

PROGRAMACIÓN

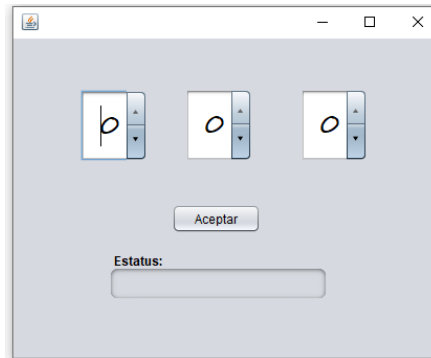
JAVA

JSPINNER

Ejercicio 13

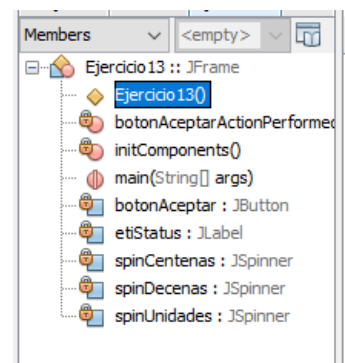
Se propone hacer un juego sencillo, que simule la apertura de una caja a través de una combinación.

Para ello, debes crear una ventana como la que sigue:



Esta ventana contiene los siguientes elementos:

- Tres JSpinner a los que se les llamará: spiCentenas, spiDecenas y spiUnidades. Estos JSpinner solo admitirán los valores entre 0 y 9.
- Un botón btnAbrir.
- Una etiqueta con borde llamada etiResultado.

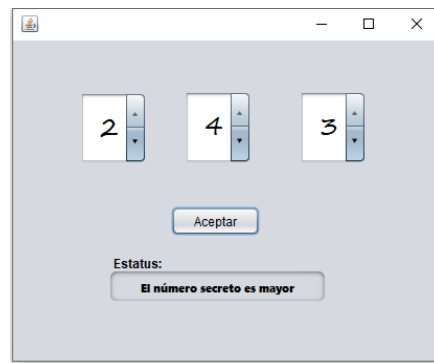


Funcionamiento del programa:

- La clave de apertura será la siguiente: 246 (Esto no lo sabe el usuario)
- El usuario modificará los valores de los JSpinner y luego pulsará el botón Abrir.
- Si los valores de los JSpinner coinciden con la clave, 246, entonces en la etiqueta debe aparecer el mensaje "Caja Abierta".



- Si los valores de los JSpinner forman un número menor que 246, entonces en la etiqueta debe aparecer el mensaje: “El número secreto es mayor”.



- Si los valores de los JSpinner forman un número mayor que 246, entonces en la etiqueta debe aparecer el mensaje: “El número secreto es menor”.



Nota:

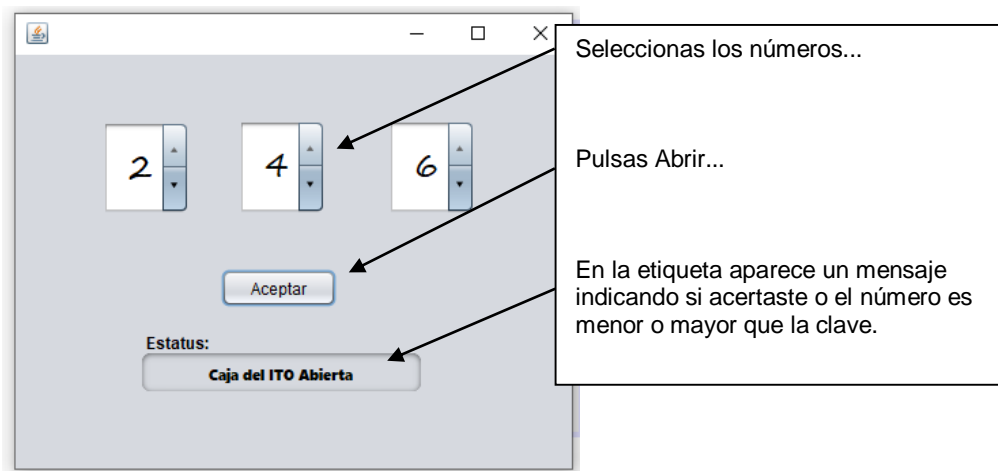
- Ten en cuenta que el valor obtenido de un JSpinner no es un número. Si quieres obtener el número entero del JSpinner tienes que usar un código como este:

```
int x;  
x = Integer.parseInt(spiValor.getValue().toString()) ;
```

- Sea el número A las centenas, el B las decenas y el C las unidades. Para calcular el número correspondiente hay que hacer el siguiente cálculo:

$$N = A * 100 + B * 10 + C$$

Ejemplo de funcionamiento:



```

113
114     private void botonAceptarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
115         // TODO add your handling code here:
116         int a = Integer.parseInt(s: spinUnidades.getValue().toString());
117         int b = Integer.parseInt(s: spinDecenas.getValue().toString());
118         int c = Integer.parseInt(s: spinCentenas.getValue().toString());
119         int x = a;
120         int y = b * 10;
121         int z = c * 100;
122         int total = x + y + z;
123         if (total==246) {
124             etiStatus.setText(text: "Caja del ITO Abierta");
125         } else if (total<246){
126             etiStatus.setText(text: "El número secreto es mayor");
127         } else if (total>246){
128             etiStatus.setText(text: "El número secreto es menor");
129         }
130     }
131

```

```

*/
public Ejercicio13() {
    initComponents();
    SpinnerNumberModel nm = new SpinnerNumberModel();
    nm.setMaximum(maximum: 9);
    nm.setMinimum(minimum: 0);
    spinUnidades.setModel(model: nm);
    SpinnerNumberModel nm2 = new SpinnerNumberModel();
    nm2.setMaximum(maximum: 9);
    nm2.setMinimum(minimum: 0);
    spinDecenas.setModel(model: nm2);
    SpinnerNumberModel nm3 = new SpinnerNumberModel();
    nm3.setMaximum(maximum: 9);
    nm3.setMinimum(minimum: 0);
    spinCentenas.setModel(model: nm3);
}

```