

## ORIENTACIONES DEL BLOQUE DE CONTENIDOS 07

En este bloque, el material de la consellería (que estamos obligados los profesores a mantener como referencia), al igual que pasaba con el bloque de ficheros deja muchísimo que desear, por lo que mirarlo muy por encima, y quedaros con que lo más importante es lo siguiente:

- Hay una serie de componentes que podemos utilizar en una aplicación que tenga una interfaz gráfica para interactuar con ella.
- Algunos de los componentes, por ejemplo un botón, pueden generar eventos, ante los cuales tenemos que hacer algo.
- En cualquier IDE, para construir una interfaz gráfica, arrastraremos los componentes que necesitemos al diseño que estemos haciendo, por lo que la parte dura del trabajo la hace el IDE, generando el código necesario en función de lo que arrastremos y la configuración que hagamos de cada componente.

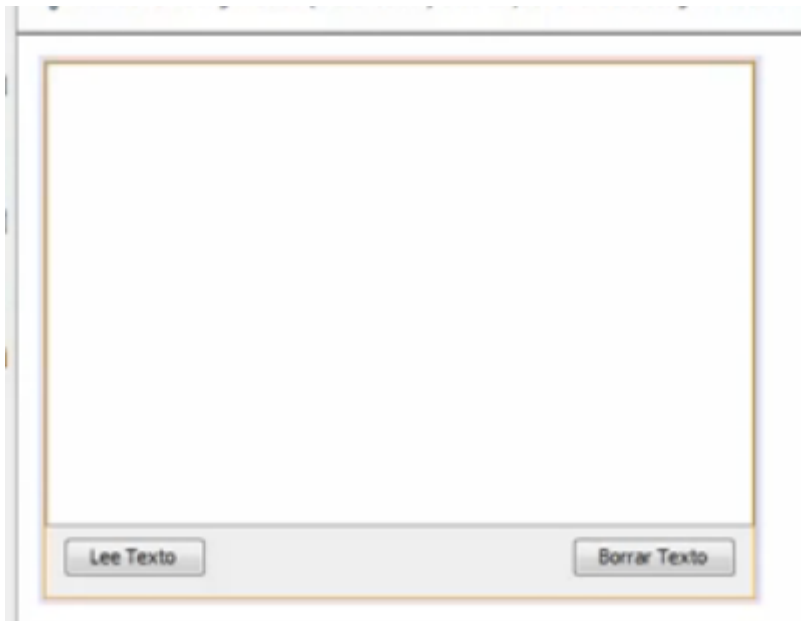
En el módulo de programación cualquier concepto nuevo, siempre se apoya en lo visto anteriormente, por ello es fundamental entender todo desde el principio. Por lo tanto, ahora que dominamos los tipos de datos, estructuras de control, definición y utilización de clases y estructuras de almacenamiento, para construir una aplicación gráfica lo único que necesitamos es utilizar los componentes del paquete swing (botones, campos de texto, listas desplegables, etc), pero afortunadamente netbeans ayuda mucho a la hora de construir la interfaz.

A continuación os indico unos cuantos enlaces a videotutoriales de la red, dónde se explica la manera de construir interfaces gráficas con netbeans, utilizando el asistente de entorno. El primero explica de manera muy clara como añadir elementos swing desde la paleta de componentes, así como establecer sus propiedades y la gestión de eventos.

1. Video para ver cómo crear una interfaz gráfica de usuario (GUI) mediante netbeans. Lee un texto en inglés:

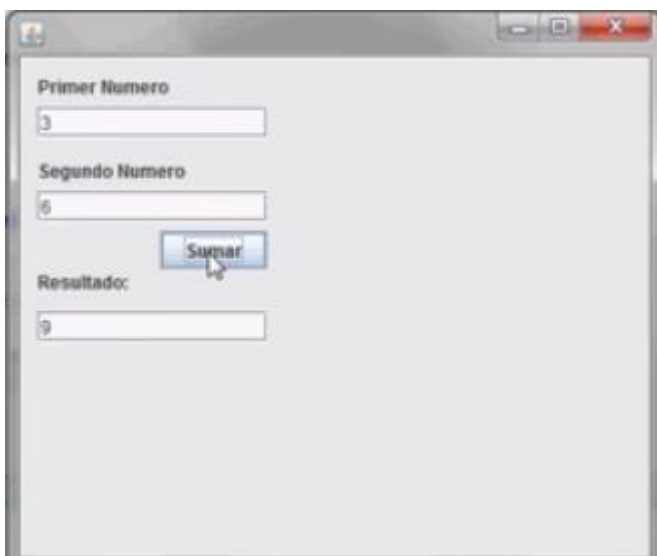
026.- Curso de Java. Desarrollar Aplicaciones GUI con NetBeans.

