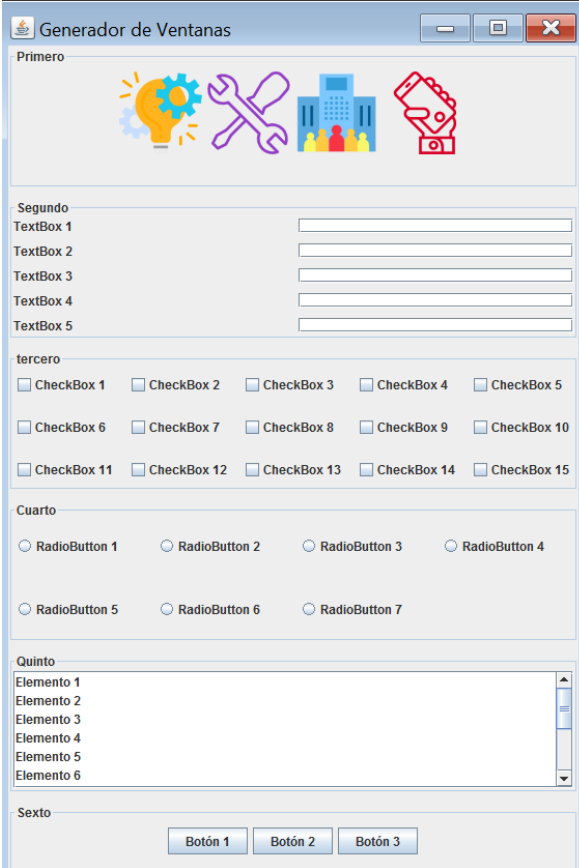


Vertical:



Generador de Ventanas

Primero

Segundo

TextBox 1

TextBox 2

TextBox 3

TextBox 4

TextBox 5

tercero

CheckBox 1

CheckBox 2

CheckBox 3

CheckBox 4

CheckBox 5

CheckBox 6

CheckBox 7

CheckBox 8

CheckBox 9

CheckBox 10

CheckBox 11

CheckBox 12

CheckBox 13

CheckBox 14

CheckBox 15

Cuarto

RadioButton 1

RadioButton 2

RadioButton 3

RadioButton 4

RadioButton 5

RadioButton 6

RadioButton 7

Quinto

Elemento 1

Elemento 2

Elemento 3

Elemento 4

Elemento 5

Elemento 6

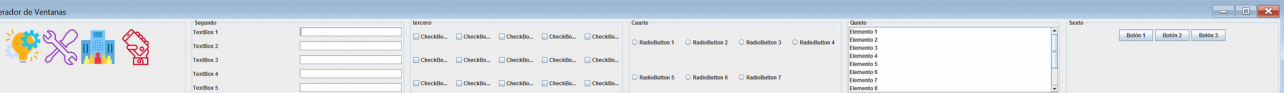
Sexto

Botón 1

Botón 2

Botón 3

Horizontal:



