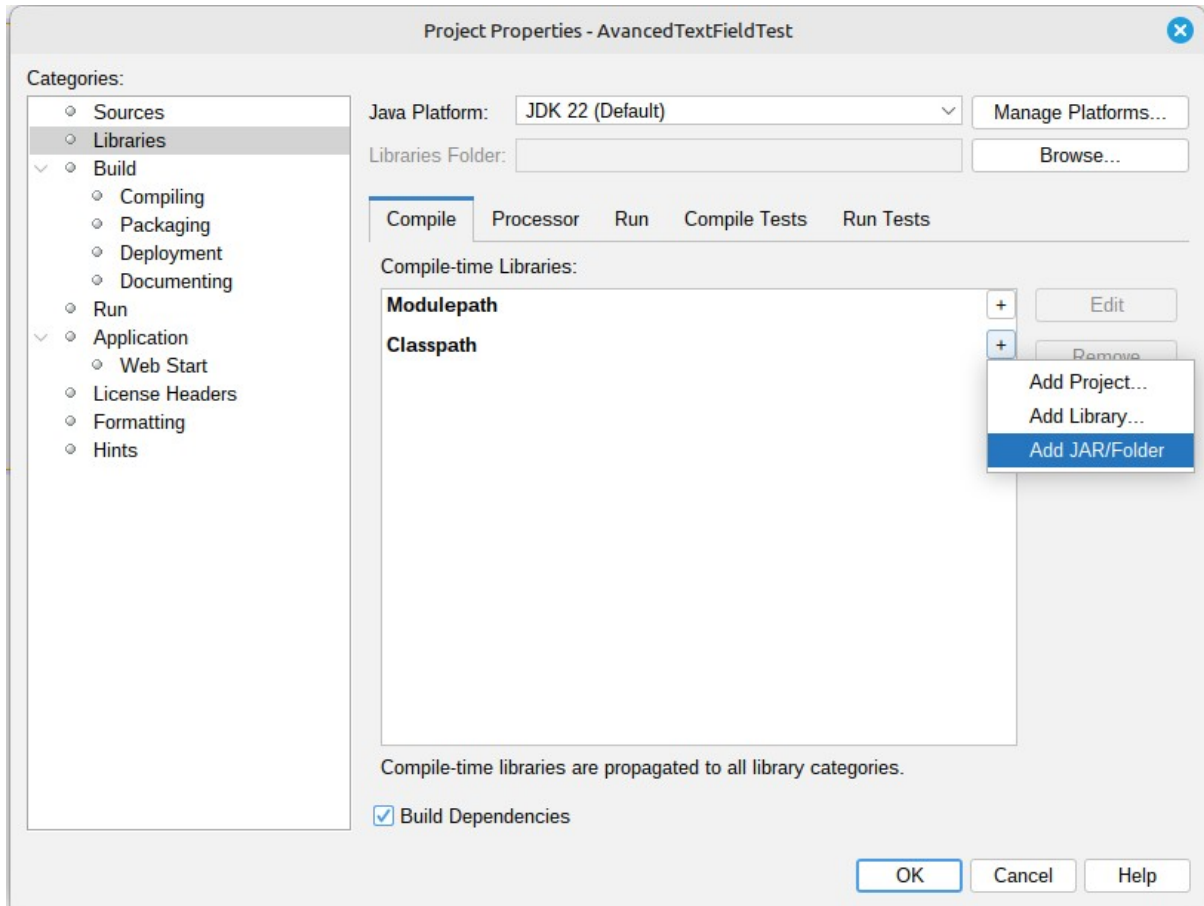


Figura 4: Paso 2, parte 2 (Add JAR/Folder)

## Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces

### UD3: Creación de componentes visuais

Seleccionamos nuestro componente. Si no aparece de primeras, podemos usar la barra de búsqueda para ir moviéndonos entre directorios hasta ubicar nuestro componente, en este caso mi ruta sería “src/libs/AvancedTextField.jar”. Es importante marcar “Relative Path” para la correcta vinculación y que no de fallo a la hora de mover el proyecto de máquina.

