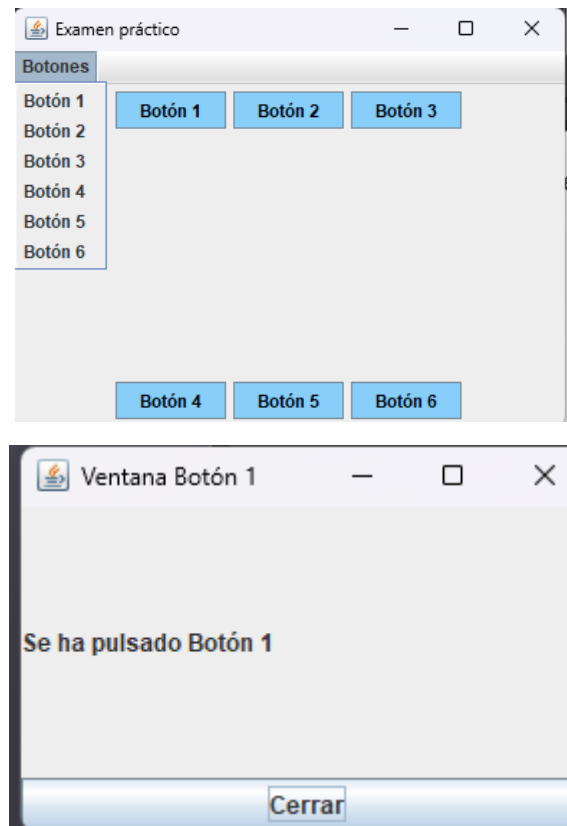


# EXAMEN PRÁCTICO 1º TRIMESTRE PARCIAL NOVIEMBRE DISEÑO DE INTERFACES

Ejercicio: Configura una ventana principal con una serie de botones, que al pulsar cada botón o cada opción de menú, me abra una ventana nueva en donde aparezca un botón cerrar y un texto que diga Se ha pulsado el botón....



## 1º Configuración de la Ventana Principal (4 puntos)

### 1.1. Configuración del JFrame Principal (2 puntos):

- Ajusta el título del JFrame a "Examen Práctico".
- Establece el tamaño del JFrame a 400x300 píxeles.
- Posiciona inicialmente el JFrame en las coordenadas (300, 300).

### 1.2. Diseño del Panel Principal (2 puntos):

- Utiliza un panel principal con BorderLayout llamado BotonPanel.
- Crea dos paneles, panelNorte y panelSur, con FlowLayout.
- Agrega los primeros tres botones al panelNorte y los siguientes tres al panelSur.
- Asocia los paneles panelNorte y panelSur a BotonPanel en las posiciones correspondientes.

## Pregunta 2: Barra de Menú y Elementos de Menú (4 puntos)

### 2.1. Creación de la Barra de Menú (2 puntos):

- Genera una barra de menú llamada menuBar.
- Agrega un menú llamado "Botones" a menuBar.

### **2.2. Generación de Elementos de Menú (2 puntos):**

- Utiliza un bucle para crear elementos de menú para cada botón en nombresBotones.
- Asocia un ActionListener para manejar los clics en los elementos del menú y abrir nuevas ventanas con información relevante.

## **Pregunta 3: Manejo de Botones y Ventanas Emergentes (6 puntos)**

### **3.1. Configuración de Botones (3 puntos):**

- Crea el método configurarBoton para establecer el fondo en RGB(135, 206, 250) y el texto en negro.
- Llama a este método para configurar cada botón en el bucle.

### **3.2. Manejo de Acciones de Botones (3 puntos):**

- Implementa el método procesarBoton para abrir una nueva ventana al hacer clic en un botón.
- La nueva ventana debe contener un JLabel indicando qué botón se ha pulsado y un botón "Cerrar" que cierra la ventana al hacer clic.

## **Pregunta 4: Lanzamiento de la Aplicación (2 puntos)**

### **4.1. Inicio de la Aplicación (1 punto):**

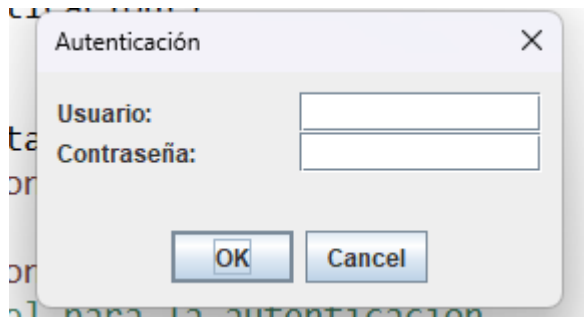
Utiliza SwingUtilities.invokeLater para iniciar la aplicación en el hilo de despacho de eventos.

### **4.2. Ejecución Inicial (1 punto):**

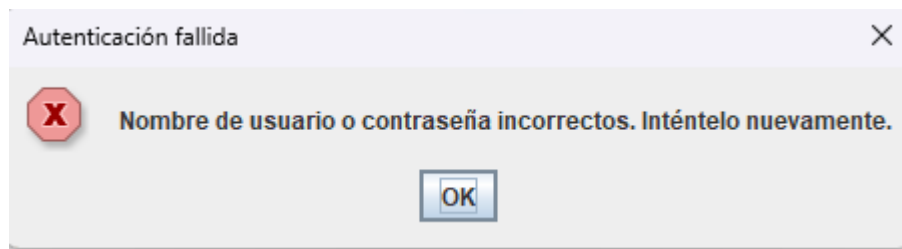
Muestra la ventana principal (examenpractico1<sup>9</sup>trim2324version2) al ejecutar la aplicación.

## **Opcional para subir nota**

Crear una ventana anterior a la ventana principal con dos textarea que me pida el nombre de usuario y la contraseña, el usuario y contraseña a elegir por el alumno, solo se podrá salir pulsando en cancelar.



En el caso de que el usuario o la contraseña sea incorrecta deberá aparecer esta ventana.



#### Nota

Para que el botón cerrar salga del sistema usaremos:

```
dispose();//cierra la ventana actual  
System.exit(0); //sale del programa
```