<https://www.youtube.com/watch?v=ROOqreqBa74>



2. Sumar dos números enteros:

<https://www.youtube.com/watch?v=3O75oFMxU3s>

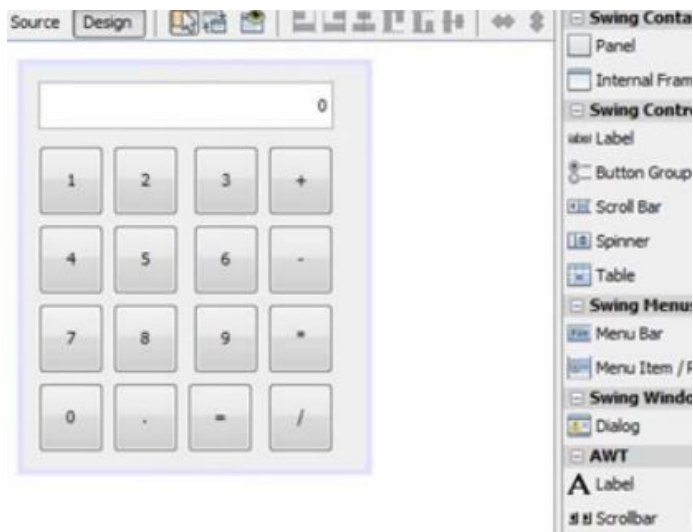


3. Calculadora muy sencilla. Tiene fallos, como que no pone las clases en mayúsculas, no cambia los nombres de los objetos que declara, no tiene botón de borrado... Pero veréis que la aplicación está formada por varias clases, y la manera tan sencilla de diseñar la interfaz desde netbeans.

<https://www.youtube.com/watch?v=H3Rgx6VV7kw>

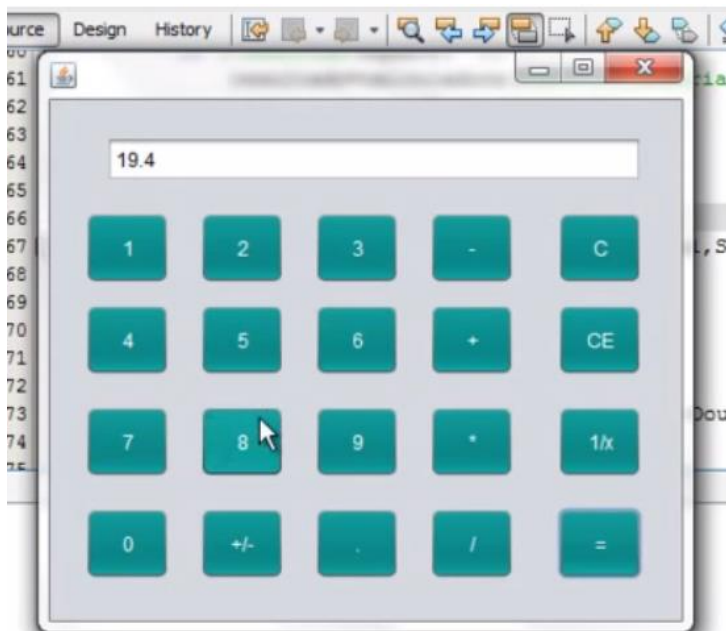
<https://www.youtube.com/watch?v=6tt3f9MpBUM>

<https://www.youtube.com/watch?v=Wrq2UaIJNMo>



4. Ejemplo de otra calculadora con más funcionalidades. A diferencia de la anterior, todo el código de control de eventos se hace en el JFrame, pero como ya sabéis a estas alturas, un programa puede afrontarse de muchas maneras diferentes, siendo todas ellas válidas, siempre y cuando el programa se comporte de la misma manera y sea igual de eficiente.

<https://www.youtube.com/watch?v=PkJqUY82qU8>



5. Este ejercicio utiliza imágenes y más componentes, como un panel que contiene los botones o una imagen de fondo. Algorítmicamente es un poquito más complicado, pero podéis comprobar lo fácil que es hacer una aplicación algo más compleja con netbeans.

<https://www.youtube.com/watch?v=naWUqN0VoaQ>



6. Enlace para crear una ventana que nos permite añadir datos de funcionarios a un arraylist, buscarlos, editarlos, borrarlos etc.

<https://www.youtube.com/watch?v=YzkyfDip6KE>