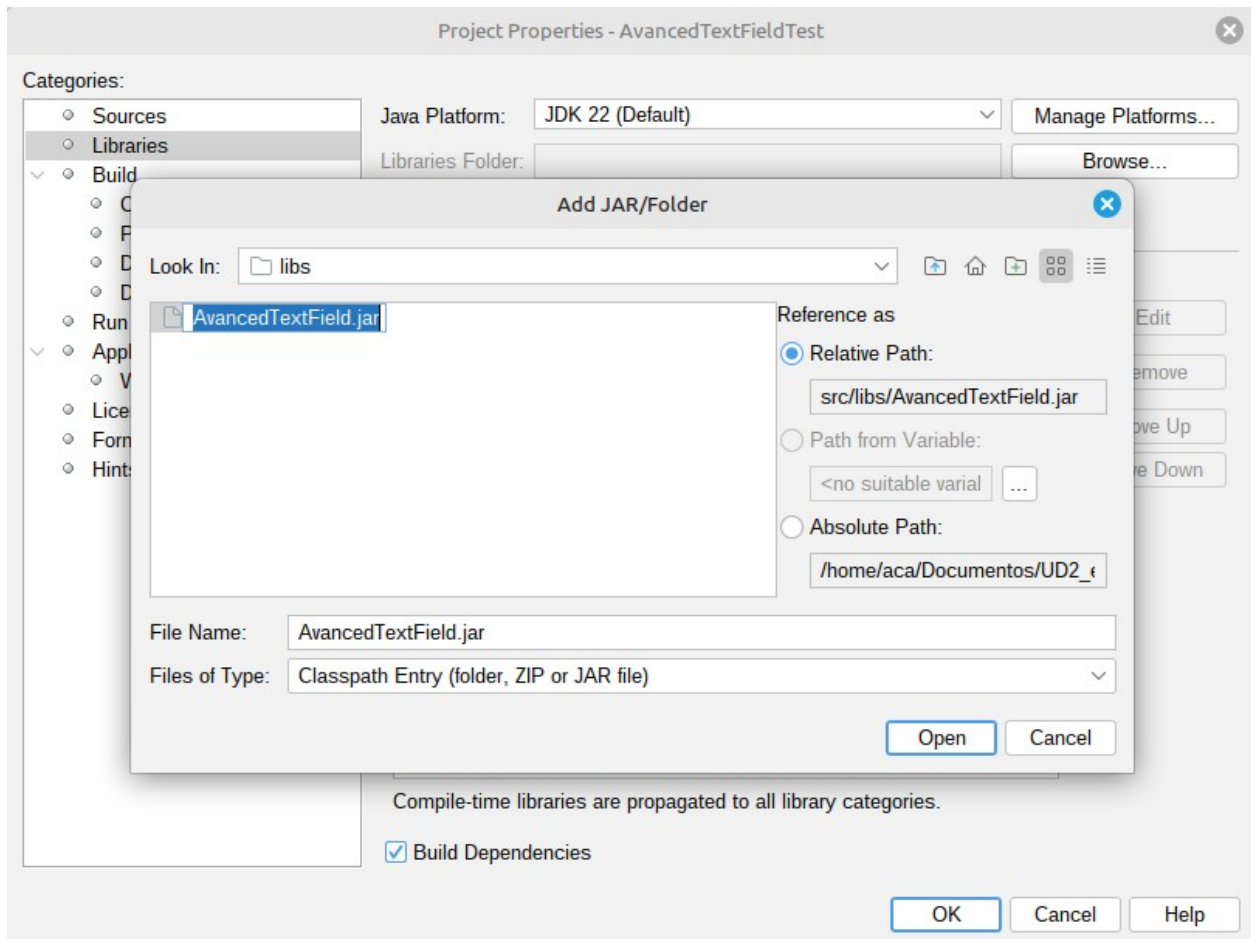


Figura 5: Paso 2, parte 3 (Seleccionamos el .jar marcando "Relative Path")



## Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces UD3: Creación de componentes visuais

### Paso 3: Importar el componente a la Palette

Teniendo abierto nuestro Jform, navegamos mediante el menú principal del ide:  
“Tools” < “Palette” < “Swing/AWT Components”

