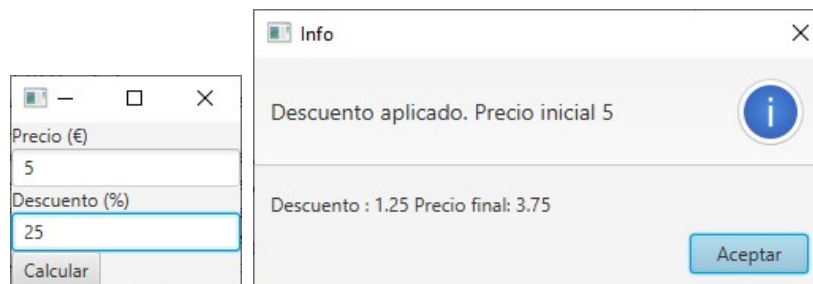


TEMA 2 – COMPONENTES JAVAFX – SCENE BUILDER



Tener en cuenta que:

- Estos ejercicios son prácticas básicas de programación adaptadas a la creación de una GUI.
 - La idea es crear la GUI con componentes básicos utilizando FXML: Label, TextField, PasswordField, Button, RadioButton, CheckBox, ListView, TableView, ComboBox/ChoiceBox y Alert.
 - NO hace falta hacerle caso a la comprobación de campos pero ahora ya sí al Layout.
1. **Crear una interfaz en SceneBuilder para el ejercicio R1_01** : 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. Se puede coger toda la lógica que tenemos ya hecha y adaptarla.

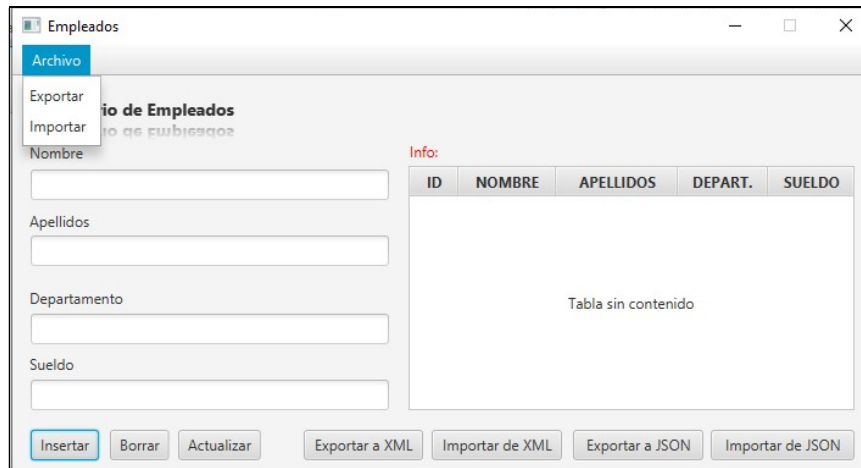


2. **Crear una interfaz en SceneBuilder para el ejercicio R1_02** : Hacer una GUI similar a esto (usando campos de texto y password, imagen y botón). Ahora ya sí tenemos que hacer el diseño exacto. Al pulsar el botón, si acertamos o si nos equivocamos más de 5 veces deberá informarlo de cualquier forma (Label, Text, Alert o TextField).

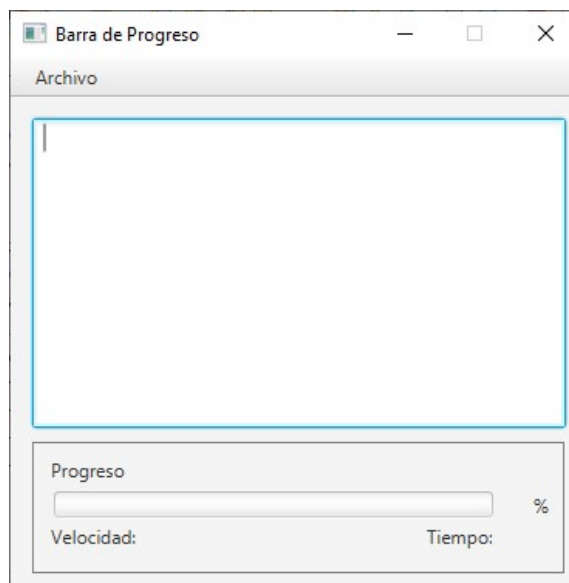


3. Hacer una Interfaz como la que se muestra a continuación.
 - a. Al pinchar en Archivo aparecerán las opciones Archivo→Exportar y Archivo→Importar, el primer abrirá un FileChooser en modo Save, el segundo lo hará en modo Open. Ambas utilizarán filtros *.json y *.xml.

- b. Además, para probar que funciona el TableView, programar el botón *Insertar* para que inserte una fila de prueba a partir de los campos TextField. Para ello habrá que crear el modelo clase Empleado con campos (Integer, String, String, String, Double).
- c. Añadir el acceso de Accesibilidad que se obtiene pulsando Alt+Letra. Para ello, en los nombres de los botones o *MenuItem* habrá que colocar un guión bajo antes de la letra que nos interese y además activar la casilla “Mnemonic Parsing” de la subsección *Properties* → *Extras*.



4. Hacer una Interfaz como la que se muestra a continuación donde la zona central es un TextArea. Al pinchar en Archivo aparecerán las opciones Archivo→Abrir (que lanzará un FileChooser) y Archivo→Salir (cerrará la interfaz)



5. Repetir el ejercicio anterior pero en vez de utilizar un TextArea utilizar un ListView.
6. Crear una interfaz como la siguiente, con una caja de texto, un botón y un TableView con dos columnas (modelo Pais con campos String y Double). En la parte de abajo habrá una barra de estado:

The image shows a Java Swing window titled "Países". At the top, there is a text field labeled "Nombre" and a blue button labeled "Aceptar". Below these is a TableView with two columns: "País" and "Probabilidad". The first row contains the text "España" and the value "97.5". There are five empty rows below the first one. At the bottom of the window is a status bar with the label "Estado:".

País	Probabilidad
España	97.5