

Tarea para DI02.

En esta tarea vamos a practicar la creación de un interfaz de usuario utilizando QtJambi. La tecnología usada es Swing y QtJambi. Debes ser muy cuidadoso en este apartado y tener claro la tecnología que estás usando para realizar el interfaz de usuario.

Recapitulando, estos son los requisitos que debe tener tu aplicación para esta tarea:

1. Existirá una pantalla redimensionable que contenga una tabla con la lista de la compra. También habrá un botón "borrar todo", un botón "borrar selección", un botón "añadir", un botón "imprimir". Los botones de borrar actuarán sobre el contenido de la tabla borrando todos los elementos o solo los elementos seleccionados mediante un click en el checkbox de la primera columna "X". El botón añadir desplegará una nueva ventana con los campos para introducir un nuevo elemento y el botón imprimir desplegará una nueva ventana que mostrará en formato texto los elementos y sus datos, contenidos en la tabla, como si de una impresión se tratase.
2. Para cada producto que se vaya a dar de alta se deben cumplimentar los siguientes datos:
 1. Cantidad, será un número positivo.
 2. Nombre
 3. Sección del super, a elegir entre: panadería, pescadería, frutería, carnicería, charcutería, conservas, perfumería, general.
 4. Si se trata o no de un producto urgente.
3. Para añadir cada elemento a la lista, se usará el botón añadir que ha de contener una imagen.
4. Los elementos añadidos se mostrarán en la de tabla.
5. El botón imprimir simulará una impresora, y permitirá mostrar la lista de la compra en formato texto a través de un cuadro de diálogo.
6. No será necesario que los datos introducidos en el sistema persistan entre diferentes ejecuciones del programa (cada vez que se arranque el programa, no habrá ningún producto en la lista de la compra).

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

1. Creación de la interfaz (controles adecuados, nombres adecuados, ToolTipText, apariencia similar a la propuesta, etc.): 2 puntos.
2. Uso de checkbox para valores booleanos en la tabla. 1 punto
3. Asociar un layout apropiado y el orden de tabulación: 1 puntos.
4. Crear las conexiones signal/slot: 1 puntos.
5. Estructura en paquetes del programa Netbeans: 1 punto
6. Añadir la funcionalidad programada: 4 puntos.
 1. Borrar lista.
 2. Borrar selección
 3. Imprimir

Se valorará positivamente que seas original y hagas aportaciones propias.

Consejos y recomendaciones.

Se pretende poner en práctica los conceptos aprendidos, de la forma más clara posible, por lo que te recomiendo que hagas un diseño previo de la interfaz y estudies dónde se van a posicionar los elementos de formulario para evitar tener repetir varias veces el proceso con juic.

Uno de los objetivos de esta práctica es que compares el modelo de desarrollo utilizando una herramienta que utiliza como representación intermedia XML (QtJambi) y una herramienta que no lo hace (Swing).

Algunos ejemplos de tutoriales:

Instalar QtJambi: https://doc.qt.io/archives/qtjambi-4.5.2_01/com/trolltech/qt/qtjambi-installation.html

Otra documentación: https://doc.qt.io/archives/qtjambi-4.5.2_01/com/trolltech/qt/qtjambi-index.html

Ejemplo de Tabla con [QtJambi](#)

Descargar QtJambi: [QtJambi](#)

Ayuda QtJambi: [QtJambi](#)

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea tendrás que comprimir el proyecto completo de Netbeans incluidos los archivos con la interfaz XML (jui) en una carpeta del proyecto llamada jui.

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_DI02_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la segunda unidad del DI**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DI02_Tarea