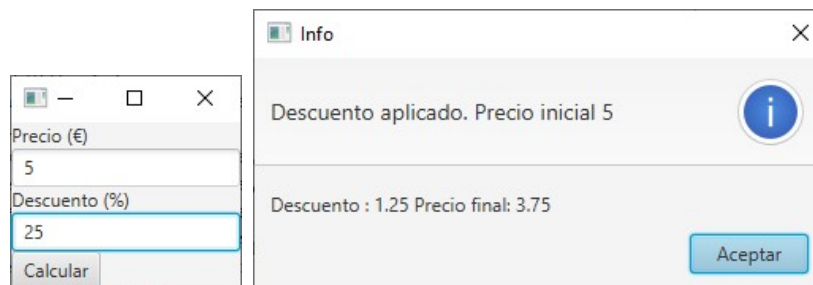


TEMA 2 – COMPONENTES JAVAFX – CONTROLES BÁSICOS



Tener en cuenta que:

- Estos ejercicios son prácticas básicas de programación adaptadas a la creación de una GUI.
 - La idea es mediante código (sin FXML) crear la GUI sin utilizar ningún editor para familiarizarnos sobre cómo funciona esta tecnología y con los principales componentes: Label, TextField, PasswordField, Button, RadioButton, CheckBox, ListView, TableView, ComboBox/ChoiceBox y Alert.
 - NO hace falta hacerle caso al diseño del layout en estos ejercicios, eso lo veremos en la siguiente parte. Podemos utilizar un simple VBox para ir mostrando todo.
1. Hacer una GUI donde aparezcan dos TextField (precio y %descuento) y un botón. Al pulsar el botón deberá aparecer un mensaje (Alert) indicando el descuento que se aplica y el precio final.

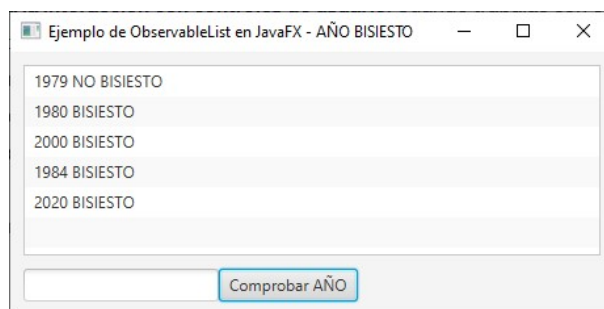


2. Hacer una GUI similar a esto (usando campos de texto y password, imagen y botón). NO habrá que hacer el diseño exacto, solo que contenga estos elementos aunque no estén alineados. Al pulsar el botón, si acertamos o si nos equivocamos más de 5 veces deberá informarlo de cualquier forma (Label, Alert o TextField).

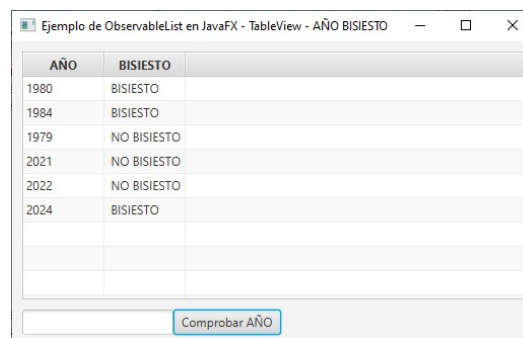


3. Hacer una GUI donde aparezca un Label (conversión), un TextField (cantidad), un desplegable (combobox o choicebox) donde aparezcan distintos tipos de moneda (dólares, libras, yens, etc ..) y un botón. Al pulsar el botón deberá mostrar en el Label la cantidad convertida a la moneda escogida.

4. Repetir el ejercicio anterior pero en vez de utilizar un desplegable para elegir moneda, utilizar RadioButtons dependientes de un grupo (para que al pulsar uno se desactiven los otros).
5. Hacer una GUI donde aparezca dos TextField (precio y dinero), y un botón. El programa deberá mostrar (en un Alert, en un Label o en otro TextField) si falta o no dinero y el cambio. El cambio deberá indicarse con billetes de 500,100,50,20,10 y monedas de 2 y 1 euro. Deberá hacerlo de forma que devuelva el menor número de billetes y monedas.
6. Hacer una GUI donde aparezca un TextField(dni) y un botón. Al pulsar el botón deberá validar el dni introducido por el usuario. Además colocar un Checkbox, si este está activo autocalculará la letra. <https://www.letranif.com/formula-para-calcular-nif/>
7. Hacer una GUI donde aparezca un TextField(nota), dos botones(“Añadir” y “Calcular”) y un ListView. Cada vez que se pulse el botón de “Añadir” meterá la nota en el ListView y cada vez que pulsemos en el botón de “Calcular” deberá indicar la mayor nota, la menor y la media.
8. Hacer una GUI donde aparezca un TextField(año), un botón y un ListView(lista) asociado a un ObservableList. Al pulsar el botón deberá ir rellenando el ListView con el texto año-info del tipo “XXXX” “Bisiesto” o “YYYY NO bisiesto”. Si el tipo de dato es incorrecto deberá avisarlo de cualquier forma.



9. Repetir el ejercicio anterior pero en vez de un ListView utilizar un TableView asociado a un ObservableList<Año> con dos columnas: año y bisiesto. Habrá que hacer una clase para almacenar los elementos tipo “Año”:



10. Crea este menú:
 - a. Submenú: Fichero→Nuevo, Abrir, Guardar, Separador, Salir
 - b. Submenú: Clientes→Listar, Separador, Informe Clientes
 - c. Submenú: Productos→Listar, Separador, Informe Productos

