

DI - Examen RA3 Tema 3

Para la realización de este examen dispones **desde las 19:30 hasta las 21:15**.

Para la entrega del examen se entregará el proyecto generado comprimido en un único archivo .ZIP cuyo nombre debe tener el formato **DI_RA3_Apellidos_Nombre.zip**.

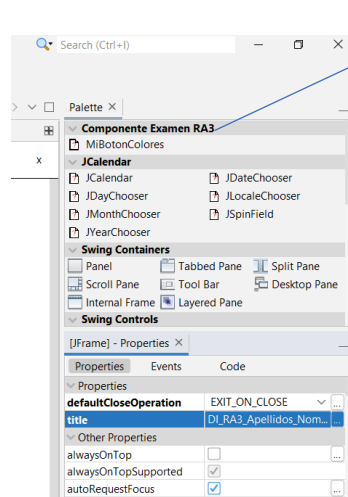
Presentación: Se valorará positivamente la claridad del código, que esté correctamente estructurado y comentado en los casos en que se considerase necesario.

Si dudas en algún elemento de los enunciados, pregunta.

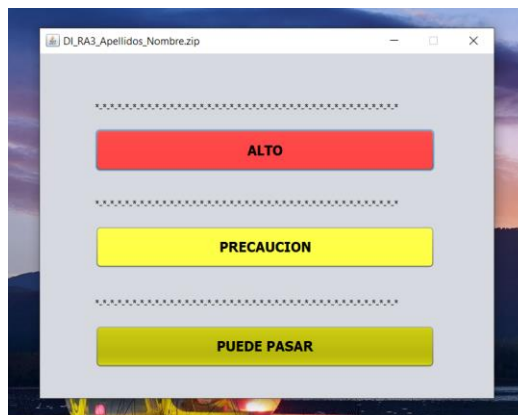
Enunciado

Ejercicio 1. (7 puntos) Crea un proyecto de Netbeans llamado **ComponenteSemaforo** y realiza los siguientes apartados:

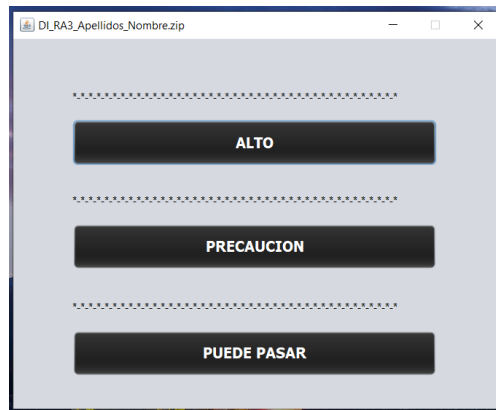
- Crea un componente en el que aparecerán 3 botones personalizados tal y como se muestra en la imagen adjunta. Su nombre será **Componente Examen RA3**. (2 pts)



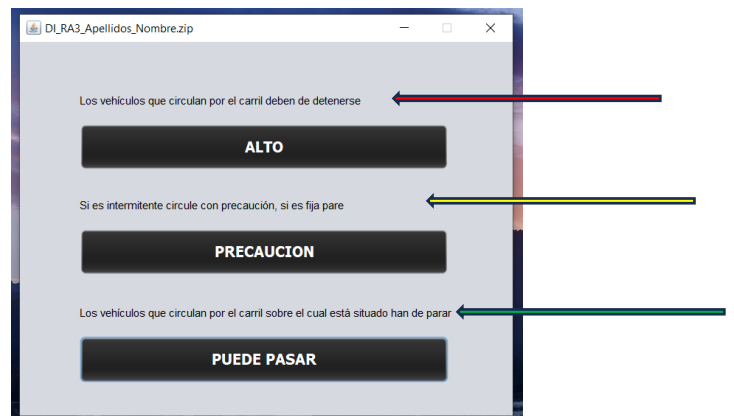
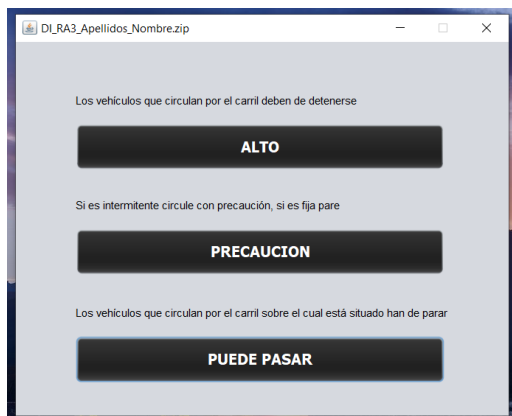
- Cada uno de los 3 botones, al ser pulsado, cambiará de color de fondo y color de texto, tal como de muestra en las imágenes adjuntas. (1 pts)



- c. Cada botón, al ser **pulsado** cambiará de fondo de color y color de letra a los que se muestra a continuación. (1 pts)



- d. Cada botón al ser pulsado mostrará el mensaje oculto inicialmente, y tendrá una propiedad llamada **ColorTexto**, que será el color del texto que introduzcamos en el componente (personalizable, en este caso por defecto negro). Dicha propiedad, cuando se utilice el componente debe ser **modificable desde el editor de propiedades de Netbeans** (lado diseñador-desarrollador), seleccionando dicho color a través de una paleta de colores. En vuestro casó, se deberán mostrar en los colores indicados, que corresponden con el color del botón pulsado del semáforo (3 pts)



Ejercicio 2. (3 puntos) Dado el código del componente en el archivo **BotonEstrella.java** realizar los siguientes apartados:

- a. Crea un proyecto de Netbeans llamado **BEstrella** y agrega el archivo suministrado. (0,5 pts)
- b. Crear una propiedad llamada **velocidad** para almacenar y modificar la frecuencia de parpadeo del botón. Dicha propiedad, cuando se utilice el componente debe ser modificable desde el editor de propiedades de Netbeans. (1 pts)
- c. Al modificar el valor de dicha propiedad debe establecerse la frecuencia de parpadeo del botón al valor de la propiedad. (1 pts)
- d. Realiza los pasos necesarios para poder agregar este nuevo componente a la paleta de componentes de Netbeans. Crea un archivo con Word y adjunta los pantallazos de los pasos que has seguido. Guarda el documento en una carpeta llamada recursos en el proyecto **BEstrella**. (0,5 pts)