

Folla Repaso. Interfaces gráficas con Swing

- Fai un programa que inicie un JFrame de 400x400, que permita modificar o seu tamaño cando a ventá estea activa:

 - a tecla '+' agrandarará o tamaño da ventá en 100 pixels para o ancho e o alto.
 - A tecla '-' reducirá o tamaño da ventá en 100 píxels tanto o ancho como o alto.

A ventá terá un menú de nome "Opcións", con 2 submenús: Bloqueada, Desbloqueada. Cando se preme o submenú Bloqueada cambiará o nome da ventá a "Tamaño bloqueado" e o tamaño da ventá non poderá cambiar. Para volver a activar o funcionamento das teclas '+' e '-' deberemos seleccionar o submenú "Desbloqueada", que permitirá a xestión de eventos das teclas '+' e '-' e cambiará o título da ventá a "Tamaño desbloqueado".

Cada vez que se seleccione un submenú, deberá quedar deshabilitado: emprega o método `setEnabled()` para ese submenú, e o outro submenú quedará habilitado.
- Fai un programa que faga unha calculadora de 2 valores introducidos cada un na súa caixa de texto (JTextField). A calculadora debe ter unha etiqueta na que se amose o resultado, e 4 botóns "Sumar", "Restar", "Multiplicar" e "Dividir". Cada botón fará o que o seu nome indica amosando o resultado na etiqueta Resultado. Engade un menú "Opcións" que teña os seguintes submenús: "Sumar", "Restar", "Multiplicar", "Dividir" e "Limpar entradas", que fagan o que o seu nome indica.
- Fai un Programa que calcule o volume dun cubo cilíndrico para gardar líquidos: debe ter 2 JTextField para o radio(cms) e altura(cms), e un botón "Calcular". Este botón calculará o volume ($\text{altura} * \text{radio} * \text{radio} * \text{PI}$), e a superficie do cubo, que será o círculo da base máis a parede do cubo: ($\text{altura} * \text{radio} + 2 * \text{PI} * \text{radio} * \text{radio}$), que se mostrarán en 2 etiquetas diferentes. Engade un menú "Opcións" cun submenú "Limpar campos" que limpe os valores tanto dos JTextField como das etiquetas.
- Engade ao exercicio anterior unha confirmación de peche da ventá: cando se preme na X de pechar da ventá, mostrarase un JOptionPane. ShowConfirmDialog, de tipo YES_NO_OPTION. Cando se prema YES pecharase a aplicación, se se preme NO non se pechará.
- Fai un programa que permita ir engadindo nun ArrayList elementos da clase Usuario (email, password), con elementos dentro dun JFrame. O programa terá caixas de texto para introducir os valores, e un botón "Novo usuario" que engadirá o usuario non ArrayList. Terás tamén un botón "Mostrar usuarios" que mostrará os usuarios que hai no ArrayList nun JOptionPane. O programa debe permitir engadir ata 5 usuarios, se se queren engadir máis debe dar unha mensaxe de erro.