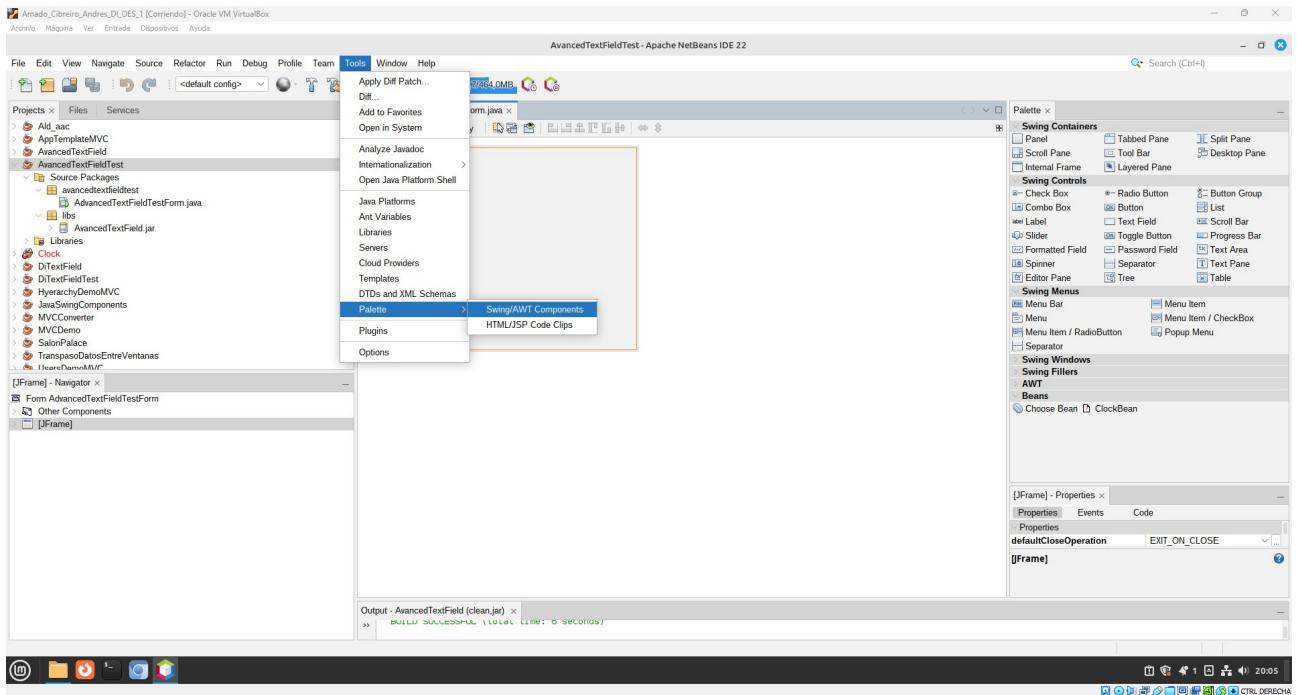


Figura 6: Paso 3, parte 1 (“Tools” < “Palette” < “Swing/AWT Components”)

Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces  
UD3: Creación de componentes visuais

Una vez en este menú, seleccionamos la carpeta “Beans” y presioamos el botón “Add from JAR...”

