

EXAMEN 1ª EVALUACIÓN – DAM Adultos – Parte II

Nombre: _____ Fecha: 14/12/22

Instrucciones generales:

- Debes entregar una carpeta con cada ejercicio del examen con el siguiente nombre: ejercicio1_tunombre
- La carpeta tiene que estar comprimida
- Se valorará el código claro, estructurado y con nombres identificativos
- Esta parte del examen tiene una puntuación de **7 puntos**.

- Ejercicio 1:** Partiendo del proyecto Examen1, debes colocar los componentes, utilizando el layout que consideres más apropiado para que el diseño sea lo más parecido al que aparece a continuación.

Requisitos:

- La interfaz debe ser adaptable, tal y como se muestra en la siguiente imagen

- Debes crear un nueva fuente para los componentes, modificando el tipo de letra, tamaño y estilo
- Los cuadros de texto que se encuentran en el panel **Procesar frase**, deben ser no editables
- Añadir a cada cuadro de texto un **Tooltiptext** para que nos dé información relativa a su contenido

Puntuación: (2,50 puntos)

- **Layout más adecuado(1,5 punto)**
 - **Adaptable:1**
 - **Diseño final:0,50**
- **Modificar fuente: 0,25**
- **Cuadros de texto no editables: 0,25**
- **Tooltiptext: 0,25**
- **Que aparezca el primer carácter de cada botón subrayado para poder dar funcionalidad con el teclado: 0,25**

2. Ejercicio 2: Partiendo del ejercicio anterior (interfaz) y utilizando la clase Frase, vamos a dar funcionalidad.

Funcionamiento:

- Al ejecutar la aplicación el usuario debe introducir una frase.
- Al pulsar el botón **Procesar frase**, muestra los resultados en el cuadro de texto
- Al pulsar botón **Limpiar** borra el contenido de todos los cuadros de texto y el cursor se posiciona en el cuadro de texto **“Introduce una frase”**
- Al pulsar el botón **Salir** se cierra la aplicación
- Debe controlar todos los posibles errores que se puedan producir en tiempo de ejecución.

- **Puntuación: (2,50 puntos)**

- **Procesar frase :1 punto**
- **Botón limpiar:0,5**
- **Botón Salir:0,5**
- **Controlar los errores: 0,50**

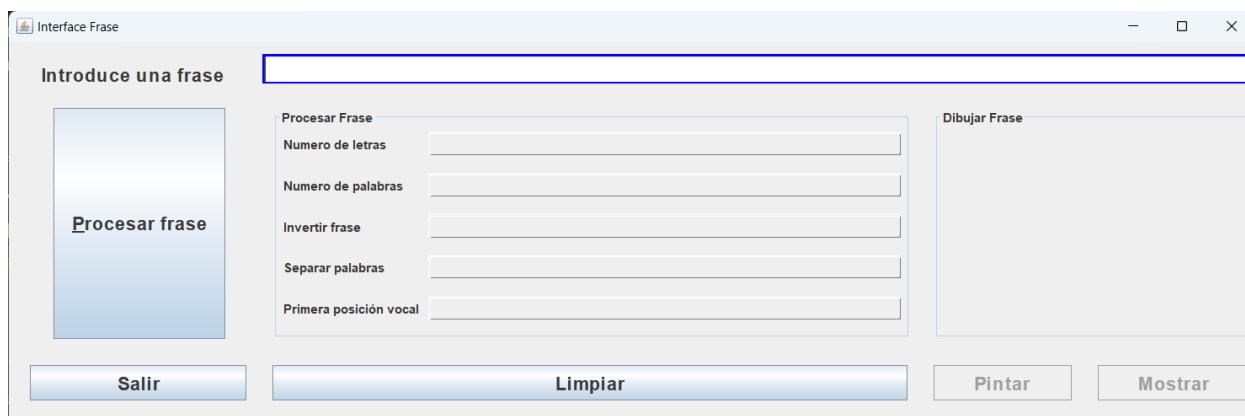
3. Ejercicio 3: En este ejercicio vamos a añadir un nuevo panel a la interfaz en el que nos va a mostrar el texto introducido utilizando la clase **Graphics**. Para ello vamos a añadir un nuevo botón **Mostrar** el cual va a hacer que aparezca dibujado con la clase **Graphics** el texto y un botón **Pintar**, el cual invoca al componente **JColorChooser** para elegir un color y que aparezca dibujado el texto con el nuevo color elegido.

Los nuevo botones (Pintar y Mostrar) deben aparecer desactivados hasta que el usuario introduzca la frase.

Ejemplo de utilización JColorChooser

Color inicialcolor = Color.RED;

Color color = JColorChooser.showDialog(ventanaPrincipal, "Elige el color", inicialcolor);



Funcionamiento:

- Al pulsar el botón **Mostrar**, dibuja el texto en el panelDibujo
- Al elegir un nuevo color, se vuelve a dibujar.
- Si minimizas, maximizas o modificas el tamaño de la ventana el dibujo debe aparecer visible
- El botón **Mostrar** y **Pintar** se hace visible en el momento en que el cuadro de texto **Introduce frase** pierde el foco

Puntuación: (3 puntos)

- **Añadir los nuevos componentes en la interfaz: 0,50 puntos** (*En este apartado no es necesario que el diseño de vuestra interfaz sea igual al mostrado en la imagen. Cada uno puede decidir el diseño que considere más usable*)
- **Mostrar :1,5 puntos**
 - **Si se muestra el texto del cuadro Procesar Frase: 1,5 puntos**
 - **Si se muestra un texto introducido en el código: 0,5 puntos** (*Para aquellos que no sean capaces de mostrar el texto introducido por el usuario, pero sí sepan dibujar un texto con la clase Graphics*)
- **Color:0,5**
- **Hacer visible el botón Mostrar y Pintar: 0,25**
- **Al pulsar el botón Limpiar se vuelven a desactivar los botones Mostrar y Pintar: 0,25**