Generador de Ventanas

Segundo

TextBox 1

TextBox 2

TextBox 3

TextBox 4

TextBox 5

tercero

CheckBox 1

CheckBox 2

CheckBox 3

CheckBox 4

CheckBox 5

CheckBox 6

CheckBox 7

CheckBox 8

CheckBox 9

CheckBox 10

CheckBox 11

CheckBox 12

CheckBox 13

CheckBox 14

CheckBox 15

Cuarto

RadioButton 1

RadioButton 2

RadioButton 3

RadioButton 4

RadioButton 5

RadioButton 6

RadioButton 7

Quinto

Elemento 1

Elemento 2

Elemento 3

Elemento 4

Elemento 5

Elemento 6

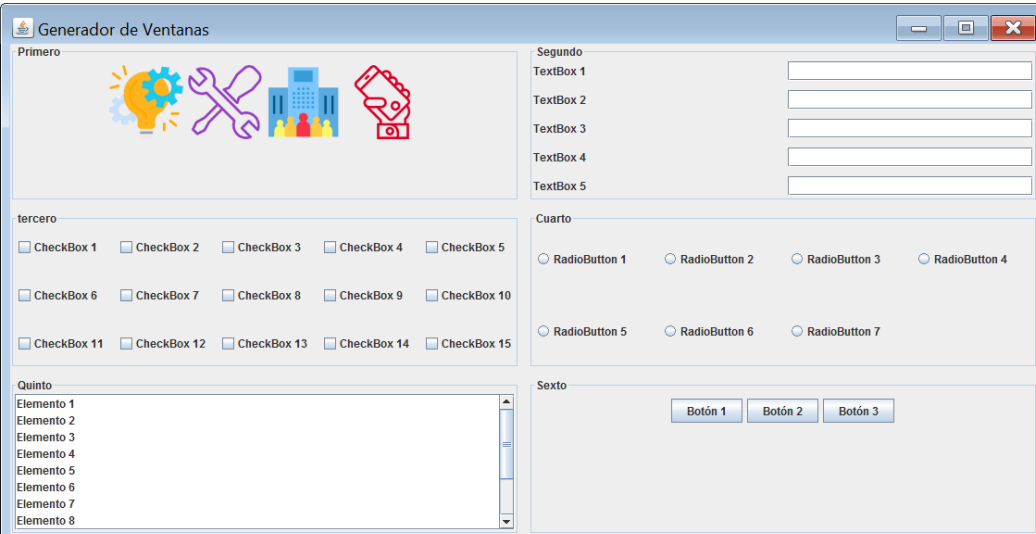
Sexto

Botón 1

Botón 2

Botón 3

Cuadrícula2x:



Generador de Ventanas

Primero

Segundo

TextBox 1

TextBox 2

TextBox 3

TextBox 4

TextBox 5

tercero

CheckBox 1

CheckBox 2

CheckBox 3

CheckBox 4

CheckBox 5

CheckBox 6

CheckBox 7

CheckBox 8

CheckBox 9

CheckBox 10

CheckBox 11

CheckBox 12

CheckBox 13

CheckBox 14

CheckBox 15

Quinto

Elemento 1

Elemento 2

Elemento 3

Elemento 4

Elemento 5

Elemento 6

Elemento 7

Elemento 8

Cuarto

RadioButton 1

RadioButton 2

RadioButton 3

RadioButton 4

RadioButton 5

RadioButton 6

RadioButton 7

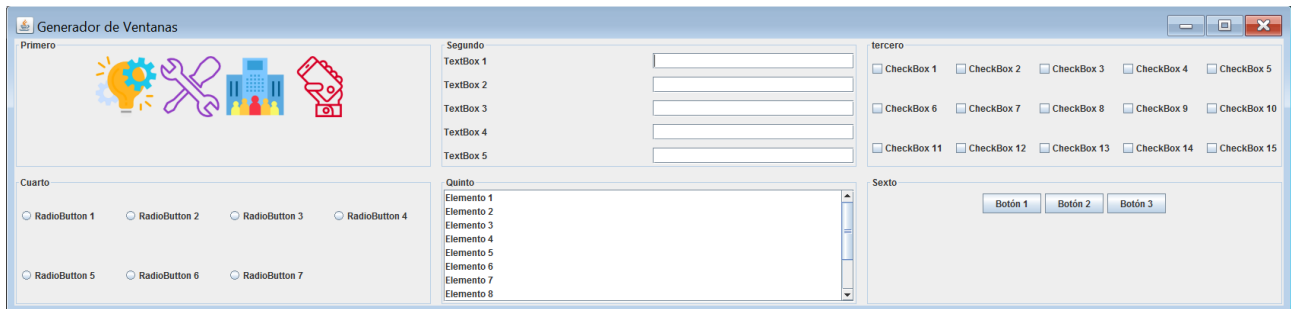
Sexto

Botón 1

Botón 2

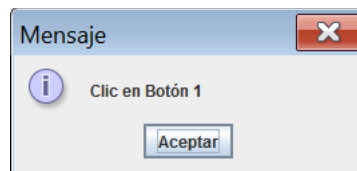
Botón 3

Cuadrícula3x:



Notas:

- La disposición de los elementos dependerá del valor de la variable **disposicion**: *vertical*, *horizontal*, *cuadrícula2x*, *cuadrícula3x*.
- Los datos iniciales son obtenidos de la matriz de string *datosIniciales*. Si esta matriz se modifica, se modificará “dinámicamente” la ventana, sin cambiar nada de código.
- Cada panel lleva asociado un tipo de elemento: *imagen*, *button*, *textfield*, *radiobutton*, *checkbox*, *list*.
- Los elementos de cada tipo de panel se deben distribuir como en las figuras superiores.
- Los elementos del tipo de panel button deben tener escuchador asociado, el escuchador sólo causará que se muestre un mensaje con el nombre del botón que causó el evento:



Puntuación:

Creación de dinámica de los paneles →	imagen:	1,25
	boton:	1
	textbox:	1
	radio:	1,25
	check:	1,25
	list:	0,75
Aspecto →	vertical:	0,5
	horizontal:	0,5
	cuadrícula2x:	1'25
	cuadrícula3x:	1'25