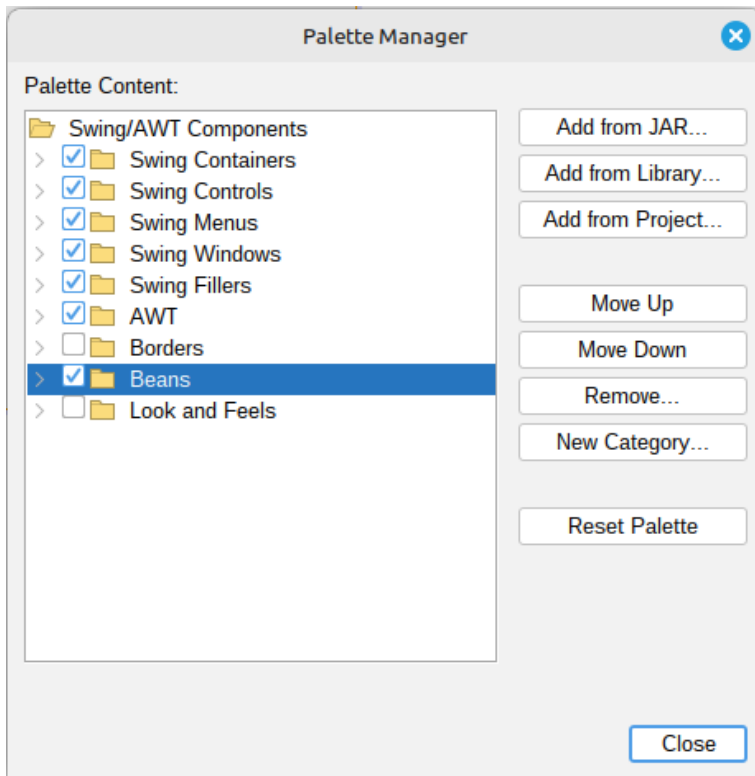


Figura 7: Paso 3, parte 2 (Add from JAR...)

Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces  
UD3: Creación de compoñentes visuais

Localizamos el .jar y presionamos “Next”

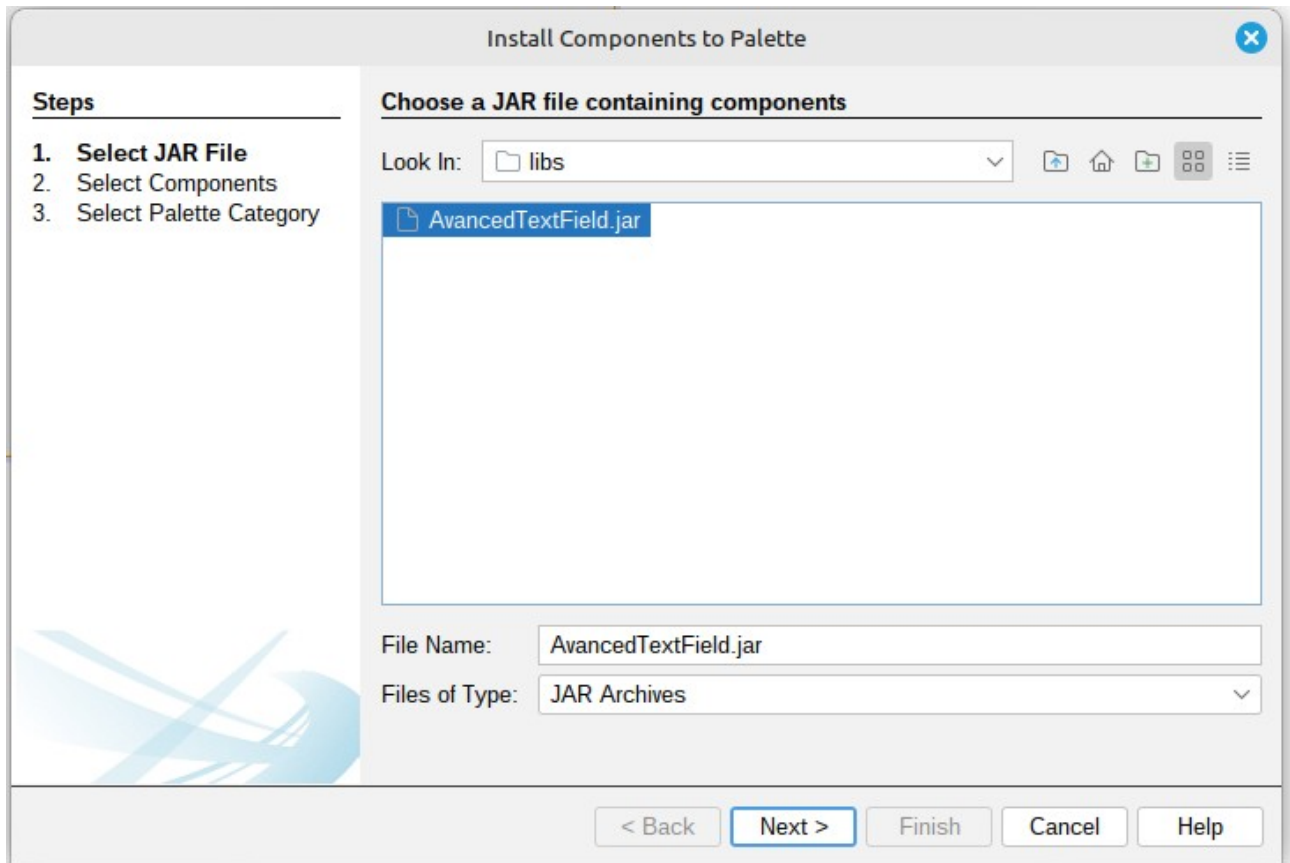


Figura 8: Paso 3, parte 3 (Localizar .jar)

## Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces UD3: Creación de componentes visuais

Seleccionamos el componente y presionamos “Next”

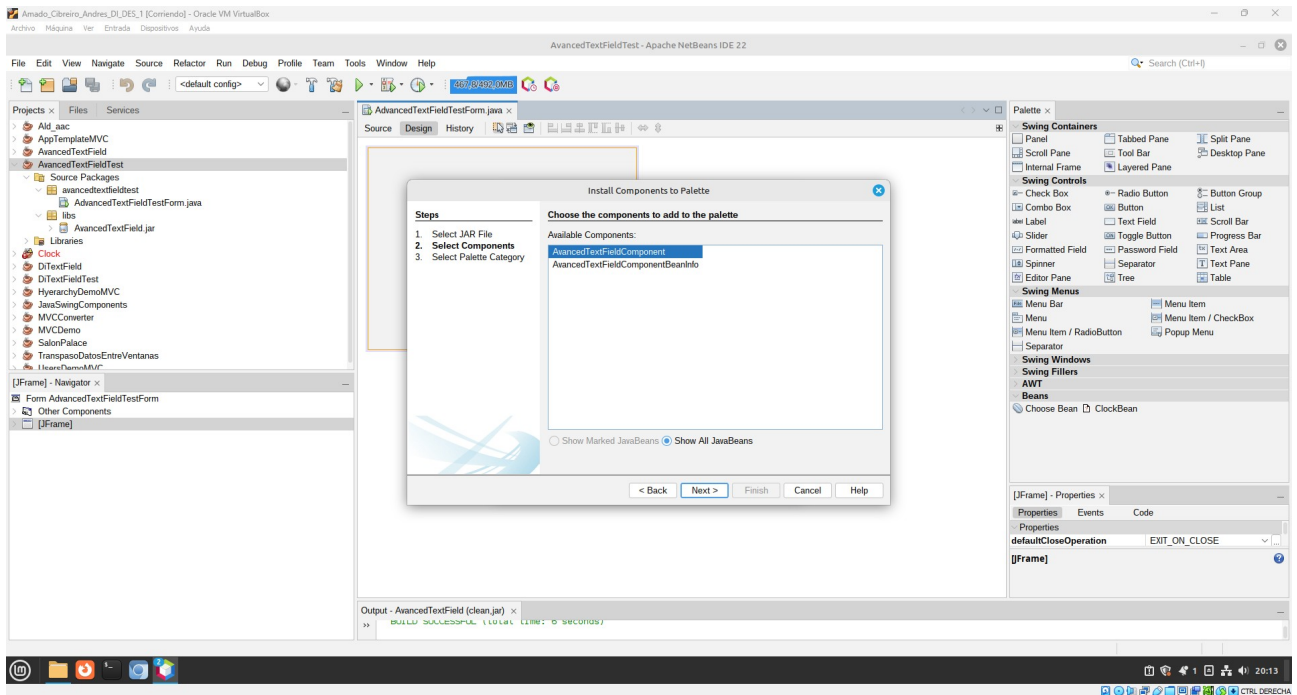


Figura 9: Paso 3, parte 4 (Selección del componente)

## Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces UD3: Creación de componentes visuais

Aquí podemos elegir a qué categoría de la paleta agregarlo. Yo elijo la carpeta Beans.  
Presionamos “Finish”

