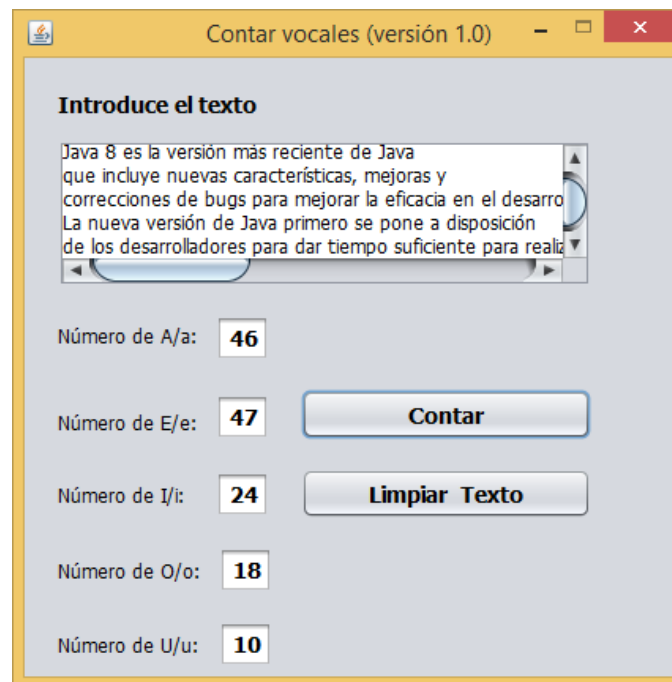


## TAREA DEL BLOQUE DE CONTENIDOS 7

1. Diseñar una aplicación visual en java que cuente cuantas veces aparece cada vocal (no tener en cuenta los acentos) en un texto introducido en un JTextArea, independientemente de que esté en minúsculas o mayúsculas. La aplicación tendrá una apariencia similar a la siguiente:



Comportamiento de la aplicación:

- Los scrolls verticales y horizontales ya están implementados en el componente JTextArea, y aparecen de manera automática al superar el ancho o el alto del componente.
- Al pulsar el botón “Contar” se visualiza cuántas veces aparece cada vocal.
- Al pulsar el botón “Limpiar texto” se borra el contenido del área de texto y de los campos de texto donde se visualizan los resultados.
- La ventana de la aplicación no se puede redimensionar.



Contar vocales (versión 1.0)

**Introduce el texto**

Número de A/a:

Número de E/e:

Número de I/i:

Número de O/o:

Número de U/u:

**Contar**

**Limpiar Texto**

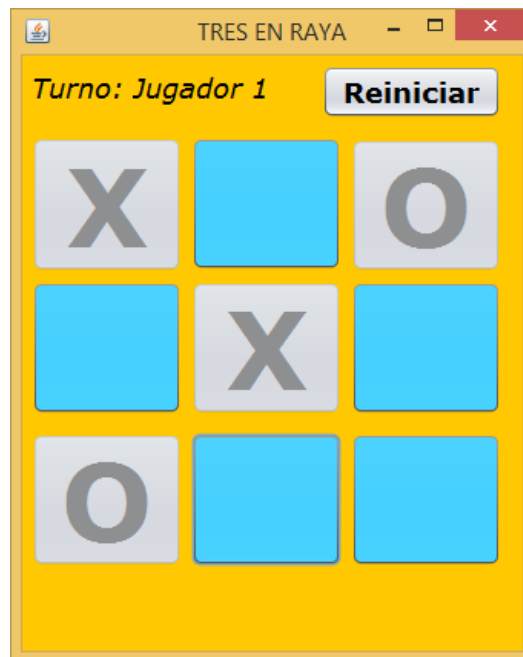
2. Programar el juego del tres en raya. La pantalla de inicio del juego tendrá que tener una apariencia similar a la siguiente pantalla:

TRES EN RAYA

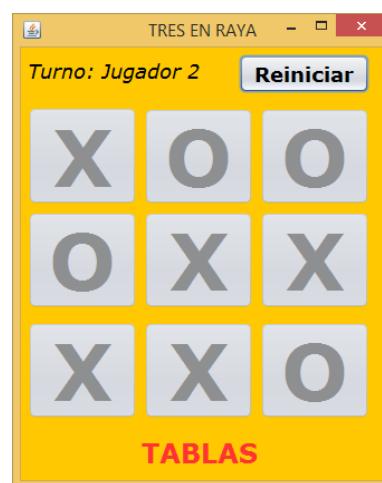
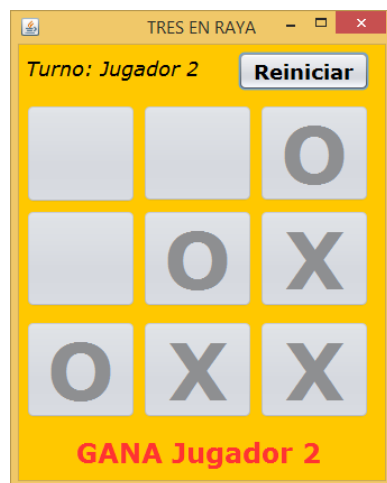
**Turno: Jugador 1**

**Reiniciar**


### Capturas de pantalla durante la partida:



Cuando hay un ganador o tablas, se visualiza un mensaje en la parte inferior de la pantalla:



### Notas sobre el comportamiento del juego:

- Cada vez que se pulsa un botón, hay que deshabilitarlo para que no se pueda volver a pulsar.
- Cuando un jugador gana, hay que deshabilitar los botones para que no se pueda seguir jugando.
- El botón reiniciar restablece la pantalla al estado inicial.
- Los mensajes que se ven en la pantalla (turno y resultado de la partida) son etiquetas (JLabel)



- No se puede cambiar el tamaño de la ventana.

Para cambiar el color de fondo del JFrame utilizar esta sentencia en el constructor:

```
this.getContentPane().setBackground(Color.orange);
```

3. Hacer el ejercicio “185 Potitos” de acepta el reto.
4. Hacer el ejercicio “154 ¿Cuál es la siguiente matrícula?” de acepta el reto.

### **Criterios de puntuación. Total 10 puntos.**

Ejercicio 1:	3 puntos
Ejercicio 2:	3 puntos
Ejercicio 3:	2 puntos
Ejercicio 4:	2 puntos

### **Indicaciones de entrega.**

Enviar un fichero comprimido (darle vuestro nombre al archivo) que contenga:

- Carpeta completa de los proyectos de los dos primeros ejercicios, para poder probarlos en netbeans.
- Documento de texto con la solución de los ejercicios 3 y 4, incluyendo capturas de pantalla con el veredicto del juez.