

## Fundamentos de Programación Java con NetBeans Parte 4

En este capítulo 4 aprendi sobre las aplicaciones de escritorio que se pueden realizar con NetBeans ya que este ofrece varios componentes y librerías que se pueden utilizar para hacer mas facil la manipulacion de esta ya que las aplicaciones de escritorio esta pensada para ser utilizada por un usuario que esta interconectado a un sistema común en una red LAN. Luego pude observar los componentes de un aplicativo de escritorio donde tenemos la biblioteca de Contenedores Swing y dentro de esta biblioteca se encuentran los componentes tales como Panel, Panel con Pestaña, Panel divisor, entre otros, luego esta la biblioteca de Controles Swing y algunas de sus componentes son la etiqueta, Boton, Casillas de activación, Boton de opcion entre otros y por ultimo tenemos la biblioteca de Menús Swing donde algunas de sus componentes son La barra de menú, el menú, los elementos del menú, entre otros. Por ultimo aprendi sobre los Paquetes en NetBeans donde las clases pueden agruparse en familias logicas denominadas Paquetes donde su utilidad es basicamente al ordenamiento de las clases en grupos funcionales siendo este mi resumen sobre el capítulo 4 de este libro.



## Fundamentos de Programación Java con NetBeans 5

En este capítulo tuve como introducción a los archivos de texto en Java con NetBeans donde un archivo de texto es un conjunto de datos que se almacenan en un dispositivo secundario como un disco duro, CD, DVD o llave usb y esta información es guardada y agrupada en un conjunto de datos llamado fichero siendo así una cadena de bytes consecutivos. La creación de los archivos de texto se pueden hacer mediante la clase **FileWriter** la cual permite tener acceso a un archivo de texto en modo escritura. Para la lectura de un archivo de texto se utilizan las clases **FileReader** y **BufferedReader**. Luego aprendí sobre los archivos binarios en Java donde un binario está formado por una secuencia de bytes, que está codificada y agrupada en 8 dígitos binarios que son ceros y unos donde los ficheros pueden almacenar tipos de datos primitivos como lo son el **int**, **float**, **double** y **char**. Esta clase puede almacenar cualquier cosa que no sea caracteres de texto como lo son números, imágenes y sonidos. Para la escritura de un archivo binario en Java se debe definir el tipo de dato de cada columna que se guardará y para leer un archivo binario se debe conocer la estructura interna del mismo donde se debe saber cómo se han escrito los datos. Siendo así la conclusión de mi resumen del capítulo 5.