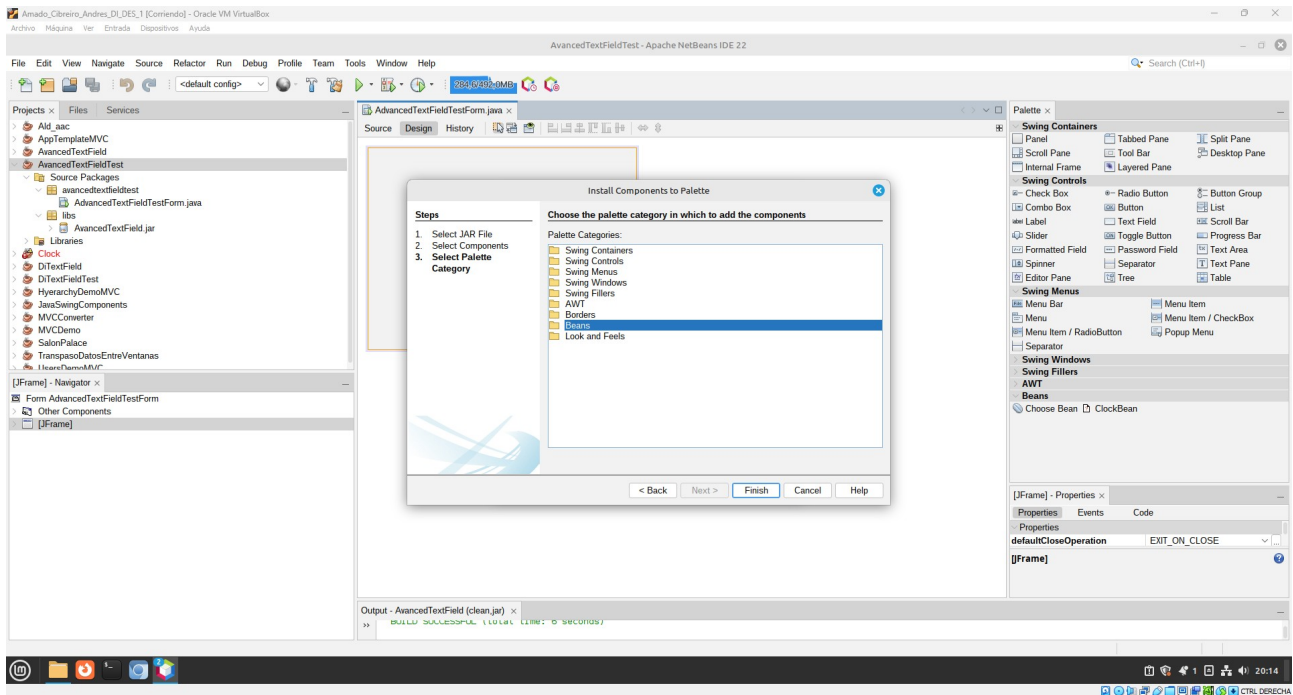


Figura 10: Paso 3, parte 5 (Añadir a una categoría de la paleta)

## Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces

### UD3: Creación de componentes visuais

Ahora debería de parecer en la Palette. Si no aparece, haremos click derecho en un sitio vacío de la Palette y presionamos “Refresh Palette”.

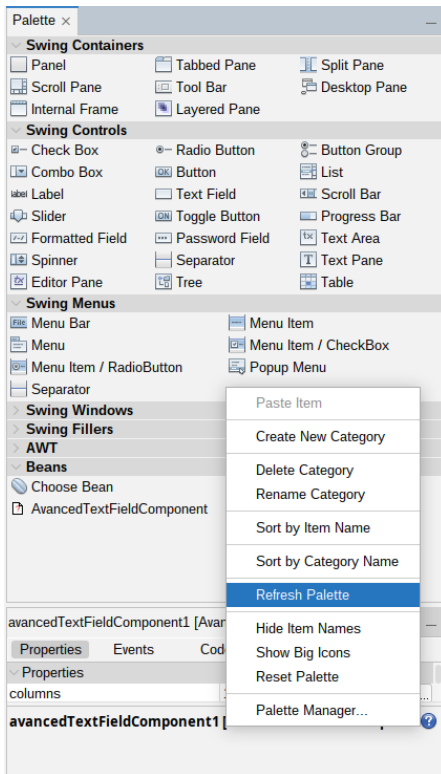


Figura 11: Paso 3, parte 6 (Refrescamos la Palette)

