

Práctica 2: Introducción a Java Swing GUI

Diseño de Interfaces de Usuario. Tercero.

Christian García Viguera

Pablo Ortigosa Quevedo

Contenido

- Conversor de divisas 1
 - 1. Descripción..... 1
 - En detalle..... 1
 - Código 2
 - 2. Comentarios..... 2

Conversor de divisas

1. Descripción

En esta práctica se ha llevado a cabo el desarrollo de una aplicación de conversión de divisas. Esta permite al usuario introducir el factor de conversión del euro y el dólar y la cantidad que desea convertir, mostrando inmediatamente el resultado.

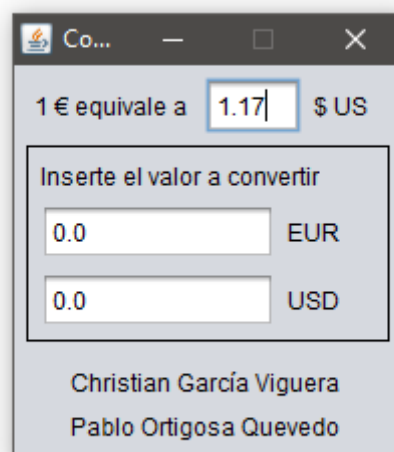
En detalle

El cuerpo de la aplicación se distribuye por una ventana de pequeño tamaño en la que podemos encontrar tres campos de texto con sus respectivas etiquetas, en los que se introducirán:

- El ratio de conversión de ambas monedas
- La cantidad en euros
- La cantidad en dólares

Los dos últimos campos sirven tanto de entrada como de salida. Esto significa que si introducimos una cantidad en el campo de los euros, obtendremos una salida en el campo de los dólares, y viceversa.

El valor del euro convertido a dólares es el correspondiente a la hora de la realización de la práctica. Al modificarse este valor, se modifica automáticamente el valor del campo de los dólares, dejando intacto el campo de los euros.



Código

El código consiste en los métodos correspondientes de cada campo, los cuales realizan los cálculos y redondeos necesarios para obtener la equivalencia. Esta es escrita en el campo contrario (si el usuario escribe una cantidad en el campo de los euros, se modifica el texto en el campo de los dólares).

Esto permite también que se pueda copiar el valor devuelto, cosa que no se podría conseguir imprimiendo el resultado en una etiqueta.

2. Comentarios

Al principio pensamos diseñarlo usando tres campos de texto (de entrada), un botón, y un campo de texto (de salida). Pero quisimos simplificar el diseño lo máximo posible. Hubiésemos quitado el campo de texto para el ratio de intercambio (usando webservices) pero nos pareció más entretenido intentar encajar este campo aparentemente innecesario en el programa.

Acabamos desechando la idea de poner un botón dado que, a pesar de considerar importante darle un poco de control al usuario, pensamos que es mejor mostrar la información correcta en pantalla en todo momento (en este caso por lo menos). De esta manera, un usuario que se ausente del computador y vuelva después de un rato, verá unos valores correctos sin necesidad de actualizarlos dándole a un botón. Al solo tener tres campos y solo un botón, esperamos que el programa y su interfaz sea lo más intuitivos y limpios posible.