

GUI Java

Swing Java: Es una biblioteca gráfica para Java. Incluye widgets para interfaz gráfica de usuario tales como cajas de texto, botones, listas desplegables y tablas.

JFrame: Es una clase utilizada en Swing (biblioteca gráfica) para generar ventanas sobre las cuales añadir distintos objetos con los que podrá interactuar o no el usuario. A diferencia de JPanel, JFrame posee algunas nociones típicas de una ventana como minimizar, cerrar, maximizar y poder moverla.

JPanel: Entenderemos un JPanel como un contenedor en el cual podemos colocar y acomodar elementos (dentro del panel) y así luego se nos facilitará mover todos esos componentes relacionados de un lugar a otro solo moviendo el JPanel y no cada uno de los elementos que este contiene.

JLabel: Son textos que podemos colocar en un Frame, pero además de textos podemos colocar imágenes (animadas o no) para darle una buena presentación a nuestra ventana, los JLabel a mi parecer son esenciales al momento de crear una interfaz de usuario.