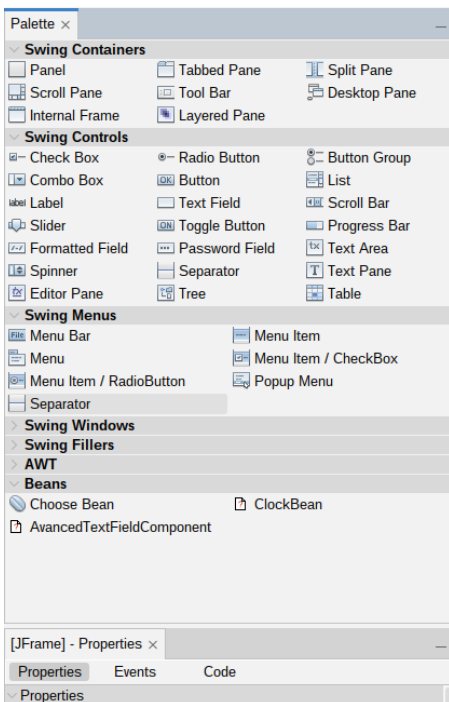


Figura 12: Paso 3, resultado

## Prueba escrita de Desenvolvimento de Interfaces UD3: Creación de componentes visuais

Ejemplo de cómo se vería el componente al simplemente arrastrarlo.

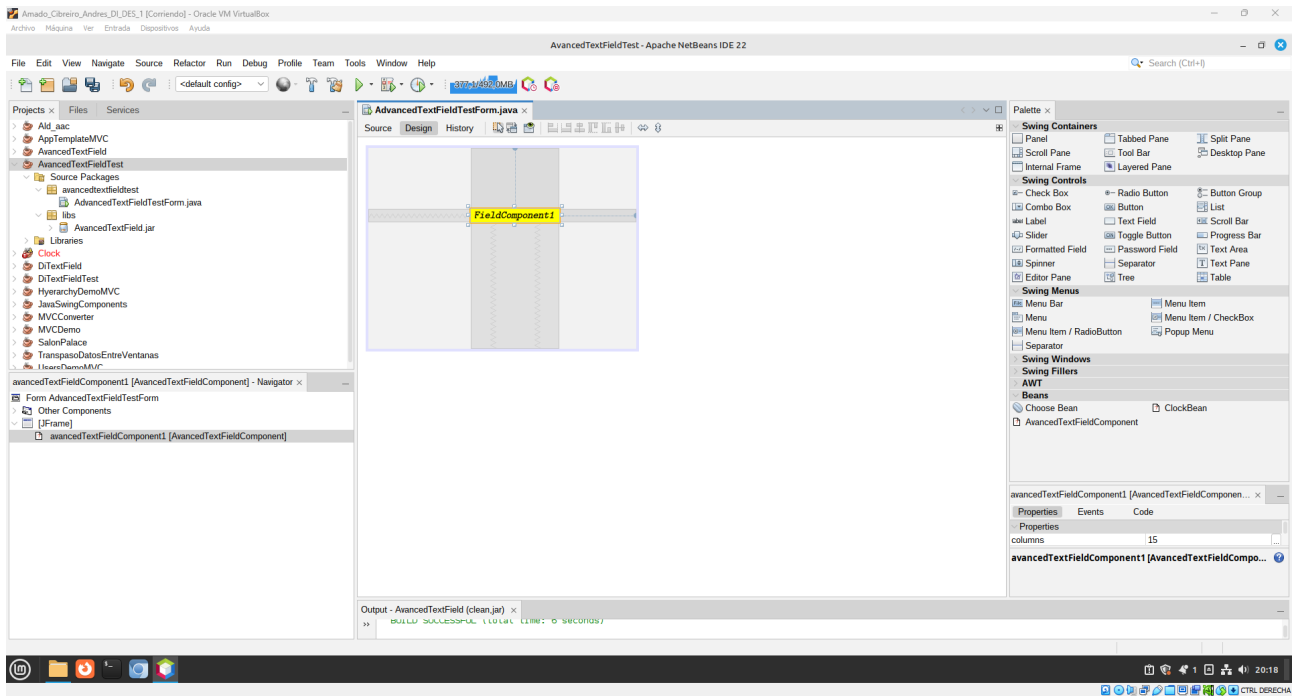


Figura 13: Paso 3, ejemplo de uso