**1)Resúmen:**

Se revisaron los conceptos del método constructor.

También la sobrecarga de métodos

Seguimos Trabajando en crear 3 clases . Realice nueva versión de Sistema creado que se denomina “LA GRAN CIUDAD”.

Se incorporó un tipo de clase Ventana.

EjerPoo 🡪Clase Principal

Ventana.java 🡪Clase Ventana

Jugador.java 🡪 Clase Jugador

**2)Reflexión .**

Lo más difícil es a mi parecer entender la comunicación entre las distintas clases.

Pero una vez que se entiende resulta muy útil para llamar a los distintos métodos y clases.

**3) Estudio Extra**

Para mostrar de una forma más gráfica que mas amable para el usuario del juego la gran ciudad se empezó a estudiar los métodos y clases gráficas que tiene java.

Cómo utilizar una clase de tipo Ventana

Se crea una clase de tipo Ventana que herede características de JFrame

package ejerpoo;

import javax.swing.JFrame;

public class Ventana extends JFrame{

}

javax.swing.JFrame  paquete gráfico que contiene librerías gráficas

Para averiguar donde estan todas estas librerías vamos a la siguiente dirección

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Word, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

identificamos la librería

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

El JFrame es una clase que pertenece al paquete javax.swing

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Continuando con nuestro código …

package ejerpoo;

import javax.swing.JFrame;

public class Ventana extends JFrame{

    public Ventana(){//Constructor de la clase ventana

        this.setSize(500, 500);

      }

   }

Averiguemos para parámetros se le pasan al método setSize, vamos nuevamente a las librerías de java.

Con el comando control +F podemos buscar en la página de java , los métodos.

En la imágen vemos que hay dos coincidencias para el método setSize , lo que coincide justamente con lo que vimos en clases que es el **polimorfismo** que es que pueden existir nombres de métodos iguales y que se diferencian por la cantidad de parámetros que se les pasan.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

El primer setSize pide un solo parámetro que es la dimensión de la ventana

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

El segundo setSize pide 2 parámetros, primero el ancho y después la altura

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Ahora nos vamos a la clase principal para llamar a el constructor ventana.

Otra cosa que aprendi en el video tutorial es que en Netbeans puedes abreviar palabras

**psvm** + Tecla TAB, te escribe el comando Public Static void Main

Continuando con nuestro codigo, en la clase principal ponermos la siguiente linea de código

 Ventana v1 = new Ventana();

  v1.setVisible(true);

...Luego al ejecutar aparece la ventana.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

3) Otros métodos de la clase JFrame

 setDefaultCloseOperation(EXIT\_ON\_CLOSE);**Realiza el cierre de la ventana**

        setTitle("LA GRAN CIUDAD"); **Pone título a la ventana**

        setLocation(100,200); **Ubica la ventana en la pantalla**

        setBounds(100,200,500,500); **Ubica la ventana en una posición de la pantalla y ademas le da ancho y alto. Con este método se eliminaría el setSize y setLocation**

 setLocationRelativeTo(null);**permite centrar la pantalla**

**4)Iniciar paneles**

**import javax.swing.JPanel;**

**ANEXOS**



